

ROLLESPIL • SCENARIER • SLADDER • NYHEDER • PORTRÆTTER • BAGGRUND

FASTAVAL

Støttet
af
Korruption

magasinet 2

Otto er alles ven

Interview med Max Møller
om guldpingvinen Otto

Miniscenarie

Three Mills

af Per von Fischer

Foreningsliv

Klubber gennem krisen

Kæmpe guide:

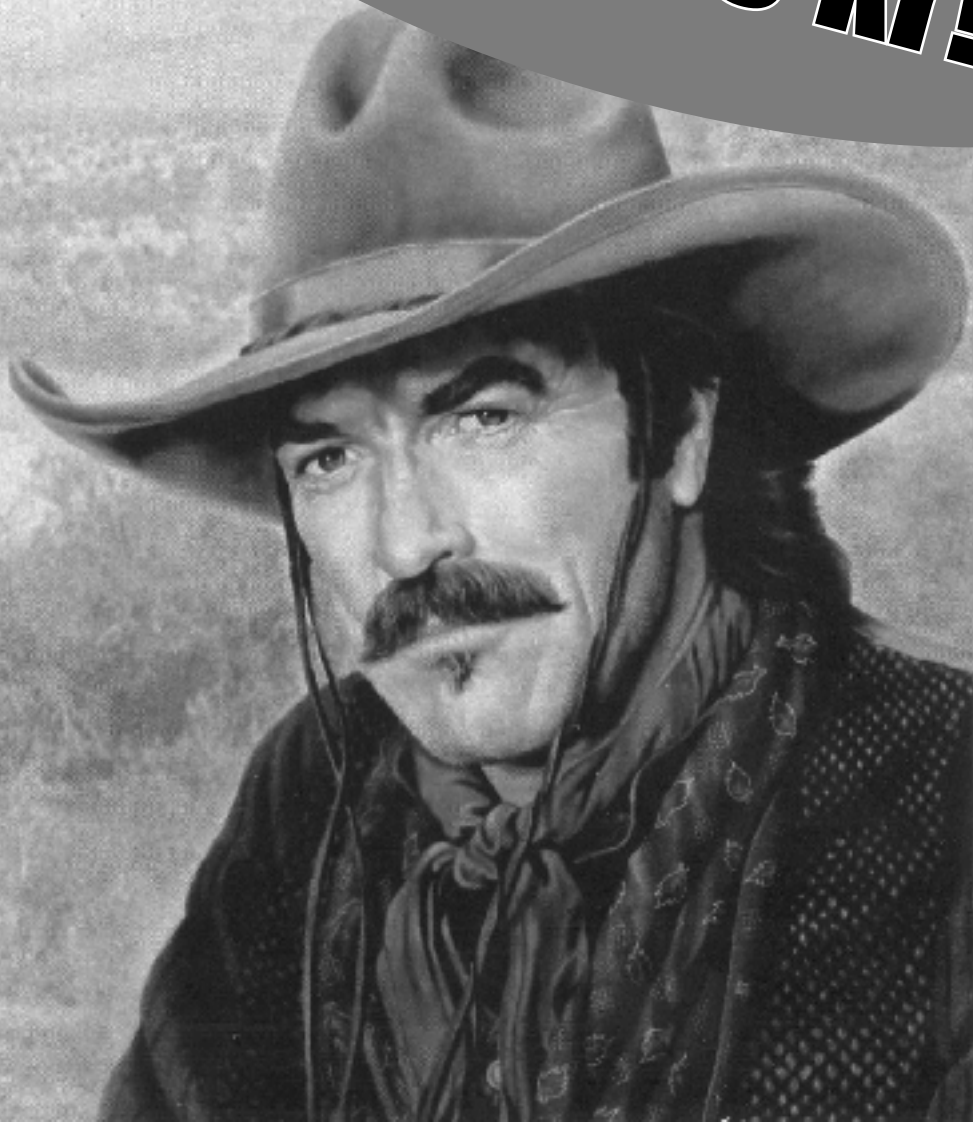
Tranbjerg by night



THE SILVER DOLLAR



TORS DAGSPRIS
Fadøl: 15 kr!!!



FASTAVAL *magasinet*

NUMMER 2 • TORSDAG • FASTAVAL 2006

LEDER

I går fortalte et af bunkerens medlemmer, at der står lokaler tomme på årets Fastaval. Først troede vi, at det var løgn. Men nej, Fastaval har ikke engang med nørd-det-selv-systemets hjælp kunnet skaffe de spillere, der skal til for at fylde lokaler i en blok.

Der er 500 deltagere på Fastaval. Og der er 28 spillokaler. Et hurtigt regnestykke viser, at det betyder, at alle deltagere ville kunne spille - næsten - to gange, men kun hvis der var spillere nok til at fylde alle lokaler i hver periode. Det er der ikke. Og et enkelt spil på en hel Fastaval ... det er bare ikke særlig meget.

Medlemmerne af FASTAVALmagasinet's redaktion er så gamle, at vi kan huske, at der engang var spilgaranti på Fastaval (omkring 1995). Hvis du dengang betalte på giro, var du sikker på at komme til at spille de scenarier, du havde valgt som førsteprioritet. Dengang havde man lokaler på to skoler - men alligevel var der nok, der meldte sig som spillere (eller blev overtalt af Fastavals spilllederansvarlige).

Hvis skyld er det, at der ikke er spillere nok, men tomme lokaler på Fastaval 2006? Er det Fastaval, der burde prioritere at ringe til nogle flere og tigge dem? Er det deltagere, der burde få fingeren ud og indse, at det ikke er farligt at køre et scenarie på Fastaval, hvor scenarierne generelt er velskrevne og hænger godt sammen? Er det forfatterne, der selv burde stille med mindst otte spillere hver, fordi de har ansvaret for at få scenariet afviklet bedst muligt? Eller mangler der simpelt hen en særlig spillerkultur på linje med Fastavals forfatterkultur og deltagerkultur?

Pingvinkartellet



8 Mød den virkelige magthaver på Fastaval – Pingvinernes Herre!

FASTAVALmagasinet Nr. 2

Udgivet i 100 eksemplarer torsdag d. 13. april 2006

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

Skribenter til dette nummer: Per von Fischer, 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

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

Artikler må gerne gengives med kreditering af forfatteren.

4

Scenarie Top 10 og kalender

Se de mest downloadede scenarier på projekt R'lyeh.

5

Tranbjerg by Night

De mest ophidsende muligheder i det der er verdens navle lige nu.

6

Dag O

Gik Fastaval i gang med et brag eller en fuser – og hvem bevidnede det?

8

Ottos onde onkel Ole

Interview med ottodommer, Max Møller.

10

Foreningsliv

Engang havde hver en by sin rollespilforening. Nu er de sjældnere end en udhvilet deltager på Fastaval.

12

Fastaval kryds & tværs

Krydsord for Fastaval-autister – du har ikke en chance, men du kan vinde præmier.

14

“Three Mills” af Per von Fischer

Dagens miniscenarie: had, hor og Herrens Hunde. En helt almindelig by til indie-spillet ‘Dogs in the Vineyard’.

15

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

Ved generalen, hvad tingene koster i hans egen kiosk?

16

Brynnums bitre ...

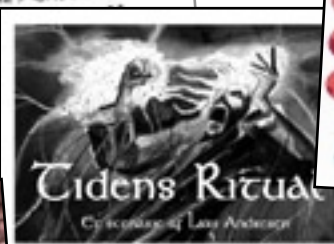
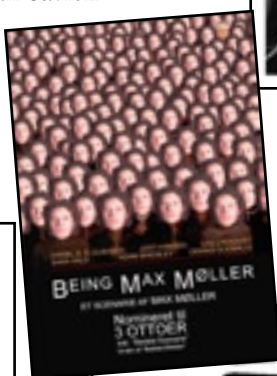
Stadig lige vred. Læs Mads L. Brynnums grumme klumme

Danmarks mest populære scenarier



Siden år 2000 har Projekt R'lyeh arbejdet på at samle de 100 bedste danske scenarier og gøre dem tilgængelige via internettet på rlyeh.trc.dk. Projektets arbejde blev afsluttet med scenarie nr. 100 i marts, og ved Fastavals begyndelse var følgende de 10 mest downloadede scenarier på R'lyeh:

- 01 Helt i bund! af Nicholas Demidoff
- 02 Tropical Zombies af Henrik Sylow og Merlin P. Mann
- 03 Tidens Ritual af Lars Andresen
- 04 Paladins Lampe af Kristoffer Apollo og Christian Savioli
- 05 Arken af Alex Uth
- 06 Vogterens Arving af Michael Erik Næsby
- 07 Messe for en Galning af Michael Erik Næsby
- 08 Jisei af Kristoffer Apollo
- 09 Being Max Møller af Max Møller
- 10 Oculus Tertius af Jacob Schmidt-Madsen



Program for torsdag & fredag

Program for Torsdag

09.00 - 11.00 Morgenbuffet

11.00 - 17.00 Aktiviteter, dagblok

Scenarier: Bag Lyset, Den Brændende Vinds Ild,

Dobbelt A, Dragens Dom, Fjendebilleder,

Højt Under Solen, Krydsild, Shadyvill, Tupelo

Æresgæst: The Pool/Snowball (demo)

Brætspil: Leg med Labich, Wildlife, Maðraun (beta)

18.00 - 19.30 Aftensmad

20.00 - 02.30 Aktiviteter, aftenblok

Scenarier: Den Røde Pest, Guernica, Nantonaku

Manga, Sort/Hvid, Tre Brødre, Ulfhednar,

Hjemvendt, No Future? (live)

Æresgæst: Dogs in the Vineyard/PrimetimeAdventures

Brætspil: Shadows over Camelot, Maðraun (beta)

Program for Fredag, dag

09.00 - 11.00 Morgenbuffet

11.00 - 17.00 Aktiviteter, dagblok

Scenarier: Tilbage til Sortsand, Maksimal Entropi, Badehotellet, Superheroes 2, Kongemord, Burgundia

Æresgæst: Per demonstrerer indie-spil

Brætspil: Leg med Labich, Vinci, Maðraun (beta)

Kortspil: Vampire: The Eternal Struggle (draft)

Kirken er både gammel og tæt beliggende på Fastaval. Og der er faktisk påskemesse!

ALT
der er værd
at vide

Sker der NOGET i Tranbjerg?

Måske føler du dig lukket inde i en osteklokke, når du nu sidder her på Tranbjerg Skole, midt i Tranbjerg Haveby og en halv times buskørsel fra Århus Centrum? Det er også delvist korrekt, om ikke andet af den simple grund, at det kan være meget svært at få sig slæbt ud fra Fastaval, så længe der er roller at spille.

Men hvis du skulle vove dig udenfor, er der faktisk et lokalområde. Det består først og fremmest af parcelhuse på veje, der alle sammen hedder noget med -vænget. Mange huse fordrer dog som regel, at der er et par butikker, og her i Tranbjerg ligger de fleste af dem på Kirketorvet. Faktisk ganske tæt på Fastavals skole, som også har officiel adresse på Kirketorvet.

Oplevelser på kirketorvet

Kirketorvet er hjemsted for Center Syd, der blandt

andet rummer en Kvikly, et apotek, den obligatoriske centerkiosk, et pizzeria ved navn Taverna og ikke mindst Den Glade Slagter, hvor slagter Martin Thorup under sloganet "Vi sælger oplevelser!" byder på specialiteter som farserede kalkuner og fondueplatter. Centeret huser desuden Tranbjerg Bibliotek, som bestyrer Tranbjerg Lokalhistoriske Samling - og hvis du har brug for at gøre indtryk på nogen, du har mødt på Fastaval, kan du købe en fantasibuket hos centerets blomsterhandel, Vidunder Knolden.

Hvis du er i bil, er det rart at vide, at den eneste tankstation med postadresse i Tranbjerg er en Statoil på Christian X's Vej - følg Landevejen over på den anden side af lokalbanen, hvor den skifter navn til Christian X's Vej.



Den glade slagter sælger ifølge egen hjemmeside oplevelser. Og du kan ringe og bestille varer, men ikke via internettet.

TRANBJERGS SEVÆRDIGHEDER

- Lokalportalen aarhus.dk nævner ikke én eneste seværdighed i Tranbjerg, men derfor kan det nu alligevel være værd at tage et kig på Tranbjerg Kirke, hvis du synes, gamle kirker er spændende. Som næsten alt andet i Tranbjerg ligger den på Kirketorvet - og er en gammel svend fra slutningen af 1100-tallet, romansk og bygget af granit i rundbuestil.
- Et kuriosum ved Tranbjerg Kirke er, at den stenmester, der var med til at lave kirken, var god til sit job, men havde svært ved det med bogstaverne - så der er flere stavfejl i de oprindelige inskriptioner i stenene. Indenfor står en døbefont på alder med kirken, mens altertavlen er sengotisk fra slutningen af 1400-tallet og formentlig fra Lübeck.
- Har du lyst til en længere gåtur, kan du følge Østerby Allé op til banen, dreje til højre ad Nørrevænget langs banen, fortsætte ad Ellemosevej og dreje til venstre ad Ellevej på den anden side af Gunnestrup Station. For enden af Ellevej ligger Gunnestrupgård - en smuk gammel bindingsværksgård, som har en fredet oldtidshøj liggende i haven.



Historiens vingesus lyder over Gunnestrupgård

Vox-Pop

Min dag på Dag 0

Fastaval blev skudt i gang med Dag 0 - en række af foredrag, hvor tilhørerne kunne blive klogere på alverdens ting fra Fastavals historie til teorier om karakterudbygning. Arrangementet begyndte i fællesarealet, men måtte rykke i cafeen pga. dårlig lyd - efter man havde ladet Malik Hyltoft forsøge sig med at holde sit foredrag i en megafon. Seks deltagere gav deres bud: Var Dag 0 en opturs- eller nedturs-oplevelse?



**Signe Hermann, 29 år,
København**

Jeg hører mest på Dag 0, fordi jeg var med københavnerbussen og ikke vidste, hvad jeg skulle lave. Det har været svært at høre, hvad folk sagde, og man burde have givet foredragsholderen en mikrofon, men jeg synes især, foredraget om psykologien bag rollespil og kognitiv udvikling var meget interessant. Der var bare ikke helt tid nok til at gå så meget i dybden, som jeg gerne ville. Jeg kunne godt tænke mig, at vi som tilskuere blev involveret lidt mere i stedet for bare at skulle høre på. Jeg hørte f.eks. Mads Brynnum fortælle om at varme spillerne op. Han kunne jo godt have lavet nogle øvelser med os i stedet for bare at snakke.

**Søren Hjorth, 18 år,
Ryomgård**

Jeg har ikke hørt så meget af Dag 0, fordi jeg har været på scenariemesse. Jeg skal være spilleleder i scenariet Sort/hvid, og det var rigtig godt. Jeg fik en masse ud af at høre andres mening og komme dybere i scenariets koncept.

Man kan sige, at Mikkel (Bækgaard, der holdt foredrag, red.) er lidt et random encounter for mig. Jeg ved ikke helt, hvad jeg synes om hans måde at holde foredrag på, men han snakker om scenarier fra 'før min tid', og jeg synes, det er interessant at se, hvor hurtigt tingene har udviklet sig.



“Når man ved, hvordan Fastaval hænger sammen, sætter man mere pris på det arbejde, der bliver gjort”



**Stig Laursen, 29 år,
Farum**

Jeg synes, lyden har været for dårlig, og alkoholservingen hernede har ikke gjort det nemmere. Dag 0 har været forholdsvis spændende, men jeg synes måske, der mangler lidt workshop. Til gengæld synes jeg, kvaliteten er højere end de tidligere år - måske fordi der er færre, der har stået for det. Jeg synes også, det er godt at kunne fornemme en særlig tråd gennem foredragene, nemlig noget om at hæve kvaliteten af con og spil. Det var f.eks. rart at høre om Alea (foreningen bag Fastaval, red.), fordi jeg fik noget at vide om mekanikken bag conen og arbejdet bag kulisserne. Når man ved den slags, sætter man mere pris på det arbejde, der bliver gjort, i stedet for bare at betale ved indgangen.

**Peter Fallesen, 21 år,
Amager**

Jeg har fået meget ud af Dag 0, men det er nok også, fordi, jeg kan bruge det i forhold til mit studie. Jeg læser sociologi. Især

Andreas Lieberoths foredrag om, hvordan aktørerne forholder sig til hinanden, og hvordan man skaber situationer, fik jeg noget ud af. Max Møllers foredrag om 'Atombomben' - hvordan karakterer skal inddrages i scenariet var godt og brugbart. Det har generelt været ret akademisk, og man kunne måske godt have lavet noget, der var lidt mere alment, så der havde været mere for ungdomsskoleleverne.



Teori med megafon



Fastaval 2006 blev sat i gang onsdag aften med en håndfuld foredrag på den såkaldte Dag 0. Nuldagen blev indført i midten af 90'erne, for at spillederne kunne møde forfatterne og diskutere god spillederkunst med hinanden. 10 år senere er Dag 0 blevet en fast ingrediens, som for mange blot betyder, at ølhanerne bliver åbnet om onsdagen.

I år havde Andreas Lieberoth som Dag 0-ansvarlig samlet 10 oplægsholdere, der med indlæg om vidt forskellige emner gav en seriøs modvægt til barstemningen. Arrangementet kom dog lidt kaotisk i gang.

“Vi havde placeret os centralt, så det var nemt for folk at komme forbi og være med. Men vi havde ikke regnet med, at fællesområdet var så kaotisk med meget støj. Nogle af oplægsholderne måtte låne en megafon for at komme til orde. Anden halvdel af Dag 0 flyttede vi ned i cafeen, og så gik det meget bedre,” fortæller Andreas Lieberoth.

Højpanedet eller akademisk

Overskrifterne på Dag 0 lød i år temmelig akademiske, men som interviewene på disse sider viser, var der noget at komme efter på mange planer. Det ærgrer da også Andreas Lieberoth, at dagen kom til at lyde lidt højpanedet.

“Jeg kom til at spinne det lidt forkert, da jeg præsenterede det akademisk. Jeg kunne have stillet mig bedre fra starten.”

Der er dog ingen tvivl om, at det rollespilsakademiske ligger Lieberoths hjerte nært. Han er en af de drivende kræfter i ROLFO, et forskningsforum, der beskæftiger sig med rollespil. ROLFO har blandt andet planer om at samle indlæg a la dem fra Dag 0 i en årlig udgivelse.

I første omgang blev indlæggene dog brugt til at skyde Fastaval godt i gang.

“I dag er Fastaval virkelig åben om onsdagen. Det er helt rigtigt - Dag 0 skal være åben for alle,” siger Andreas Lieberoth.



Andreas Lieberoth har arrangeret Dag 0 sammen med Thomas Duus

Poul Georg Moses, 27 år, Nørrebro

Jeg er lige kommet herved og hører Per Fischer snakke om indie-rollespil og kombinerer det med en fadøl. Jeg har selv læst lidt Sorcerer, og det er meget sjovt, men jeg tror ikke, jeg kommer til at bruge det rigtigt. Jeg kan f.eks. ikke forestille mig at køre en kampagne i det. Jeg husker Dag 0 som større og mere officielt de tidligere år, men der kan jo på den anden side ikke være flere tilhørere, end der er nu.



Søren Maagaard, 36 år, Århus

Jeg fornemmer på folk, jeg har snakket med, at det generelt har været godt. Jeg blev fanget, fordi jeg fulgtes herved i cafeen med en af mine venner, men jeg var egentlig ikke meldt til. Nu fortryder jeg lidt, at jeg ikke var med fra starten, for jeg ville gerne have hørt Malik fortælle om Fastavals historie. (her vil redaktionen godt lige understrege, at Søren Maagaard er det menneske på Fastaval, der har været med flest gange overhovedet, så hvorfor netop han brug for at høre historien, står lidt uklart. Men da vi spurgte, sagde han noget om at blive glemsom med alderen og kiggede ned i sin øl).

Feltet er utroligt stærkt i år

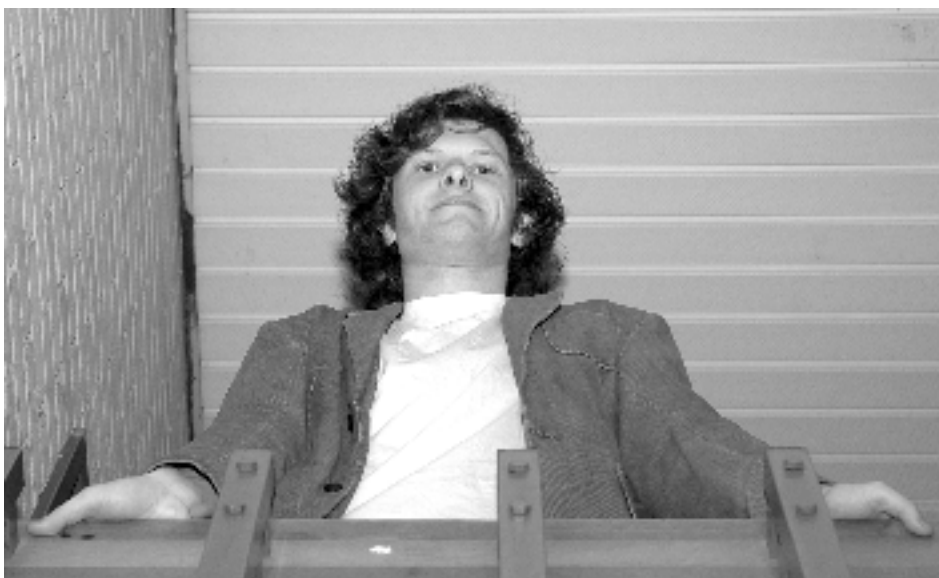
Max Møller vil have mere fællesskab omkring Otto og mindre hysteri

”Jeg er ikke specielt begejstret for, at man ved at uddele Ottoerne gør fem-seks mennesker rigtig glade og en masse andre skuffede. Det er også derfor, at vi er begyndt at gøre meget ud af at skrive tekster til de nominerede, hvor vi forklarer dem, hvad vi er vilde med i deres scenarie. I år er feltet utroligt stærkt. Folk har skrevet nogle meget gode og lækre scenarier. Det er et felt, hvor det at blive nomineret også er en bedrift. Der er mange scenarier, som andre år ville være sikre nominerede, som der ikke bliver plads til i år,” siger Max Møller.

Det er andet år, Max Møller står i spidsen for gruppen af Ottodommere. En nøje udvalgt flok rollespillere, der i månederne – og ugerne og dagene – op til Fastaval læser sig gennem omkring 1.500 sider rollespilscenarier for til sidst at kunne uddele Ottopriserne til de bedste scenarier på årets Fastaval – og skrive feedback til dem alle.

”Ottoen handler om, at scenarieforfatterne skal vide, at der er nogle, der investerer tid og energi i at læse deres scenarie og tage det alvorligt. Ottoen er ikke bare en pris, der uddeles til de få bedste scenarier. Den repræsenterer en kultur, der kommer både forfattere, spilledere og spillere til gode. Jeg tror ikke på, at der er nogen, der bare skriver til Ottodommerne for at vinde en pingvin. Men Ottoen er symbolet for en helt særlig kultur,” siger Max Møller.

Han har selv været med i feltet. Han skrev sit første scenarie i 1996, og grunden til, at han valgte at skrive til netop Fastaval, selv



“Det jeg sætter pris på omkring Fastaval, er hele kulturen og det fællesskab, der er omkring at skrive scenarier.”

om der i de år var rigtig mange kongresser i Danmark, var Ottoen. Max vandt ikke noget det år, og han kan godt huske, at han både følte skuffelse og misundelse. Han vandt heller ikke for sit næste scenarie, eller det næste igen, men i 2001 vandt han prisen for Bedste Effekter for sit scenarie ‘Being Max Møller’.

”Jeg havde investeret rigtig meget energi og følelse i det scenarie. Det var et scenarie, hvor jeg satte mig selv på spil, og jeg gjorde rimeligt tykt grin med en masse mennesker på Fastaval. Man investerer en masse energi i sit scenarie, så det var pragtfuldt at få anerkendelsen for arbejdet,” siger Max.

De kritiske røster

Siden indførelsen af Ottoen i 1992 har pingvinen været beskyldt for at avle en elitær og antifolkelig kultur. Ottoen har været beskyldt for at ødelægge den gode stemning blandt forfattere. Der går historier om venner, der er blevet uvenner, fordi den ene snuppede en Otto foran næsen på den anden, og der går historier om forfattere, der er blevet så bitre over ikke at vinde, at de ikke gider skrive scenarier mere. Overdommeren forstår egentlig godt kritikken, men er ikke enig i den.

”Jeg er ikke blind for, at der er nogle, der går for meget op i Ottoen, og at den kan skabe en bitterhed hos de forfattere, der ikke har vundet den. Men jeg tror ikke på, at der sidder forfattere derude, for hvem Ottoen er uopnåelig. Hvis man kigger på



Max Møllers bud på en dommer

- Har integritet
- Har en åben holdning til rollespil
- Er troværdig
- Har stor pligtfølelse, for det er hårdt at læse så mange scenarier
- Har ikke en politisk agenda. Ottoen skal ikke uddeles af princip, men fordi det er det bedste scenarie, der vinder ...
- Har en omgængelig personlighed, da man skal tilbringe mange timer sammen og blive enig med de andre dommere

de forfattere, der er begyndt at vinde priser nu, så skrev de altså ikke vildt gode scenarier for nogle år siden. Det er da rigtigt, at det kræver mere og mere af et scenarie for at komme i betragtning, fordi de gamle røvhuller med masser af erfaring, som har skrevet scenarier i 10-15 år, stadig er aktive. Derfor kan man ikke i dag regne med at komme ind fra højre og snuppe en Otto første gang, man skriver, som det måske var muligt for 10-15 år siden. Det kræver erfaring, og det kræver, at man laver et godt scenarie," siger Max.

Han fortæller, at der de seneste år er sket det, at en god del af de meget erfarne scenarieforfattere, som ikke skrev så mange scenarier i sidste halvdel af 1990'erne, er vendt tilbage til Fastaval, og at det gør det sværere for de nye forfattere at komme tæt på pingvinen.

"Otto skal ikke være et mål i sig selv. Det skal være et middel til at gøre Fastaval bedre, fordi man skaber en scenariekultur på Fastaval, hvor man er del af et fælleskab. Ottoen må ikke blive en udelukkende faktor for forfatterne."



Fra slagsmål til kærlighed

Max har ikke altid været bedste venner med pingvinen eller de andre Ottodommere. Hans mest skuffende oplevelse med Otto var det år, hvor han skrev et scenarie, der ikke kom med i bedømmelsen.

"Jeg havde afleveret alt for sent, men dengang havde jeg ikke forståelse for, at Ottodommerne også skal have tid til at læse scenarierne. Jeg opdagede først om lørdagen, at mit scenarie ikke var med, og jeg blev både sur og skuffet. Jeg syntes selv, at det var et vildt godt scenarie, men det var dengang. Nu er jeg jo selv dommer, så jeg er selvfølgelig blevet en del klogere," siger Max.

Han underbygger holdningen med at pointere, at der er et alvorligt mentalitetsproblem på Fastaval, når de eneste to forfattere, der afleverer deres scenarie til tiden, er de to debutanter. Han mener også, man godt kunne hjælpe scenarieforfatterne endnu bedre:

"Et eller andet sted er det åndssvagt, at der sidder seks mennesker og læser alle scenarier som dommere, men hvis vi opdager nogle graverende fejl i scenariet, som kan gøre fornøjelsen for spillerne og spillederen mindre, må vi først sige det efter Fastaval," siger Max.

Han mener ikke, at dommerne skal gå ind og rette fejl i forfatternes scenarier, men ser en mulighed for at lave en ny gulerod, der skal få forfatterne til at aflevere deres scenarier til tiden.

"Fastaval kunne tilbyde de forfattere, som afleverede til tiden, at deres scenarie blev læst af en scenariekonsulent, så de kunne få feedback, før deres scenarie røg ud til spillederne," foreslår Max.

Max Møllers arv

Max har planer om at trække sig som Ottodommer til næste år, fordi han gerne vil i gang med at skrive scenarier igen. Noget som han faktisk havde afskrevet, men efter at have læst omkring 50 scenarier de seneste to år, er lysten og inspirationen kommet tilbage. Og Max efterlader sig bestemt en arv som overdommer. Han forestod i 2005 den største fornyelse som institutionen Otto har været igennem, og øns-



ket om forandring var også det, der fik ham til at blive dommer i første omgang.

"Jeg brokkede mig så meget over, hvordan Ottoen var skruet sammen, at Fastaval spurgte, om jeg ikke ville være overdommer. Og så lavede jeg så Ottoen om. Jeg syntes ikke, Ottoen afspejlede de scenarier, som blev skrevet til Fastaval. Kategorierne var fine til de scenarier, vi havde skrevet i løbet af 1990'erne, men scenarierne havde ændret sig. Hvis Ottoen skal have en effekt i at udvikle scenarierne og rollespil og ikke bare skal præmiere det, som er bedst, så skal kategorierne være tidssvarende," forklarer Max.

Her går det godt

Max synes, at det på mange måder går godt med Ottoen. Men han vil gerne have lidt mindre hysteri og mere fokus på fællesskabet og den scenariekultur, som Ottoen er med til at skabe.

"Der er en masse positive ting omkring pingvinen. Den er ikonet, det konkrete, det fysiske på det, jeg sætter pris på omkring Fastavallen, nemlig hele kulturen og det fællesskab, der er omkring at skrive scenarier. Hvis man kommer udefra, synes de jo, at det er dybt godnat, at der sidder mennesker og bruger så lang tid på at lave noget, som der er så relativt få mennesker, der ser og får glæde af, men det er jo fantastisk, at der bliver produceret noget så vildt og af så høj kvalitet," siger han.

Jeg synes sgu', at Ottoen er uvurderlig. Vi samles om den. Spillerne jubler på kongressen, når det scenarie, de har spillet, vinder en Otto," siger Max Møller.



De sidste mohikanere

Hvad skal der til for at holde rollespilklubben i live? Vi har talt med tre foreninger, som har overlevet både internettet og interne kriser
af Kristoffer Apollo

Der var engang, hvor det mest naturlige var at spørge "Hvilken klub er du fra?", når man mødte nye mennesker på en spilkon-gres som Fastaval. Det organiserede danske rollespilmiljø opstod i 80'erne, drevet frem af foreninger af spillere, der havde fundet hinanden via opslag i den lokale spilbutik eller det lokale bibliotek.

Flagskibene var CONSIM i København, Fasta i Århus og FBO i Odense. De stod bag henholdsvis Viking-Con, Fastaval og det odenseanske Spiltræf, som omkring 1990 var Danmarks tre store spilkon-gresser. Men foreningslivet blomstrede også i resten af landet. I midten af 90'erne var der stort set ikke en mellemstor dansk by uden en rollespilforening. Undtagelsen var København, hvor der aldrig kom en rollespilforening, der matchede hovedstadens størrelse. Jyderne mente, at københavnere var nogle værre anarkister uden foreningskultur - men der var vist også noget med, at Københavns Kommune ikke var så flink til at støtte nye foreninger.

I dag er Fasta opløst, mens CONSIM udelukkende består af brætspillere, og FBO fører en skrantende tilværelse på lavblus. Viking-Con og Fastaval afholdes af selvstændige arrangørforeninger, mens der kun har været ét Spiltræf i de seneste 10 år.

I det hele taget fylder foreningerne mindre i rollespilslandskabet - i hvert fald hvis det handler om bordrollespil. Men samtidig findes der foreninger, som har holdt fanen højt i mange år. FASTAVALmagasinet har spurgt tre af dem om, hvordan man skaber noget varigt.



Den gamle:

**Kælderklubben i
Taastrup: TRC**



Taastrup Rollespilklub (TRC) blev stiftet i 1986 og er én af Danmarks ældste aktive rollespilforeninger. TRC har i årevis lånt lokaler i kælderen på en folkeskole gennem kommunen, og klubben har i skrivende stund 53 registrerede medlemmer. Af dem er 40-45 aktive, som kommer og spiller i skolens kælderlokaler.

Thomas Jakobsen er formand for TRC og er i øvrigt kendt for at være Danmarks mest aktive scenarieforfatter med knap 30 scenarier på samvittigheden.

Hvad har holdt TRC i live i 20 år?

"Der er ikke nogen enkel opskrift - det handler blandt andet om at have været heldige med generationsskift. Vi har fået nogle klumper ind, når antallet af aktive medlemmer faldt under en smertegrænse. Senest for et par år siden, hvor der kom en flok unge ind for at spille live. Derfor lavede vi en tostrengt forening, så de fik deres egen floj, hvor de selv bestemte. Nu har de droppet at spille live, så vi er én forening igen. Det betaler sig at give folk magt og penge."

Hvad gør I for at holde foreningen i gang?

"Vi holder en årlig weekendtur, hvor vi hiver det meste af foreningen med og får folk til at spille på kryds og tværs. Vi laver også nogle aktiviteter, der går ud over bare at spille rollespil, for eksempel ved at invitere andre rollespillere til at komme og holde oplæg. Desuden har vi altid haft et godt forhold til kommunen, som vi plejer aktivt. TRC sidder med i de forskellige kommunale foreningsudvalg. I den sammenhæng er vi opportunist - hver gang der har været politisk fokus på, at de unge hænger for meget på gaden, har vi søgt penge til at lave en kampagne for nye medlemmer."

Hvad er sjælen i TRC?

"Det handler grundlæggende om en meget hård kerne af medlemmer, som er rigtig gode venner og kynisk set ikke har så meget andet at tage sig til. Vi er et helle for alle dem, der ikke synes, det er fedt at gå til fodbold eller gå i byen hele tiden."

Hvornår har TRC haft sin største krise?

"Der var en periode i slutningen af 90'erne, hvor vi havde et indspist miljø med en relativt hård omgangstone, som gjorde, at nye ikke følte sig velkomne. Vi var også ved at miste lokalerne, fordi der var lidt for mange drukaftener, hvor der blev smadret nogle døre og den slags. Vi var så et par stykker, der tog initiativ til et fællesmøde, hvor vi fik snakket om, at vi var nødt til at tage os sammen. Nogle få fik på en pæn måde at vide, at de ikke skulle komme mere. Og vi fik betalt de regninger, vi skyldte."

Hvad er den største trussel mod foreningslivet?

"At der ikke er behov for foreningerne. I gamle dage var det svært at finde nogle at spille med, men i dag kan du ikke tage på efterskole eller komme i en gymnasieklasse, uden at der er nogen, der spiller D&D."

Hvilket råd vil du give rollespillere, der gerne vil lave deres egen forening?

"I forhold til opstarten er der tre ting: 1) Få et godt forhold til kommunen - det betaler sig med renters rente; 2) Få gjort opmærksom på jer selv - lav en hurtig hjemmeside eller nogle foldere, så I får volumen, for seks mand kan ikke bære det i længden; og 3) Det allervigtigste: Pas godt på de medlemmer, I har."

Læs mere om TRC på www.trc.dk



Den store:

Ungdomshuset i Aalborg: TRoA

The Realm of Adventurers (TRoA) har været den største rollespilsklub i Aalborg, siden den blev stiftet i 1989. I dag har TRoA ca. 250 medlemmer, hvoraf ca. 200 kommer i klubben på ugentlig basis. Klubben har afholdt TRoA Con 20 gange siden 1990 og arrangerer jævnligt liverollespil med flere hundrede deltagere. TRoA har egne lokaler, der ligger ved den nordlige ende af Limfjordsbroen i Nørresundby. Her kører der ugentligt 30-35 rollespilshold.

Uffe V. Jensen var formand for TRoA indtil marts og er i dag klubbens pr-ansvarlige - og i øvrigt også skoleansvarlig på Fastaval 2006.

Hvad er baggrunden for, at TRoA vokser, mens andre foreninger dør?

“Folk kommer ind og spiller fra 30-40 km radius, derfor er foreningen et fælles holdepunkt. Derudover er der lagt masser af blod, sved og tårer - det er vigtigt, at vi har haft kompetent frivillig arbejdskraft. Folk, der tager slæbet uden at få den store hæder for det. Endelig har Aalborg Kommune været meget villige til at hjælpe os.”

Hvad har I brugt den frivillige arbejdskraft til?

“Vi har spurgt os selv, hvad vi skal gøre, for at vi også har medlemmer om fem år. Vi lægger en langsigtet plan og gør arbejdet nu, eventuelt sammen med kommunen. Det er meget vigtigt, at vi har gode lokaler, men generelt har TRoA været dygtig til at følge med tiden. Først fik vi figurspil og kortspil med, og de seneste fem år har vi taget meget live ind - i dag er live halvdelen af klubben. Vi tør satse, og foreningen har råd til det. Til sommer lejer vi for eksempel to spejdercentre og har spilområde imellem dem i vores sommerlive.”

Hvad er sjælen i TRoA?

“Alsidigheden, at der er plads til det hele. Samtidig er der en sikkerhed i, at vi er så mange, og at vi spiller de gode gamle systemer - der skal ikke være så meget eksperimenterende rollespil heroppe. For mange af de ældre medlemmer er det sociale det centrale - det er de samme folk, man går i biografen med.”

Hvornår har TRoA haft sin største krise?

“Der var den famøse periode for 10-12 år siden, hvor en gruppe brød ud og stiftede ARL, så klubben blev delt i to. Der gik bølgerne højt. Internt i TRoA var der en stor krise for et par år siden, hvor der var stor splid mellem bordrollespillere, figurspillere og liverollespillere. Det lykkedes bestyrelsen at gribe ind og løse tingene via dialog. Det betyder, at klubben i dag er tættere bundet sammen end længe.”

Læs mere om TRoA på www.troa.dk

Den lille:

Vennerne på Falster: Dreamlands

Dreamlands RPC har siden starten af 90'erne været rollespilforeningen i Nykøbing Falster. Dreamlands står desuden bag den eneste spilkongres på Lolland-Falster, Chop Con, som har været afholdt årligt siden 1992. I år var Chop Con annonceret i weekenden før påske, men blev aflyst.

Michael Hansen er formand for Dreamlands, som låner lokaler på en folkeskole af kommunen.

Hvad er sjælen i Dreamlands?

“Vi kæmper faktisk for at holde os i live. Vi er nede på 8 medlemmer, tror jeg. Vi er egentlig en privat vennekreds af lidt ældre spillere. Alle er selvfølgelig velkomne, men det fungerer på vores præmisser. Hvis der er en sjæl, er det på hyggeniveau.”

Hvorfor blev Chop Con aflyst i år?

“Fordi vi hverken havde mandskab eller ressourcer til at stable den på benene. Men vi kommer igen for fulde sejl næste år og håber at kunne trække folk herved. Vi vil gøre mere for at reklamere for con'en næste år, så vi får fat i flere unge spillere.”

Hvornår har Dreamlands haft sin største krise?

“For to år siden overvejede vi at lukke og slukke. Men vi vidste ikke, hvad fanden vi ellers skulle gøre, for det er hyggeligt at mødes hver weekend. Så det var værd at kæmpe for.”

Hvad gør I for at skaffe nye medlemmer og holde på dem?

“Vi deler flyers ud, bruger mund-til-mund-metoden og har også fået en ordentlig hjemmeside. Vi lader folk være med i en måneds tid, før de skal tage stilling til, om de vil være medlemmer. Men du skal ikke komme i klubben og forvente at blive underholdt, du skal selv deltage i underholdningen.”

Hvad er den største trussel mod foreningslivet?

“Computeren, vil jeg sige. De unge i dag vil hellere sidde hjemme bag skærmen og spille rollespil over internettet i stedet for at mødes socialt.”

Hvilket råd vil du give rollespillere, der gerne vil lave deres egen forening?

“Hvis I har en rollespilsguppe til hverdag, så prøv da at reklamere og se, om der er flere i nabolaget, der vil være med. Og find ud af, hvordan I skaffer lokaler gennem kommunen, så I har et fast sted at mødes.”

Læs mere om Dreamlands på www.dreamlands.dk.



Den store Fastaval kryds&tværs

af Mette Finderup

Overfor ser du en masse numre, der er ordforklaringer til de tilsvarende numre i skemaet. Nogle steder står der et 'v' for vandret eller et 'l' for lodret ud for et nummer. Det betyder, der er to forskellige ord, der udgår fra samme nummer i skemaet.

Når du har løst kryds-og-tværsen, kan du pusle et fastavalord af de bogstaver, der står i cirkler i din løsning.

Hvis du skriver det rigtige ord plus dit navn på en seddel og kommer den i redaktionens løsningskasse ved informationen seneste i morgen klokken 12, er du med i lodtrækningen om bliv-lækker-til-banketten-præmier.

	1		2	3	4	5		6		7	8		9	10	11		12	13
		14						15		16	17		18	19	20			
		21				○	22										23	
24					25					26	27						28	
		29				30						31				32		
	33					⇒							34			35		
36				37						38		○		39			40	○
	41			42					43		44			45	46			47
48						49					50			51				
52				53			54	○		55					56		57	○
	59			60				61					62		○			
		63	○					64			65				66			
	67					68				69			○	70				
71				72	73					74			75	76				77
78				79					80			81	82			83		
84			85						86		87						88	89
		90	91							92			93	94	95			
96			97	98					99		100							
	101	○					102			103							104	
	105										○	106	107		108		109	
111																		
	115					116												118
119			120	121			122									123		
		124					↗	125	126					127			128	
129				130				131				132			133			134
135							136		137						○			138
139			140				141			142				143		144		
145							↘	○						146				

- 1 Fastavals hjerne
- 2 Scenarie
- 3 En krebsært
- 4 Skaber sig i baren
- 5 Det er der en del af i baren
- 6 Der skal nok være nogle stykker i sovesalen
- 7 Sikker sød pige, men fra et hårdt kvarter
- 8 Komme-op-til-spilstart-hjælp
- 9 Selve kernen
- 10 Ungdomsskoleelev
- 11 Wihuu min karakter blev såret!
- 12 Otto-følelse
- 13 Top 100
- 14 Dem fra Aalborg
- 15 Scenariet, som forfatteren selv udtaler det
- 16 Häber man at få godt med til aftensmaden
- 17v Almindelig Fastvalgænger-indtægt
- 171 Brødre
- 18 Hoste
- 19 Con-maskot
- 20 En af vore egne
- 21 Vædder på et fremmed sprog
- 22 Råknroller
- 23 Rod rundt
- 24 Aftensmad
- 25v Det der ude i den virkelige verden
- 251 Häbefulde unge mennesker på Fastaval
- 26 Flå
- 27 Bar-redskab
- 28v Reprimande fra generalen
- 281 Gud
- 29v Det er i køkkenet
- 291 Statussymbol blandt officials
- 30 Unormal
- 31v Pind eller mandligt kønsorgan
- 311 Dommerjob
- 32 Smager maden måske af
- 33 Cafeens svar på cola
- 34v Genpøl
- 341 Scenarie
- 35 Udråb når man ser sin tilmeldingseddél
- 36 Bytte
- 37v Dagen-derpå-lyd
- 371 Dagen-på-dagen-derpå-lyd
- 38v Trendy kommunikationsform blandt rollespillere
- 381 Yes - min karakter blev slået med et sværd igen!!
- 39 Udråb når man endelig slår *den* sekser
- 40 Københavner-bydel
- 41v Men nu til noget helt andet
- 411 Dem til venstre
- 42v Når man bruger en cure light på et sår
- 421 Det gør ingen rask con-gænger
- 43 Tøzer
- 44 Fugl fra et fjernt land, der i år er repræsenteret på Fastaval
- 45 To ens
- 46 Her omkring
- 47 Unge, eksperimenterende rollespillere
- 48 Som man fokuserer klokken tre om natten
- 49 Mennesker med forholdsvis meget pigment i huden
- 50v Tilfældige vokaler
- 501 RPG-dyr
- 51v En del rollespillere gør uddannelsen færdig på denne vis
- 511 Det råber Dirt Buster efter dig
- 52 Spidse negle
- 53 Os
- 54v Det er der meget lidt af i sovesalen
- 541 Tæsker
- 55v Kategoriers
- 551 Kan du blive i baderummet, hvis du er heldig og der er mere varm vand
- 56 Piger har af en eller anden grund en svaghed for det her
- 57 Endnu et center for rollespillere, der ikke blev færdig med uddannelsen
- 58 Tal
- 59 Til ære for svenskerne - vi har ikke sådan nogen her
- 60v Tankeoverførsel
- 601 Brætspil
- 61 Monsteret
- 62 Dirt Busters fjende nummer 1
- 63v Går ombord
- 631 Jeg fik ham!
- 64v Græs med vand på
- 641 Tog af sted på hest
- 65 Kongenavn
- 66v Dyr
- 661 Fastavaltjans
- 67v Trin
- 671 Japanhejs
- 68v Franks berømte indvolde
- 681 Olav Kjærs yndlingsscenario
- 69v Optag
- 691 Ingrediens i cafeen
- 70 Optræder ofte i fantasyscenarier
- 71 ØV!
- 72 Køkkengadget
- 73 Ask
- 74v Moderne
- 741 Lever
- 75 Nørdsnavn
- 76v Før digitalkameraet
- 761 Dessert
- 77 Vagt
- 78 Bebrillet ekspert
- 79v Styrt
- 791 Idet
- 80v Poker-trumpf
- 801 Väbenlarm
- 81 Godter
- 82v Dameblad
- 821 Den gyldne fætter
- 83v Sovesalslyd
- 831 Kan man godt have tendens til Fastaval-mandag
- 84 Drift
- 85 Det var vi sidste år
- 86v Hold nallerne fra min cola-udråb
- 861 Fugleinfluenzaens (hvad nu hvis Otto bliver smittet?)
- 87v Nødrationscenter
- 871 Tysk farfar
- 88 Dirt Buster
- 89 Møntfodens
- 90 Nødvendigt, hvis man har for få penge med på Fastaval
- 91 Raven rundt ved nattetide
- 92 Tændt
- 93 Væltende rundt
- 94 Fornemme i bankettågen
- 95v Det gør gds'ere
- 951 Drømmearbejdsplads for mange con-gængere
- 96 To ens
- 97 Blive syg
- 98 Ord man siger, når man bliver syg
- 99v Corny forkortelse for beklædnings-genstand
- 991 Ham med de spidse tænder
- 100 Aftensmads-klassiker til billige penge
- 101 Helten på penge-kassen
- 102 Os
- 103 Offentligt kontor
- 104 Det eneste gældende cola-mål
- 105 Scenarie
- 106 Sådan noget Absurth-drengene prøver at have
- 107 Træsart man ikke laver skoleborde af
- 108 Ikke
- 109 Stort band før der var Fastaval til (i 70'erne)
- 110 Alle conners fornemste modstander
- 111 Frakker i superligaen
- 112v Kæle
- 1121 World-of-Darkness-dyr
- 113v Ham i kælderén
- 1131 Biord
- 114v Svensker
- 1141 Det er man med garanti på mandag
- 115v Kan forudse Ottovindere
- 1151 PARTY
- 116 Og det er man stadig på tirsdag
- 117 Arvemasse
- 118 Legeonklen
- 119 Sød dame med vinger
- 120 Sød musik
- 121v Kan give ondt i hovedet
- 1211 Fuglen
- 122 Nye ideer, der bare er stavet en lille smule forkert
- 123 Træ
- 124v Vigtig person på Fastaval (med stort ego)
- 1241 De siger de findes mod tømmermænd - men det er løgn
- 125 Staffage
- 126 Gudinde
- 127 Legemsdel, fantasykarakterer tit bliver skudt i
- 128v Udtryk for, hvor meget du kan klare uden søvn
- 1281 I sang
- 129 Dem er der altid nogen, der glemmer, når de tager hjem fra Fastaval
- 130v Dyrebryst
- 1301 Flere træer ...
- 131v Väben
- 1311 Er luften tyk af om morgenen i sovealen
- 132 Det kan man liiiiige nå på en stol i et hjørne
- 133 Det kan du vinde i rollespil
- 134 Det råber den dårlige taber
- 135 Scenarie
- 136 ... og et træ
- 137 Det skal man ikke være på en skole med træ
- 138 Industriel Nytækningsforbund
- 139 Findes
- 140 DNA
- 141 Naturlig reaktion på kedeligt scenarie
- 142 Fugl
- 143 Lille ord på to bogstaver :-)
- 144 Det gør man med sin Formula de-bil
- 145 Dyret, der næsten er en elg
- 146 Kemikaliet



Three Mills er en større bebyggelse (220 Troende sjæle) med en møller, hjulmager, sagfører, hotel og retsbygning. To forretninger er i hård konkurrence: *3 Mills Dry Goods Store* og *Ohlsson's General Store*. Der findes kun to møller i Three Mills, af hvilken den ene er nyligt nedbrændt under mystiske omstændigheder. Hvem, der har brændt møllen ned, er ikke så vigtigt. Hvem der bliver fundet skyldig, og hvilken straf han eller hun får, er.

Hundene ankommer en iskold og snedækket tidlig forårsdag til Three Mills, hvor ...

NOGET ER GALT

Stolthed

• Mrs Ohlssons mand døde sidste vinter, og hun bestyrer nu hans landhandel med kyndig hånd. Hun er i færd med at udkonkurrere byens gamle forretning, der ejes af møller Jacob Kinlaw.

Uretfærdighed

• Ohlssons forretning blomstrer, og det gør Jacob Kinlaws ikke. Derfor nægter han at male korn, der er købt i Ohlssons forretning, eller at sælge malet mel til Mrs Ohlsson.

Synd

• Jacob Kinlaw er begyndt at leje sin lagerbygning ud til Travis Pleasant, en forhenværende cowboy der nu går rundt på krykker. Travis bruger laden til saloon for rejsende og lokale landmænd. Der går rygter om hasardspil og prostitution. Travis har mistet troen på Gud efter et fald fra en hest. Saloonen bestyres til daglig af Jebediah Kinlaw, søn af Jacob. Den lokale pige Amy Winthrop serverer i saloonen. Amy har solgt sin krop til bl.a. Sheriff Ardell Cassidy og dommer Joshua Whiteside, den lokale "Territorial Authority".

• Mrs Ohlsson lever ugift sammen med tre andre enlige kvinder fra byen, alle enker som hun selv.

• Mr Ohlsson blev fundet skudt – selvmord, siger man, og hans lig blev derfor ikke begravet i indviet jord.



Djævelskab

• Den ene af Kinlaws to møller nedbrændte efter den sidste høst. Sheriff Cassidy anholdt prompte Dwayne Ohlsson, Mrs Ohlssons eneste søn, for brandstiftelse. Dwayne blev dog hurtigt løsladt pga. et alibi fra Amy Winthrop.

• Vinteren har været hårdere og koldere end nogen i mands minde. Gamle mennesker er døde af kulde, og Jacob Kinlaws yndlingshustru Ezebel er meget syg og ligger med feber.

Falsk tro

• Ifølge Jacob Kinlaw står Mrs Ohlsson bag al byens ulykke. Hun er en magtfuld heks, og det er hendes skyld, at Jacob er nødt til at leje sin lade ud.

• Ifølge Mrs Ohlsson var det Kinlaw-familien, der drev hendes mand i døden. Hans lig er aldrig blevet velsignet, men er begravet på den lokale kirkegård.

Afgudsdyrkelse

• Jacob Kinlaw, Sheriff Cassidy og en håndfuld bedsteborgere er gået sammen i et hemmeligt broderskab. Deres mål er at få Mrs Ohlsson ud af byen, uanset midlerne. De beskytter sig selv ved at drysse hvedekorn foran deres døre og vinduer.

Det falske præsteskab

• Jacob Kinlaw er selvbestaltet leder af en lille menighed, der tæller Sheriff Cassidy og en håndfuld andre lokale. Disse "lokale" er meget perifere bipersoner, men hvis de kommer til at spille en rolle, hedder de Tonilee Estabrook, Harold Goings and Elaine Stoops.

Trolddom

• Jacob vil tilkalde en dæmon til at drive Mrs Ohlsson bort fra byen. Han mener Dwayne bør hænges for at brænde møllen ned. Saloonen/bordellet kan ikke forsvinde, for Mrs Ohlssons forretning er lukket eller overtaget af familien Kinlaw.

BIPERSONER

Der er ikke plads til at beskrive de enkelte bipersoner detaljeret, men fyr blot passende Traits på de forskellige personer: Kræmmer, Møller og Opspartet formue til Jacob Kinlaw. Businesswoman og Fast stemme til Mrs Ohlsson. Blændende smuk til Amy. Plus våben og familiære såvel som andre relationer.

HVAD ØNSKER BIPERSONERNE SIG AF HUNDENE?

Mrs Ohlsson: vil have hundene til at helliggøre hendes mands jordiske rester og give ham en ordentlig begravelse. Ellers vil hun helst have, at de lader hende passe sig selv og sin forretning.

Dwayne Ohlsson: er forelsket i Amy Winthrop og vil have hundene til at vie dem. Han har dog ikke friet til hende endnu, og Jacobs søn Jebediah er ude i samme ærinde.

Amy Winthrop: blev spillet væk i poker af sin far, der nu er død, efter at være blevet skudt i fbm. et andet pokerspil. Amy vil sættes fri, tilgives for sine synder, giftes og have mange børn. Hun elsker Dwayne.

Jacob Kinlaw: vil have Mrs Ohlsson straffet og smidt ud af Three Mills, og også straffet de andre kvinder, der har levet med hende i synd. Han vil have byen tilbage, som den var førhen, da han var den førende forretningsmand. Og Dwayne skal dømmes for møllebranden.

Jebediah Kinlaw: vil have hundene til at velsigne Amys og sit giftemål. Han har friet, men tøsen sagde nej!

Ezebel Kinlaw: vil helbredes. Hun tror, at hun kan gøre alt godt i byen igen, hvis bare hun kommer til hægterne.

Dommer Whiteside: vil af med hundene så hurtigt som muligt. Han er desperat og parat til at slå ihjel for at dække over sin seksuelle forbindelse til Amy.

Sheriff Cassidy: vil udnævnes som øverste autoritet i stedet for Whiteside, som han mener er en svag leder.

Travis Pleasant: vil udfordre hundene, Gud, Troen, alting. Han er en knækket mand.

DOGS

I Dogs in the Vineyard spiller man Herrens hunde, religiøse håndhævere i et vildt vesten, midt i 1800-tallet. Med Livets Bog i den ene hånd og en storkalibret revolver i den anden rejser de fra by til by og holder den Ene Sande Tro i hævd.

PER VON FISCHER

Bosat i Edinburgh. Har skrevet syv scenarier til Fastaval, senest 'Mørke Steder' (2005).

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

af Kristoffer Apollo

Fastavals
General

Hvad bliver bedre på Fastaval i år?

Det gør Gør-Det-Selv-konceptet. Vi har fået en del erfaring, så vi har kunnet få mere styr på det. Jeg tror også, at scenarierne bliver bedre i år på grund af den ekstra sparring, de scenariefansvarlige har givet forfatterne.

Hvad glæder du dig selv mest til?

Til det er overstået, haha. Nej, jeg glæder mig til at komme ud og opleve den gode stemning og gå rundt blandt glade deltagere, som hygger sig.

Spiller du nogensinde rollespil?

Jeg prøver på det, men dæleme for lidt.

Hvilken alignment og character class er du?

Uha ... Nu har jeg faktisk aldrig spillet D&D, så jeg er hverken det ene eller det andet.

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

Må jeg tjekke prislisten? Nej? Det vil jeg vel give 30 kr. for.

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

Så ville jeg nok være til påskefrokost hos min familie. Generelt slappe af og se nogle folk, som jeg ikke ser på Fastaval.

Hvad er det for noget med al det druk?

Jamen, der er sådan set ikke så meget mere druk på Fastaval, end der er andre steder. Der er bare nogle af deltagerne, som gerne vil hygge sig med en øl, så det er der ikke noget særligt i.

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

Det var en kombination af mine storebrødre og Merlin Manns berømte indslag i TV-Avisen.

Er du til D20 eller Forge?

Nu har jeg ikke prøvet nogen af Forge-spillene, og D20 syntes jeg var besværligt at arbejde med – så det ved jeg ikke endnu.

D6 eller D10?

D6 - fordi D6 er det, man bruger i GURPS, som er ét af de systemer, jeg har spillet mest. Og den terning kender alle.



Jost Lytje Hansen

Bord eller live?

Begge dele, men mest bord af tidsmæssige årsager.

Hvad er det vildeste, du har gjort i rollespil?

Det har nok været 48 timers livescenarie i en ubåd.

Ved du, hvad Kaptajn Sprød laver i dag?

Ja, han fupper en masse folk. Han vandt DM i Stand-up for et par år siden, så jeg går ud fra, at han også prøver at være sjov. Men han prøver vist generelt at bondefange folk, og det er han god til.

Har du nogensinde tampet nogen med et skumgummisværd?

Jaee, lad mig lige se ... Nej, det har jeg faktisk ikke.

Hvorfor taler man sådan, når man spiller live?

Det gør man vel, fordi man synes, det lyder sejt.

Hvordan får jeg en billet til banketten?

Det gør du ved at bestikke én af de andre banketgæster og få hans eller hendes plads. Eller ved at skrive dig i reservekøen.

Hvad er din største Fastaval-oplevelse?

Det var Fastaval TV-indslaget "Jost like that".

Har du set Eliten?

Nej, men jeg har hørt, de leder efter mig.

Hvem er det sejeste menneske i dansk rollespil?

Det er Ask Agger. Han har lavet nogle af de scenarier, som har gjort mest indtryk på mig, og da jeg var en ung purk, var han det første store rollespilsidol, jeg havde som Fastaval-gænger.

Hvad er det mest revolutionære, du har gjort som general?

Det er at indføre Gør-Det-Selv-konceptet.

Har du et liv efter Fastaval?

Ja, det har jeg. Det regner jeg med.

Jost L. Hansen

Jost Lytje Hansen er 28 år og går på multi-mediedesigner-linjen på Århus Teknisk Skole. Derudover deler han post ud og forsøger at lave film. Jost er født på Fyn, opvokset i Horsens og har boet i Århus i de seneste syv år.

Jost har spillet rollespil siden 1990, hvor han første gang prøvede det med sine storebrødre. Derefter overtalte han nogle klassekammerater til at spille HeroQuest og Drager og Dæmoner.

Jost har været general for Fastaval 2005 og Fastaval 2006 og har været med til at arrangere Fastaval siden 1998. Han har skrevet ca. 10 kongresscenarier og arbejder i øjeblikket på et western-brætspil.



Brynnums bitre ...

Af Mads Brynnum



Hvis der er noget, der virkelig kan bringe mit pis i kog, så er det de meget få dage om året, hvor jeg ikke har noget at brokke mig over. Derfor er det altid skønt at være på Fastaval, hvor mit pis som regel holder sig nede på dejlige 37 grader.

Lad os bare starte med Dag 0. Det var vist noget, man opfandt dengang inden email, hvor spillederne faktisk havde svært ved at få kontakt med forfatteren, inden de skulle køre scenariet. Så lavede man en dag, hvor der var mulighed for at se giraffen, og lige siden har fastaval-gængere haft mulighed for at spille en onsdag aften. For det første: Der er en grund til at det hedder scenarieforfattere – det er, fordi man skriver scenarier. Og hvis man har skrevet et scenarie, man bliver nødt til at frem-

lægge mundtligt for sine spilledere, før de kan spille det, så har man åbenbart ikke gjort sit arbejde godt nok. For det andet: I år nåede tåbeligheden omkring Dag 0 jo nye højder, idet arrangørerne lagde ud med et ”call for papers.” For selv om det da er prisværdigt med akademiske ambitioner, så lad os ikke glemme, at et ”paper” for gennemsnitsrollespilleren er lig med et ”character sheet.”

Det er jo ellers en trend for tiden, at man på universiteter og lignende steder skal beskæftige sig med rollespil. Og det er da en udvikling, jeg kun kan begræde. For hvad er det, hvis ikke et udtryk for, at rollespillerne nu er blevet mere voksne og dermed pinligt bevidste om, at de burde få noget frisk luft, lidt motion og måske et rækkehus i stedet?

Og er denne stræben efter at skrive artikler og Ph.D.-afhandlinger om rollespil ikke bare et forsøg på at foregøgle sig selv, at man ikke har spildt alle sine ungdomsår med ligegyldigt pjat?

Lad mig i den forbindelse lige understrege, at stort set alle aktiviteter, unge mennesker beskæftiger sig med, falder under kategorien pjat. Og derfor kan man også diskutere, om unge mennesker decideret spilder tiden med rollespil. For prøv at tænke på, hvor fornuftige alternativerne er. At køre på knallert, for eksempel? At spille fodbold? At høre rockmusik? Jeg ler!

Her til sidst. Den skarpsindige læser vil måske ihukomme, at klummisten selv både lavede oplæg på dette års Dag 0 og var arrangør af samme året før. Og jeg kan da godt, i lyset af det, forstå, hvorfor samme læsere måske vil se alt det ovenstående som topmålet af hykleri. Men til det kan jeg jo bare sige: Man kan ikke diskutere mod arrangør-rabatter og fadølskuponer. Skål!

Og nej, selvfølgelig kan man ikke direkte sige, at rollespilleres ungdomsår har været spildte. For hvad skulle disse genetiske blindgyder ellers have brugt deres tid på? At køre på knallert og lægge an på damer? At spille fodbold sammen med de populære? Jeg ler!

Læs i FASTAVALmagasinet i morgen:

Hot, hottere, hottest!

• *vi spurgte jer, hvordan torsdagens scenarier gik*

Hvor stor en nørd KAN man være?

• *Peter Brodersen giver et kvalificeret bud*

“Hr. Lærer, min d20 er vist gået i stykker”

• *læs om verdens(?) første rollespilefterskole*

Du får ikke bare et scenarie, men et helt system på en eneste side!

• *skrevet af Rune Vendler*