



Kærlighed opstår mellem DB'erne og Infoen

Er der endelig fred på Fastaval? Da DB'erne gik i deres traditionelle strejke, valgte Infoen til alles overraskelse at gå i sympati strejke og de nægtede at videre give mere info. Det tyder på en opblødning i

konflikten mellem de to stridende parter. Der hviskes i krogene om en snarlig fredsftale. "Det er selvfølgelig glædelige nyheder, hvis denne uendelige borgerkrig endelig kan få en ende," udtaler generalen.

Sympatistrejken er ikke det eneste tegn på forsoning mellem info og DB, selvom begge parter benægter alt, er denne kærligheds historie endnu et tegn på fred.

Sofie Bojsen

I baren fredag aften d. 1 april skete der noget, som ingen troede skulle ske i Fastavals historie. Lige pludselig er et bord i baren omringet af forfærdede og nysgerrige blikke, da en DB'er og en Infonaut kærtegner hinandens nøgne overkroppe. Kærlig berøring ledte til hede kys, og snart efter hørte man den unge infonaut med et blik på sin hede elsker aftale et møde tidspunkt. Hvor det er kan ikke vides. En anonym con-gænger siger: "Jeg ved ikke, hvad jeg skal tro! Jeg har set det ske, men jeg kan ikke fatte det. Jeg troede at en infonauts kærlighed til Infonauterne aldrig kunne brydes! Men det har han bevist nu. Kærlighedens veje er uransagelige."

Vidner siger, at selve akten opstod da Dirtbusteren per instinkt lagde an på en tilfældig pige. Infonauten styrtede imod sin elskede, og det udviklede sig romantisk, da DB'eren undskyldte med søde kys og kærtegn. Det lykkedes Fastamorgen at snakke med Infonauten senere den følgende morgen:

"Rent personligt mener jeg ikke, at I har ret til at spørge mig om dette! Jeg kender intet til dette! En DB'er og en Infonaut! Det er ikke muligt!"

Man kan tydeligt forstå Infonautens frustration. Dette er en skandale, og derfor har vi af venlighed valgt at anonymgøre de to elskede. (Men det er måske ikke så svært at regne ud, hvem det er. Red.)



Målsætning: De bedst mulige spiloplevelser

Ansvar for, hvad du kan spille på årets Fastaval har ligget i hænderne på to personer. Fastamorgen har taget en snak med den ene.

Af Kristian Bach Petersen

Da Klaus Meier Olsen og Kristoffer Rudkjær sidste år meldte sig som scenarieansvarlige, var det for at tage rollen på den lange bane. Derfor hedder de scenarieansvarlige også Klaus og Kristoffer når Fastaval har sølvbryllup til næste år, og igen i 2012. Fastamorgen har talt med Klaus Meier Olsen om rollen som scenarieansvarlig i år og fremover.

Hvilke tanker gjorde I jer om opgaven som scenarieansvarlige, i år og fremefter?

”Vores hovedmål har været helt banalt: nemlig at give spillerne på Fastaval de bedst mulige spiloplevelser. Alle vores tiltag har i sidste ende handlet om at få forfatterne til at skrive bedre scenarier ved at støtte dem så meget som muligt i deres skriveproces. Vi har specielt gerne ville gøre noget for debutanterne og dem, der måske ikke kender så mange andre scenarieforfattere som de kan tale med. Derfor arrangerede vi både workshops og forfatterweekend og sørgede for, at alle fik tilbuddet om at få en sparringspartner, som de kunne spille ideer op af i løbet af deres skriveproces.”

Hvorfor har i meldt jer for en treårig periode?

”Vi ville gerne sørge for, at der kom en større kontinuitet og

sammenhæng på området.

Problemet har tidligere været, at det har været en ny ansvarlig hvert år, så det er ikke altid, at alle de gode ideer er blevet samlet og videreført sådan som de fortjente. Det håber vi, at vi kan gøre, ved at være scenarieansvarlige i tre år i træk. Så næste år skulle tilbuddene til forfatterne gerne være endnu bedre.”

I år modtog i 60 synopsis fra forfattere der gerne ville have et scenarie med på Fastaval. Kom det tal bag på jer?

”Meget! Da deadline nærmede sig fik vi 5-10 synopsis i timen, hvilket var ret overvældende. Vi havde regnet med at modtage omkring 30 og så skære feltet ned til 25, men da vi endte med at modtage 61 synopsis, som vi så udvalgte 31 af.”

Hvad tror I det skyldes?

”Der var nogen, der sendte flere synopsis, men mest af alt tror jeg, at det er blevet mere tilgængeligt at skrive scenarier. Da jeg startede med at skrive var et scenarie et digert værk, der helst skulle vare seks timer og have lange spilpersoner og et kompliceret plot. Nu kan det godt være kortere og mere fokuseret på en enkelt, skarp ide, hvilket gør det mindre skræmmende at skulle skrive sit første scenarie.”

Kan du beskrive udvælgelsesprocessen?

”Udvælgelsesprocessen var på samme tid fantastisk og forfærdelig. Det var fantastisk at læse så mange gode ideer til scenarier og se, hvor

Program Søndag

Scenarier

Reruns søndag 09-13

Monogami
Erindringens Manuskript
Det halve Kongerige
New York Coppers
Højhus: Dybt at falde

Brætspil

Smallworld 10-12
Stoneage 10-13

Cafe

12 Animationsfilm fra Viborg
Animations skoles afgangshold
17-19 Lounge a lá Fantasia – et
maskebal

Andet

13.30-15.30 Fælles oprydning. Alle
giver en hånd med.
19-03 Banket

mange spændende ting folk gerne vil med vores medie. Samtidig var det forfærdeligt at skulle afvise scenarier, der alle andre år ville være kommet med, men som vi i år - fordi vi havde fået 61 synopsis - ikke kunne finde plads til. Vi måtte afvise mange gode ideer, hvor vi håber på at se noget fra forfatterne igen næste år.

Vi havde en række parametre som vi tog hensyn til, da vi skulle udvælge scenarierne. Det vigtigste var selvfølgelig kvalitet. Hvis synopsis er god nok, så er alle parametre mindre vigtige. Ellers prøvede at få en god spredning i genrer, så Fastaval både har noget for den svenske avantgardist og ungdomsskoleeleven, der er på sin første con. Endelig var det også vigtigt for os at få en vis mængde debutanter ind, så miljøet kan blive ved med at udvikle sig.”

Hånden der fodrer...

Mads fra køkkenet er et af de mennesker, der sørger for at vi congængere ikke sulter ihjel, men hvem er han ellers? Jeg ville have opsøgt ham for at foretage et interview, da han pludselig overfaldt mig med historien om sig selv.

Af Kulsoen

Mads har besøgt Fastaval igennem 17 år. "Jeg er kommet her siden jeg var 12, og har måske misset 2-3 år i alt. Jeg kan huske dengang vi bl.a. kun var 5-6 mennesker der spillede Illuminati.". Mads er ikke typen, der skal tvinges til at fortælle om sig selv eller Fastaval. " En overgang mistede jeg så lidt lysten til at tage med... Jeg spiller ikke meget rollespil og skriver ikke selv scenarier, så det endte med at gå lidt for meget op i druk.". Da han hørte at Fastaval i år manglede køkkenpersonale, sprang han dog alligevel til for at hjælpe (et faktum vi alle værdsætter, ikke mindst omkring spisetid). Mads synes at det bedste ved Fastaval er, at alle typer bliver accepteret; der er ingen, der ikke er plads til. Ikke mindst GDS-konceptet er ifølge Mads en god idé; "Det giver folk mulighed for at omgås hinanden og lære hinanden at kende gennem nogle andre aktiviteter end rollespil og druk. Det er fedt at folk kan blive accepteret, fordi de gør noget praktisk for andre.". Selvom Mads ikke er den store rollespiller, har han dog et vist forhold til visse aktiviteter på con'en; Mads afslører at han har en dragkiste fra 1877 fyldt til randen med brædspil. Desuden har han alt Dominion. En

sær ting omkring Mads er hans høje forbrug af katte: "Jeg har haft 7 katte på 3 år... Jeg gør dem ikke noget, men de har bare en tendens til at dø... Den sidste blev bidt ihjel af en hund. Jeg er faktisk begyndt at anskaffe mig dem 2 ad gangen, så jeg har en reserve når den ene dør...". Og med disse ord forsvinder Mads igen ud af

redaktionen, formentlig for at lave mad. Han efterlader os alle med et brændende spørgsmål: Er der kat i maden?

Manden der fylder din mave hverdag.. En travl mand.



Den mobile revolution

Hej Peter. Om lidt skal du spille Som Sendt fra Himlen i lokale 02 - mvh. Fastaval

Af Peter Brodersen

De fleste Fastaval-deltagere har oplevet at modtage én af de sms'er, som før hver spilstart bliver sendt af sted som en påmindelse om, hvor deres aktivitet finder sted. Denne gratis tjeneste til deltagerne forudsætter en god mængde mekanik under motorhjælmen. Til trods for at infonauterne er unge og med på beatet, kommer deres sms-taste-dexterity alligevel til kort over for udfordringen at få afsendt flere hundrede beskeder på få minutter.

Den løbende afsendelse er en kombination af it-master Peter Linds infonaut-system, som automatisk finder oversigter over tidsrummets deltagere, aktiviteter, lokaler, m.m. og så en ekstern sms-leverandør, som står

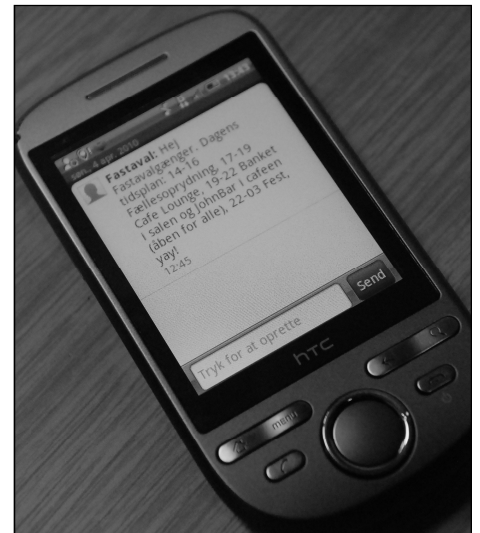
for den konkrete udsendelse, efter infonaut-systemets oversigter. Rejsen er dog noget længere - fra den oprindelige deltagers tilmelding for flere måneder siden over holdfordeling over flytning af deltager-database ud til skolen kombineret med afsendelsen af besked-lister over mobilt bredbånd til en internet-server, som flytter beskederne over i mobilnettet for at de til sidst kan blive afsendt af en mobilmast lige lovligt langt fra Skæring Skole - til en deltager, som måske sidder afslappet i cafeen, ikke mange meter fra

Det er fjerde år, at Fastaval har brugt SMS som supplement til informations-flowet over for deltagerne, og Fastaval-it-udviklingen fortsætter i den retning, blandt andet med mobile applikationer.

I år er det CoolSMS.dk, som ikke alene stiller teknik til rådighed, men som også har sponsoreret alle udgifter i

den forbindelse med udsendelsen af de flere tusinde beskeder - og som endda velvilligt sprang til med kort varsel. Fastaval takker CoolSMS.dk og håber, at deltagerne kigger forbi deres hjemmeside og sender en varm tanke til dem, hver gang de får en hjælpsom besked.

Hej Peter. Din Opvask GDS-tjans starter om lidt...



Lysbilledaften – the roleplaying game

Inviter en flok venner, hiv det gamle lysbilledapparat frem, bland en bunke lysbilleder og skift til at holde et foredrag, en rejsebeskrivelse, eller hvad det nu ender med.

*Af Anders Skovgaard-Petersen
Artiklen er hentet med tilladelse fra
Forfatterens blog.*

Ideen er at bygge improviserede fortællinger op omkring tilfældige lysbilleder.

Man starter med at købe en masse lysbilleder på loppemarkeder, hos antikvar-handlere og lignende. Billederne blandes enten frit eller efter et system.

Alle deltagerne trækker nu en bunke billede, som de sætter tilfældigt i en bakke. Denne serie skal de nu basere et foredrag på uden at vide hvad den indeholder.

Variationer og udvidelser
Man kan vælge at blande på tværs af samlinger eller holde sig indenfor en original samling. Det er en god ide at farvemarkere de oprindelige samlinger, så man senere kan genskabe dem. Blander man frit, får man mere kaos mens lidt system kan hjælpe til at holde tingene mere stramt. Man kan beslutte at foredragsholderne selv vælger deres genre (videnskabeligt foredrag,

rejsebeskrivelse, biografi, etc.) eller at de trækker en tilfældig genre sammen med deres billeder.

Måske er en deltager gamemaster, der påtager sig at strikke nogle gode samlinger af billeder sammen.

Måske må man fjerne billeder? Eller bytte?

Kommentarer

”Man skal selvfølgelig drafte sit deck ud fra en samling boosters før spillet går i gang.”

Frederik J. Jensen

”Jeg har set en samling fede lysbilleder fra Heidelberg trykke-maskin-fabrik.

De kunne være sjove at genfortolke som en våbeninspektørsferiebilleder fra Saddam Husseins Irak, fx.”

Anders Skovgaard-Petersen

Opvask i køkkenet.

Af: Anton K Vest

Hvem ved, hvor man skal vaske op, og hvad man skal vaske med? Det var nogle af de spørgsmål, jeg måtte bruge den første tid med at få løst, men det gik, og vi fandt ud af det. Til at starte med fik jeg et indtryk af, at man starter der, hvor de forrige stoppede, og stopper der, hvor de forrige stoppede, men derom tog jeg fejl. Man kommer

ind i stemningen, og den måde tingene bliver gjort på. Nogle mennesker som mig ville nok sige, at den opvask man oplever her, ikke rigtigt er efter bogen, men er der overhoved noget, der er det her på Fastaval? Trods det ikke var efter bogen, tror jeg, det var en af de sjoveste opvaske, jeg havde været med til til dato. Når jeg, som det ordensmenneske jeg er, med klinisk fødevarerbevis, og det man skal kunne for at være efter bogen. Da jeg så kom ind et sted, hvor der var mindre styr på tingene, var det ikke

et under, at jeg blev en smule frustreret. Det var nok en af de ting, man måtte tage med, hvis man var en af de udvalgte, der skulle vaske op for resten af jer.

Min konklusion er, at det skulle prøves, og jeg er helt sikker ikke skræmt væk. Man må tage det sure med det søde. Jeg vil vædde på, at den stemning man bliver en del af som opvasker, finder du ikke andre steder, hvor man skal vaske op.

Anmeldelse af What to do about Tam Lin

Skrevet af Fastavals internationale gæst, Julia Bond Ellingboe, er et renæssancescenarie om stridighederne imellem "the Fae", som har bund i keltisk mytologi og datidens mennesker.

Af: Andrea Holk Zielinski

Til min egen fortrydelse viste det sig, at et par af de andre havde medbragt passende kostumer, en ting som jeg ikke selv havde overvejet. Det havde helt sikkert forbedret indlevelsen, især eftersom en af mændene var nødt til at spille kvinde, men vi er jo rollespillere netop fordi, vi kan lide at forestille os ting, ikke?

Hurtigt blev rollerne fordelt, og jeg blev meldt som frivillig til rollen "Queen of the Fae." Deraf skal forstås, at jeg skulle agere den højeste magt i de retssager, der skulle fremføres. Historien i "What to do about Tam Lin?" begynder på Allehelgensaften, Halloween, hvor sløret i mellem feernes verden og menneskernes verden er tyndest, og

det derfor er muligt at afholde retssager, der inddrager både dødelige og udødelige – ikke kun feer. Ydermere er det også denne aften, hvor "the Tithe to Hell," et offer til djævelen for at vedligeholde balancen imellem de forskellige verdener, skal betales. Af uransagelige årsager er prisen for denne balance dog hævet; Hvor man tidligere blot har skullet ofre en dødelige, er offeret dette år hævet til "en dødelig, der kan gå i mellem verdenerne." Disse dødelige er noget af det mest dyrebare, feerne har, da disse kan bringe meddelelser til og fra deres verden.

Her kommer titlen i spil, da Tam Lin – Feernes dronnings adoptiv søn – er netop en sådan, og det virker til, at tiden nu er kommet til at skulle ofre sønnen, som Dronningen elsker højt og ydermere elsker han en dødelig, Janet.

I scenariet er der så to dele; Først har man tid til at gå og "mingle," og derigennem finde vidner og hemmeligheder, der kan styrke

egne udsagn, eller byttes til hjælp fra en anden, da information er, hvad man handler med. Uden at ødelægge scenariet, kan jeg fortælle, at alle har en eller anden dyster hemmelighed, som bare venter på at komme ud i lyset. I fald man ikke selv har overtalelsesevnerne til at liste disse hemmeligheder ud af de andre, er alle udstyret med nogle kræfter, som kan hjælpe til at kaste lys over sagerne, om end hjælp ikke er garanteret, selv ved brug af kræfterne. Disse kræfter kan også bruges i den anden del; Retssagerne, hvor alle retssagerne fremføres, og der fældes dom af Dronningen.

Selvom jeg antog en lidt passiv rolle i starten, kan jeg ikke andet end at anbefale dette spil til alle, som elsker intriger og dystre hemmeligheder, for det besidder dette spil i stor grad! Jeg havde en usædvanligt god oplevelse med dette spil, fordi det har så mange facetter, at man kan skræddersy det efter, hvad man selv foretrækker at spille på.

En stor ros til vores internationale gæst!

Anmeldelse af De uskyldige

Spillet var med et nyt system med nogle kort, som blev delt ud til de forskellige spillere sammen med rollerne. Derefter tog man på skift og spillede forskellige kort ud, som så lagde en "setting" til en scene. Spillet var sat til at vare 10 scener og med forventet spilletid på 2 timer, blev det hurtigt nogle MEGET korte scener!

Det fungerede in short med nogle forskellige "stats", som så havde en plus eller minus faktor. De blev så lagt sammen, og de færdige tal havde betydning for hvilken stemning der var i den scene de var spillet ind i. Så kunne det ende med at være en masse kort der "boostede" den "stat" der hedder K (Kærlighed/Følelser). Hvis der er

det, så ville scenen være meget kærligheds- romantik- og følelsespræget.

Samtidig var der en "Winning Condition", der lød på at vi ikke måtte have under 0 i S (sikkerhed), og skulle have 10 eller mere i F (frihed). Det viste sig faktisk at være en hel del sværere at opnå end man umiddelbart skulle tro.

Spillet startede med handouts; karakterer, regler, kort osv. Derefter blev vi sat til at læse os igennem nogle meget korte og overfladiske karakter beskrivelser, samt et mere uddybende regelsystem, men stadig med flere mangler og forvirrende beskrivelser af forskellige regler. Derefter valgte vi at ret hurtigt "kaste os ud i det". Første scene

virkede relativt godt og gik ikke helt i selvsving, men vi begyndte allerede dér at mærke at spillet manglede en slags spilleleder. Anden scene gik mere eller mindre helt amok, og de sidste 3 blev helt uoverskuelige og mærkelige/dårlige; der kom for mange kort i spil og der var for mange kort der ikke havde noget logisk sted at lægge ind. Alt i alt var spillet ikke kedeligt, men det var meget skuffende og rigtig rigtig forvirrende at spille. Det er et godt forsøg på et nyt system, men der er efter min mening laaang vej til at det kan være et færdig og velfungerende system. Måske ville det virke bedre med en "passiv" spilleleder, men umiddelbart så er der også nogle kort og regel funktioner der ikke fungerede som de burde.

Anmeldelse af Stjernetegn

Af: *Andrea Holk Zielinski*

Fredag formiddag indledte jeg kritisk og træt et scenarie, som skulle vise sig at være mere end interessant. Som vi ankom til lokalet, blev vi mødt af en tolvkant af tape på gulvet. Denne tolvkant var så delt op i trekanter, som alle havde en spids vinkel i midten. Ud for den modstående side af hver trekant var der placeret en stol med et karakterark og en klinisk hvid maske med et af de tolv stjernetegn på. Først blev vi bedt om at stille os bag den stol, der bar det stjernetegn, vi selv var født i. Det viste sig, at vi i vores gruppe havde 4 Tvillinger, og disse blev så fordelt ud over de nærliggende stole. Man kan jo ikke være fire guder for det samme, og det var jo det vi skulle spille. Det

første vi derefter skulle, var at vælge en styrke og en svaghed fra et udpluk, der var forskelligt fra gud til gud. I min rolle som Vægt valgte jeg "idealistisk" og "forfængelig," og især min svaghed kom hurtigt til udtryk igennem min besættelse med, at mit hår hele tiden skulle sidde perfekt. Vi fik en hurtig gennemgang af opbygningen af rollespillet, som bestod af forskellige "runder," hvoraf der ideelt set skulle være seks. I vores var der dog en hel del flere, for det var sådan, det fungerede for os. Eftersom "Stjernetegn" er et, i forhold til regler, meget frit scenarie der blot handler om den gode historie, var dette bestemt ikke et problem.

Vores historie startede på gulvet i hver vores trekant, hvor vi med

lukkede øjne, lyttede til "Den tjenende Ånd," spillederen, som indledte en spirituelt rensende ceremoni, der skulle viske vores personligheder væk. Vi var jo guder, og guder har ikke følelser som dødelige. Dette fungerede rigtig godt, i hvert fald for mig, da det fik os ind i rollen. Vi blev betegnet som fejlfri marmorstatuer, og det hjalp spillerne ind i forståelsen af, at man ikke var et menneske, med de fejl de har, men en gud. Som tidligere nævnt, foregik spillet i runder; Først blev en "Overdommer" valgt igennem lodtrækning, og denne skulle så sætte en scene, hvori nogle af guderne skulle spille en rolle. Disse scener foregik som et skuespil, der portrætterede de dødeliges liv i dilemmafyldte scener, hvori vi som guder valgte at blande os. De guder, der ikke deltog i scenerne, kunne bruge deres guddommelige kræfter til eks. (Fortsættes næste side)

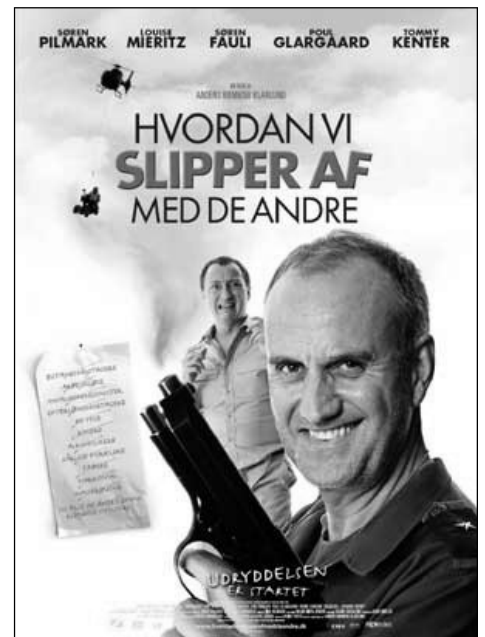
Debutanten lægger hårdt ud

Hvad er du værd? Og hvad er din nabo værd? Kan man bruge samfundet som undskyldning for at undgå arbejdsmarkedet, og er det moralsk korrekt, at snyde sig ind på en uddannelse, som man ikke har fortjent? Det er nogle af disse spørgsmål, som man i sit stille sind kunne have stillet sig selv under scenariet "Hva' Du Værd?" "Hva' Du Værd?" er et semi-live scenarie skrevet af Sjales med hjælp af Leo, og det var i den grad en nervepirrende oplevelse. Tilhørende scenariet var en 3 timers lang workshop, som nogle gamle rotter ville påstå at være "spild af tid". Ifølge min mening var workshoppen en god idé. Under workshoppen blev vi introduceret for vores karakterer. Man blev stillet spørgsmål af spillederne for at lade medspillerne få et indtryk af karakteren. Workshoppen indeholdt også nogle

fysiske lege, der var med at ryste spillerne sammen samt råbeterapi. Selve udviklingen af scenariet forløb en smule kaotisk. Ifølge flere spillere manglede der NPC'ere til at agere militær. "En idé ville være at sætte et hold NPC'ere til hver gruppe. Selve logistikken fremstod forvirrende." siger en anonym spiller, der kommenterede opbygningen af de 3 spilgrupper og NPC-holdet. Pga. dette problem kunne scenariet have trukket i langdrag for nogle spillere. Men alt i alt reagerede spillerne positivt på spillet under debriefingen. Man var enig om, at der er tekniske ting, der kunne have været bedre, men man fik en spændende og måske endda en lærende oplevelse. Dette spil kan i hvert fald spilles af personer, der interesserer sig for politik og sociologi. Generelt er scenariet skabt

til enhver slags rollespiller, men de initiativtagende og kreative spillere vil blive belønnet med en fed oplevelse i enden. Godt gået, Debutant!

Scenariet bygger på filmen: "Hvordan slipper vi af med de andre."



(Fortsat fra næste side)

At styre hvad menneskets holdning var til den aktuelle situation, at skabe nye dilemmaer igennem beskrivelser af omgivelser, lyde, vejr og lignende. Når "Overdommeren" så sagde stop for scenen, idet denne fandt, at et dilemma, der krævede gudernes indblanding, var opstået, kunne alle guder, som ikke i det øjeblik deltog i scenen, så votere om løsningerne.

Vi spillede en prolog i form af to scener med tilhørende votering, hvori "Den tjenende Ånd" fungerede som "Overdommer." Den første omhandlede et udbrud af krig, som den yngste søn i en kernefamilie med glæder overbringer til familien

overbevist om, at det skal være ham, der er familiens repræsentant til hæren. Efter en diskussion i familien, kaldte "Overdommeren" til votering, og guderne valgte, at det i stedet var den ældste søn, der drog af sted og forlod en gravid forlovet. En tilføjelse til dommen blev dog, at den yngste søn i ly af mørket sneg sig efter og ligeledes blev optaget i hæren. Anden scene foregik, fastslået af guderne i samråd, ti år efter, da krigen endelig sluttede. Her var lillebroderen blevet general, alt imens storebroderen var deserteret og var grunden til, at regeringen faldt. I den scene benyttede vi os især af beskrivende omstændigheder, som eks. at der var

kamplyde udefra – dette var desertøren, som ville gøre det af med den kongelige familie. Her voterede guderne om, hvem der blev på paladset, og hvem der flygtede. Den historie, vi sidenhen fik kreeret, er simpelthen så kompliceret, at det ville være en skam at forsøge at redegøre for den. Hvis I tænker; græsk tragedie møder shakespeareansk tragedie, møder "What to do about Tam Lin?" Vil det måske være en underdrivelse af de strabadser, den familie, vi engagerede os i, måtte gennemgå, men dog give dig en tilnærmelse af, hvad der skete.

Hello Kitty på nye eventyr

Min datter Freja på 4 år har længe spurgt interesseret til, hvad rollespil er for noget. Hun er meget glad for at spille bræt- og kortspil, og samtidig har hun længe nydt, når vi fortæller historier for hende, som vi skaber i nuet, og hvor hun kan influere fortællingen. Så det lå lige for at forsøge med noget simpelt rollespil.

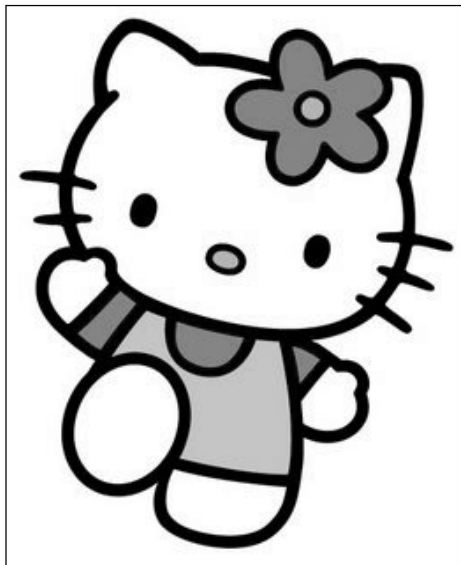
Af Peter-Dyring Olsen

Artiklen er hentet med tilladelse fra Forfatterens blog.

For et par uger siden tog jeg mig så endelig sammen til at forsøge det. Vi har nu spillet fem gange i alt, og metoderne har udviklet sig en smule. I stedet for at referere de forskellige udgaver af "systemet" vil jeg derfor nøjes med at fortælle om, hvordan de seneste par eventyr er forløbet.

Helt grundlæggende befinder spillet sig et sted imellem "rollespil" og "fortællespil" – og vores spil har generelt bevæget sig fra at være nærmest 100% "fortællespil" til at nærme sig "rollespil". Vi begyndte med at skabe hendes spilperson. Jeg bad hende vælge en af de mange figurer og karakterer, hun kender til og holder af, og valget faldt, ikke overraskende, på Hello Kitty. Freja tegnede en tegning af Hello Kitty på et stykke papir, og på samme ark skrev jeg så to ting, Hello Kitty er god til. De første ting var "God til at sige miau" og "God til at knurre". Jeg havde en vag fornemmelse af, hvordan Hello Kittys gode egenskaber skulle bruges.

Derefter bad jeg Freja nævne fem ting, der skulle være med i eventyret.



Dette er en rest fra den måde, vi har fortalt historier sammen, så det virkede helt naturligt. For mit vedkommende er det en måde at lave forberedelse på, uden at det tager tid væk fra spillet. Oftest er det elementer som "En prinsesse," "En fe" og "Gavepapir af guld". Jeg kigger kort på listen og finder på en grundhistorie.

Så går eventyret i gang.

Senest har jeg eksperimenteret med at strukturere eventyrene lidt på samme måde som Tv-serien Dora The Explorer, hvor vi på forhånd ved hvilke tre momenter, Dora og Boots skal gennemføre, før de kan løse episodens opgave.

Jeg opridsede derfor kort situationen – "Prinsesse Smørblomst er blevet bortført af en farlig, rød drage. Dronningen og Kongen beder dig om hjælp." Dette fungerer oftest som lidt beskrivelse og lidt in character dialog. Det skal her bemærkes, at Freja absolut ingen problemer har med at skifte mellem beskrivelse,

dialog og at rende rundt og vise, hvad hun gør. Helt spontant knurrer hun som en kat, hopper rundt og lignende.

Så opstiller jeg de tre momenter – "Den mørke skov", "Trolden under broen", "Dragen" – og tegner dem som små firkanter på et stykke papir. Generelt tegner jeg en eller to tegninger per eventyr, mest på Frejas opfordring.

Hver gang vi når til et punkt, hvor jeg enten ikke ved, hvad der skal ske, eller Hello Kitty helt åbentlyst er i en svær situation (og mindst en gang per moment), ruller Freja en d8. Ruller hun 1-4, bestemmer hun, hvad der sker (= oftest klarer Hello Kitty situationen), ruller hun 5-8, bestemmer jeg, hvad der sker (= situationen forværres). Hvis Hello Kitty udfører en af de ting, hun er god til, skifter sandsynligheden til 1-6 i Hello Kittys favør.

Et typisk eventyr tager vel 20 minutter inkl. forberedelse. Det passer enormt godt til Frejas koncentration, og det er ret let og simpelt at finde på. Min største udfordring lige nu er at finde på nye opgaver, fordi den med at finde noget, der er blevet væk, eller en bortført prinsesse er ved at være lidt slidt.

Links

Til indlægget

<http://molevitten.wordpress.com/2009/03/25/197/>

Til forfatterens blog

<http://molevitten.wordpress.com>

