



To nye scenarier på programmet

De var oprindeligt aflyst, men i en sidste intens indsats har de to forfattere bag henholdsvis "Et rotteræs" (Klaus Meier Olsen) og "Lev vel" (Max Møller) gjort deres scenarier færdige, og vi kan med glæde meddele at, de er kommet med på programmet.

Af Simon James Pettitt

"Vi ved godt det er lidt utraditionelt, at lade to scenarier komme med så sent, men vi mente det var det værd, når nu de kommer fra to forfattere, som altid leverer et højt niveau. Det skulle congængerne ikke gå glip af," siger scenarie ansvarlige Kristoffer Rudkjær Klaus Meier Olsen er uddannet forfatter og har hevet mange Ottere hjem i løbet af årene. Max Møller er på det sidste mest kendt som manden, John tv er håbløst for elsket i, men han er en erfaren scenarie forfatter, og har ført vist han kan skrive scenarier af top klasse. Efter nogle års pause er han nu er tilbage i stor stil med scenarieret "Lev vel."

Begge scenarier kørte onsdag aften med et enkelt hold hver, og reaktionerne derfra er ikke udeblevet. Om "Lev vel" blev der blandt andet sagt: "Det var virkelig en rørende og smukt oplevelse. Jeg får stadig en klump i halsen, når jeg tænker på det." Lidt modsat, men lige så stor en oplevelse var Et Rotteræs vist også: "Aldrig har det været SÅ sjovt at spille rotter! Mine kæber gør stadig ondt efter at have råbt og grinset så meget."

Scenarierne vil køre igen fredag aften, hvor mange hold der bliver, vides endnu ikke, men det handler om at melde sig til hurtigt, hvis du vil have en af de få eftertragtede pladser. "Vi arbejder på højtryk for at finde lokaler til de to scenarier, men vi kan allerede nu sige, at det bliver et ret begrænset antal hold, de kommer til at få." Udtaler Andreas Skovse fra infoen.

Der vil komme informationer om, hvordan man tilmelder sig de to scenarier hurtigst muligt.

Foromtaler

Der er desværre ikke kommet egentlige foromtaler til scenarierne, men de to scenarier præsenteres kort sådan her:

Lev vel

Af Max Møller: Et knugende persondrama om sorg, sat ved en elskets begravelse, hvor fortiden langsomt kommer op til overfladen.

Et rotteræs

Af Klaus Meier Olsen: En svindlerkomedie sat i Warhammers verden, hvor fem skavens egentlig skulle forberede invasion af Imperiet, men har for travlt med at dolke hinanden i ryggen.

Toasthalla Amok!



Program Torsdag aften

Scenarier
20-02 Aftensblokken
Stjernetegn
Salvation
Previous Occupants
Drengen og Byen
Som Sendt fra Himlen
Vasen
De Uskyldige

11-17 Første dagsblok fredag
Stjernetegn
Magician Impossible
Triskelen
Bag Din Ryg
Når Kineserne Kommer
Magiens Endeligt
Farmer's Maze

Brætspil
18-24 Munchkin-turnering
20-24 Chaos in the Old World

Brætspil fredag formiddag
10-14 Morskab med Muyten
12-16 Café-spil – Never pick up the duck!
12-18 Agricola-turnering

Cafe
21-23 Gæstebartender: The League of
Extraordinary Hyggecon Gentlemen.

Cafe fredag formiddag
11-12 Formiddagskaffe og
scenariosnak
12-16 Cafe Spil

Andet

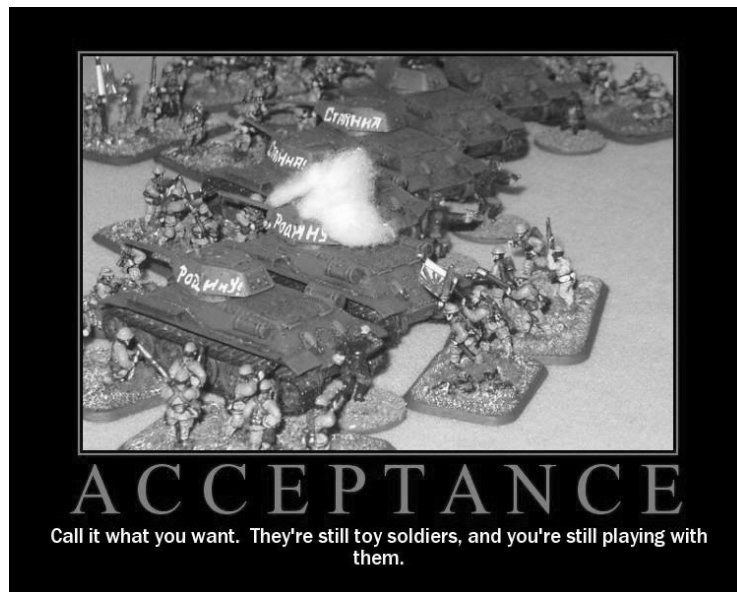
Flames of War – en introduktion

Figurkrigsspillet Flames of War har endnu ikke fået sit store gennembrud i den danske rollespilsværden, men det er formentlig kun et spørgsmål om tid; det new-zealandske spil kombinerer en række simple regler med et originalt syn på strategiske figurspil og et bredt sortiment af modeller og styrker, hvilket leder til ét af de absolut bedste figurkrigsspil, jeg har prøvet.

variation i spillet, og forskelle i hærliste og terræn giver helt forskellige spiloplevelser. Disse kvaliteter gør Flames of War til et spil, man kan spille igen og igen uden at det af den grund føles monotont. Ét af spillets absolut mest originale sider er infanteriets rolle i kampen; hvor mange andre strategispil bruger infanteri som en billigere version af tanks, har fodfolket i Flames of War nogle helt andre anvendelsesmuligheder end tanks,

hvilket dels bidrager til at gøre spillet mere interessant, dels tillader hver spiller at kæmpe på sin egen måde, med de tropper man foretrækker, og stadig have en chance for at vinde med lidt taktisk snilde.

Samtidig er



der ikke de store muligheder for at lave power units, og som sådan er FoW i højere grad baseret på taktiske evner end evnen til at udnytte reglerne til det yderste. Så er man interesseret i 2. Verdenskrig og taktiske figurspil, kan jeg kun anbefale at man stifter bekendtskab med systemet.

Med andre ord: Røvere og soldater i tin... what's not to like??!

Det relativt simple regelsystem er baseret på d6'ere og brillerer ved at anvende enormt simple stat lines og ved at anvende de samme stats til mange typer slag. Det kan virke simplificeret til tider, men med en modelskala på 1:104, ville for mange detaljer gøre det forvirrende. Spildesignerne har desuden sørget for at udstyre alle styrker med specialregler, der giver større variation. Tematisk udspiller FoW sig under 2. Verdenskrig, og alle stats og styrkesammensætninger er baseret på rapporter om de forskellige enheders og våbens ydeevne og historie. Med et udvalg der spænder over en bred vifte af historiske kampstyrker er der rig

der ikke de store muligheder for at lave power units, og som sådan er FoW i højere grad baseret på taktiske evner end evnen til at udnytte reglerne til det yderste. Så er man interesseret i 2. Verdenskrig og taktiske figurspil, kan jeg kun anbefale at man stifter bekendtskab med systemet.

Scenarieanmeldelser

Slavehandleren fra Ascalon

Af Nikita M.P. Ærbo

Det var noget af en start, spillet fik, da man hurtigt blev præsenteret for nogle racer. Man blev hurtigt fordelt på disse racer og ud i tre grupper. Da dette så var gjort, kom det hurtigt i gang med at få sat figuren op i forhold til styrker og diverse svagheder fordelt rundt på et skema efter terningslag og til sidst valgt en evne til ens figur. Kort tid efter gik spillet i gang. Folk faldt hurtigt ind i deres roller lokket af awesome tokens for en god beskrivelse af egen og andres figurer. Vores helte løb direkte ind i de første farer. Da faren kom nærmere blev det hele overtaget af terninger igen med beskrivelser fra spillerne, der blev belønnet med tokens alt efter deres livlige fantasi. Ingen faldt på nuværende tidspunkt, ikke engang bevidstløs. Folk begyndte så småt at leve sig ind i deres roller. Næste fare dukkede op i form af store skildpadder, der mest af alt var blot et bump på vejen for at skynde på os til at komme op i båden og videre til sumpens troldkvinde. Her gik det mere lystigt for sig, da denne gamle troldkvinde havde visse lyster for mændene i gruppen, mens den eneste kvinde hånede dem i mellem tiden. I gruppen var der en lille lurifax i form af en kvinde, en kongesøn med sin slave, en nordboer - der mest af alt mindede om én fra Braveheart, en mystisk personlighed i bandage og en dødens tjener - der mest af alt brugte tiden på at gemme sig. Da tiden begyndte at løbe fra os, blev tempoet sat op. Folk, der hurtigt faldt ind i biroller og dannede plots for, at de rette informationer kunne komme på bordet til vores helte, der trofast begav sig på vej mod toppen af vulkanen, hvor

slavehandleren Slavos befandt sig. Slavos viste sig at være en stor herre, hvis krop var så stor, at det ikke var svært at se hans fedtlag, som han sad i det store bassin. To store kæmper kom hurtigt efter hinanden. Tiden løb hurtigt fra os, da vi hyggede os så godt med vores livlige blanding af terningekamp og livlig fortælling fra deltagerne, der ikke tøvede med at rejse sig for ekstra indlevelse. Det hele fik en uventet afslutning, da kongesønnens mission blev ødelagt, ikke mindre end to blev dræbt i kampens hede, og kongesønnen valgte at give sin krone til slaven. Det eneste kritikpunkt til dette spil er tiden, der kunne sagtens bruges langt mere.

Villa Clichélla

Imposante fontæner, sexhungrende teenagere, enorme lysekroner der tænder og slukker efter et ikke indlysende logisk mønster - fugtige kælderrum, og biblioteker med ulæselige bøger. hVilla Clichélla h har, som navnet antyder, det hele. Min gruppe startede med en dramaøvelse, jeg fra mit civile liv som underviser straks gennemskuede som et tegn på, at spilleren havde brug for mere forberedelsestid. Der er intet som selvkørende aktiviteter! Jeg gætter på, at han havde haft scenariet i ca. et kvarter og meget mere behøvedes nok heller ikke.

“Villa Clichélla” svælger ikke i unødvendige plotforviklinger men i blod, lemlæstelse, spektakulære dødsscener og et

Hjertebrand

På trods af at skulle dele lokation med en flok larmende kinesere og skulle spille semi-live i et skur, der bestemt ikke havde plads til det, så lykkedes det hHjertebrand h at sætte alle spilleres hjerter i brand. Scenariet tvang tårerne frem i øjenkrogen og hjerterne op i halsen, selvom vi kun nåede at spille to ud af tre noveller i antologien.

rigt persongalleri, der naturligvis alle har gode grunde til at befinde sig på det forkerte sted på det forkerte tidspunkt. Bortset fra vikingen. Jeg forstod aldrig rigtigt, hvor vikingen kom fra, men han var meget sjov at spille.

Og så tror jeg i øvrigt, at jeg vandt. Jeg havde i hvert fald en fin badge med ud derfra.



Den spejlvendte virkelighed – Novelle eller scenarie?

Læsegruppens anden anmeldelse. Denne gang af scenariet "Den Spejlvendte Virkelighed" af Michael G. Schmidt til Fastaval 1995. Det blev nomineret til Bedste Scenarie.

Af Simon James Pettitt

Artiklen er hentet med tilladelse fra Forfatterens blog.

Det er et flot formidlet scenarie, og en af de få derude, der formår at holde sine prosaafsnit interessante hele vejen igennem. Hvad der er virkelig flot, er at prosa og reelle spilforklarende afsnit snor sig ind og ud af hinanden.

Altså normalt har man lidt prosa, som lidt krydderi, og så videre til

forklaringer, regler og hvordan du som spiller gør. Men ikke her, her er alt tekst stemningsfyldt prosa, men samtidig en del af forklaringen på, hvordan scenariet skal spilles. Det er blandet sammen, uadskilleligt.

Det er en interessant måde at gøre det på. Jeg ved ikke, hvor normal eller udbredt den er, men den virker fremmede for mig, baseret på de scenarier jeg har læst. Tendensen lige nu, er mere at scenarierne skal være så meget ind til benene som muligt, og kun forklare hvordan man gør. Al prosa og fortælling skal skabes af spillerne under selve spillet.

Jeg kan forestille mig at det er meget svært at skrive scenarier på dén måde; det kræver, at teksten bliver grundigt gennearbejdet, så prosa og forklaring er velafbalanceret, og så teksten ikke bliver for tung at læse. Det synes jeg dette scenarie gør godt.

Men når det er sagt, så tror jeg ikke at det er et scenarie, jeg hverken ville spille eller spillede. Især ikke det sidste, for jeg har ingen anelse om hvordan jeg skulle gøre det. Men min mavefornemmelse er, at det er lidt ligesom Steven King. Enten elsker man hans form

Links:

Til den fulde anmeldelse

<http://nifinger.wordpress.com/2009/09/29/1g-den-spejlvendte-virkelighed/>

Til anmelderens blog

<http://nifinger.wordpress.com/>

Til alle de andre anmeldelser af scenariet

<http://laesegruppen.wikidot.com/den-spejlvendte-virkelighed>

Til scenariet

<http://rlyeh.alexandria.dk/pub/scenarier/scenarie.php3?id=90>

for horror, ellers gør man ikke. Jeg hører til de sidste.

Så jeg kan fornemme, at dette scenarier har styrker, bare ikke nogen der taler til mig. Men jeg synes også, at det er i fare for at have mere form end indhold. Det ville være interessant at høre fra nogen som har spillet det. Vi må se om det dukker op i de andre anmeldelser.

Men det er en smagssag, "Den Spejlvendte Virkelighed" er til en vis grad et indlevelsescenarie. Fokus er derfor ikke på historieskabelse; historien ligger meget fast, med en personlig oplevelse af frygt og terror. Og ærligt talt har den slags rollespil aldrig rigtigt tiltalt mig.

Men hvis jeg skal give min uinformerede holdning, så er fornemmelsen at det er et velskrevet indlevelsescenarie. Der formidler sin viden på en ny og interessant måde. Al tekst er både scenariets forklaring og forløb og så videre, men samtidig et indblik i, hvordan scenariet skal fortælles og føles. En stor mundfuld der let kan blive en fiasko. Men "Den Spejlvendte Virkelighed" gør det godt.

Forsiden til "Den spejlvendte virkelighed".



De Navnløse Antologien til VC 2010 - du skal da være med, ikke?

For cirka fem år siden skrev jeg scenariet *De Navnløse* (over to omgange), som kan karakteriseres som et scenarie med en masse action og vold. *De Navnløse* handler om fire halvinge, der ufrivilligt bliver helte. Det er et mørkt fantasyscenarie med store mængder vold.

Af Thais Laursen Munk og Morten Greis Petersen

Johannes Busted Larsen, dansk rollespils største ideologi-kritiker, lavede til Viking Con 26 (i 2007) sin egen version af scenariet og har siden foreslået, at der laves en antologi over det. Denne antologi bliver virkelighed til Viking Con 29 (2010), og DU kan være med! Det er så nemt, man skulle tro, det var løgn, og du kan vinde fede præmier!

Reglerne er følgende:

I) Det skal være et remake af *De Navnløse* (eller et remake af remaket).

Så længe du kan se mig i øjnene og fortælle mig at du har lavet et remake er det ok. En Nævefuld Dollars eller Last Man Stading er også remakes af Yojimbo/Livvagten. *De Navnløse* kan downloades fra Alexandria, hvor det har nummer 2943.

II) Det skal være et novellescenarie.

III) Det skal være for fem deltagere (spillere/spilledere).

IV) Det skal indgå i VC' De navnløse-antologi

V) Det vil blive enerådigt blive bedømt af den oprindelige forfatter, Thais Laursen Munk, der får tilsendt scenarierne anonymt og derefter læser dem. Dvs når du er færdig med

din novelle (en dag inden VC's scenariedeadline) sender du dit bidrag til Morten Greis Petersen (mortengreis-AT-gmail-DOT-com), hvorefter han sender dem til mig og VC.

VI) Vinderen udpeges på VC lørdag eftermiddag.

Spørgsmål til konkurrencen eller scenariet kan rettes til Morten Greis eller Thais. Det oprindelige scenarie kan downloades fra Alexandria.dk.



De Navnløse af Peder Riis peder_riis@hotmail.com

Con2

Forfatter: Anne Hansen Vinkel

Con2 er en af rollespilmiljøets bedste hemmeligheder - en lille rollespilscon i Hillerød, kendt som "connen med de sødeste spillere". Foruden den hyggelige stemning, den dejlige mad og den obligatoriske marcipanworkshop kan connen lokke sine spillere med muligheden for at blive blandt de første, der får spillet årets store Fastaval-hit. Connens placering i januar passer nemlig med, at Fastavals scenarieforfattere kan nå at spille



deres scenarier på Con2 og have dem færdige til deadline, og de sidste år har scenarielisten indeholdt en perlerække af fastaval-previews, foruden de regulære scenarier. For

arrangørerne er det en mulighed for at øge udbuddet af scenarier. For spillerne er det en chance for at få spillet den nyeste ting før alle andre og være med til at sætte et fingeraftryk på et godt scenarie. For forfatterne er det en lejlighed til at få testet deres scenarier og se, hvordan de

klarer mødet med spillerne - og i øvrigt giver connen gratis kage til alle scenarieforfattere.

En liver kom forbi... i den mørke skov

En af de mere bemærkelsesværdige blogs man finder på Alexandria.dk's blogfeed er liverrollespilleren Kåre Murmann Kjær. Han er en af de få (hvis ikke eneste) livere, der er at finde på listen. Men netop dét, gør ham meget interessant for bordrollespillere. Han er på sin vis blevet uofficiel live-ambassadør i bordrollespillernes verden. Derfor bad vi ham fortælle lidt om hans syn på sin blog og blogging generelt. (Prøv i øvrigt om du kan gætte den gimmick han bruger på sin blog...).

Af Simon James Pettitt

Hvornår begyndte du at blogge om rollespil?

Min blog startede i september sidste år efter Forum09 (som er en live-kampagne red).

Hvorfor begyndte du at blogge om rollespil?

Originalt fordi jeg har en masse meninger. Før jeg startede på min blog, diskuterede jeg mange af disse emner med mine venner, men siden jeg har en forfærdelig hukommelse, havde jeg en tendens til at glemme de gode argumenter. Når jeg så skulle bruge dem i en diskussion, kunne jeg ikke huske argumenterne. Tanken var så at den, at hvis jeg skrev argumenterne på min blog, kunne jeg lettere finde det igen og henvise dertil. Senere er der også kommet nogle andre formål - f.eks. at skrive lidt om de rygter og ting der rører sig, og at skrive anmeldelser af scenarier. Jeg har også lidt en plan om at lægge nogle guides ud til udstyrsfabrikation, men om det bliver til noget står lidt hen i det uvisse lige nu.

Hvad får du ud af at blogge?

Jeg får mine tanker tænkt igennem og min argumentation på plads. Jeg får også feedback fra læserne, og bliver derigennem klogere og får et bredere

syn på rollespil. Generelt synes jeg omgangstonen fra folk der blogger og læser (rollespils)blogs, er utroligt omgængelig og åben og det skaber et perfekt miljø for en ordentlig diskussion.

Hvad håber du læserne får ud af dine indlæg?

Jeg håber at de bliver enige med mig haha. Nej, at de får udvidet deres horisont og forståelse for rollespil - og får gjort sig nogle tanker selv. Særligt håber jeg at jeg kan være med til at skabe et fælles begrebsapparat. Fælles begrebsapparat er i diskussioner omkring rollespil, en af de største mangler, tror jeg - vi forstår ikke altid hvad de andre mener, fordi alle opfinder deres egne definitioner for de forskellige begreber.

Læser du selv rollespils blogs?

Ja - primært fra Alexandrias feed. Før jeg selv begyndte at skrive, læste jeg dog kun meget sjældent blogs.

Er der nogle specielle blogs du vil anbefale læserne?

Den er svær. Jeg synes næsten, alt der bliver skrevet som kan findes fra Alexandrias feed enten er kort, godt eller begge dele - så at følge med der synes jeg er et godt udgangspunkt. Hvis jeg skal anbefale nogle konkrete er det nok Mortens, Olivers og Johs'. Alle skriver godt og interessant, og Morten er tillige exceptionelt produktiv - en vigtig kvalitet ved en blog for læserens skyld, synes jeg.

Hvad kan den gennemsnitlige fastavgænger få ud af din blog, og at læse rollespilsblogs generelt?

Min begrænsede fastavalerfaring taget i betragtning, så er det et meget svært spørgsmål for mig at svare på. Siden min blog næsten udelukkende fokuserer på liverrollespil, så vil den nok give et indblik i hvad der foregår "på den anden side" for mange af

bordrollespillerne derude. Derudover er der en del af betragtningerne som har relevans, uanset rollespilstype og spiller.

Jeg synes det at læse blogs generelt kan være en utroligt stor inspiration. Det er mit indtryk, at vi har nogle exceptionelt dygtige og eksperimenterende rollespilsforfattere i Danmark, og at en stor del af dem har bloggen som deres primære kommunikationsmiddel på deres projekter.

Links

Kåres blog

Vi bringer desuden et udvalg af Kåre's blogindlæg her i avisen, så hold øje med dem, hvis der skjuler sig en lille, grum skumsværds-fetichist et sted i dig...



Det billede kan layout'eren godt lide