

BEDSTE FORMIDLING

JOAN THE VAMPIRE SLAYER

Af Kristoffer Rudkjær og Mads L. Brynnum

Underholdende læsning, der samtidig er bundsolidt håndværk, hvor man aldrig er i tvivl om, hvad man læser eller hvorfor man læser det. Buffy-/Joan-universet formidles, så man føler sig hjemme i det, uanset om man har set tv-serien eller ej.

KÆPHEST

Af Nynne Søs Rasmussen

Du er aldrig i tvivl om, hvad forfatteren vil med scenariet, og spillederen får både gode instruktioner til tema og afvikling. Det er veludført, let læseligt og lige til at køre. På sympatisk vis formidles bipersoner gennem deres motivationer, så selv den onde mobber fremstår som en helt normal forstadspige.

ROAD RAGE

Af Tina Heebøll Arbjørn

Scenariet formidles med klare instruktioner til spilleder og virkeligt gode råd og hjælpebokse. Scenebeskrivelserne er godt struktureret og kan køres fra bladet. Scenariet kan afvikles direkte efter gennemlæsning alene ud fra oversigtsark og bilag – også for den uerfarne spilleder.

TI TUSIND LYSÅR HJEM

Af Morten Havmøller Laursen

Et komplekst scenarie med mange elementer, der bliver klart og tydeligt formidlet med fine grafiske hjælpemidler. Illustrationer er både med til at give stemning, men hjælper også til forståelsen af system, univers og sceneforløb. Hver side føles gennemarbejdet og som spilleder er man er i trygge hænder fra start til slut.

VÆK

Af Klaus Meier Olsen

Den knugende stemning kommer klart frem i sproget, og bare det at læse scenariet giver en klump i halsen og tårer i øjnene. Spillederen får god hjælp til at håndtere et svært emne, og forfatterens ansvarlighed skinner tydeligt igennem. Det er solidt, gennemført håndværk, der klæder spilleder og spillere godt på.

BEDSTE VIRKEMIDLER

DRONNINGEN PÅ SMARAGDTRONEN

Af Kristian Bach Petersen og Stefan Skrivers Lægteskov

Systemet er centralt, komplekst og alligevel meget brugbart. Det er indarbejdet i hele scenariet, og skaber grundlaget for spænding, action og intrige. Intrigerne mellem rollerne understøttes af systemet, så det skaber godt rollespil. De pokkers forrædderkugler!

KÆPHEST

Af Nynne Søs Rasmussen

Kæphesten er et kraftfuldt, gennemtænkt og gennemført virkemiddel. Kæphestens rolle i både spillernes og rollernes verden giver scenariet både fokus og stemning. Kæphestene har deres egen personlighed, og mere end én spiller kommer til at spille rollespil med sig selv og sin kæphest. Den fysiske kæphest giver spillerne et godt alibi i de fysiske øvelser.

MELLEMMENNESKER

Af Nina Runa Essendrop

Et gennemdesignet scenarie, hvor de mange - i sig selv simple - virkemidler skaber den uhåndgribelige poesi. Virkemidlerne skaber en unik og indfølt rollespilsoplevelse, der både er fysisk og sanselig samt æterisk og fjern. Formår at forvandle det filmiske oplæg "Himlen over Berlin" til en sanselig rollespilsoplevelse på en tro og smuk måde, der er helt sin egen.

ROAD RAGE

Af Tina Heebøll Arbjørn

Spillerne får en spændende og underholdende kasse med legetøj, som de frit kan anvende til at drive hinanden til vanvid. Virkemidlerne giver spillerne ejerskab over scenariet ved også at inddrage deres egne erfaringer med vejvrede i spillet og sikrer muligheden for at råbe sig hæs i raseri.

VÆK

Af Klaus Meier Olsen

Fraværet af den demensramte og direkte interaktion med Lise gennemsyrrer hele scenariet. Gennem demensscenerne vises sygdommens udvikling, skåret hele skarpt på rollernes tab – derved understreges det uundgåelige i situationen, og spillerne fokuseres på relationen mellem de efterladte.

BEDSTE ROLLER

AOKIGAHARA

Af Rasmus Høgdall

Rollerne er ekstreme og kompromisløse. De har gode greb, der både underbygger fortællingen og deres egen plads i familien.

Rollerne udbygges af spillerne på uhyggelig vis gennem scenariet. En stærk indgang til scenariet, som kan overraske og provokere spillerne.

BLOMSTER PÅ SVANEVEJ

Af Jorgo Kapow

Fire troværdige unge mennesker fremstilles på en spændende og fragmenteret måde, der understøtter scenariets tematik og struktur. En autentisk skildring af tre unge mennesker på kanten, der står sammen i tykt og tyndt, og et stærk portræt af Omar el-Hussein. Rollerne har mange indgangsvinkler, og spillerne deler rollerne mellem sig på en interessant og engagerende måde.

LOTUSRIGET VISNER

Af Louis M. Kehlet og Louise Floor Frellsen

Rollerne ER scenariet, og rummer et hav af muligheder, intriger, konflikter og handlingstråde, som spillerne kan gå på opdagelse i. Rollerne manifesterer scenariets tema og fremstår levende og involverende.

NO THING TO FEAR

Af Moyra Turkington og Brand Robins

Dejlige, stemningsfulde dyr, der står i hver deres ekstreme, og som er med til at forstærke scenariets stemning og genre.

Rollerne er, selv om de er tegnefilmsfigurer, rørende og virkningsfulde på den der genkendelige Pixar-måde.

VÆK

Af Klaus Meier Olsen

En familie, der består af autentiske og troværdige mennesker.

Det hele er uhyggeligt genkendeligt. Rollerne skildrer det svære og hårde ved at være en familie, der bringes sammen i en svær og hård situation. Alt i rollerne giver mening, selv om det gør ondt.

BEDSTE SCENARIOE

AOKIGAHARA

Af Rasmus Høgdall

Scenariet er helt igennem modbydeligt, og holder ikke sine slag tilbage. Afsøgningen af selvmordet som ultimativ løsning er ekstrem, og scenariet er bevidst om, hvad det gør. Med skarpe kulturskildringer af en ødelagt japansk familie mærkes selvmordsskovens ulykkelige dødsdrift.

JOAN THE VAMPIRE SLAYER

Af Kristoffer Rudkjær og Mads L. Brynnum

Roller, struktur, scener, virkemidler – det hele spiller sammen, og scenariet sikrer deltagerne en sjov og vild popcornoplevelse. Scenariet er en nostalgisk serie-blockbuster for både dem, der kender Buffy og dem, der ikke gør.

KÆPHEST

Af Nynne Søs Rasmussen

Kæphestene er som koncept et fantastisk valg, og det er en smuk pendant til vores egen hobby. Både sporten og interaktionen med kæphestene udleveres i praksis under scenariet og sikrer den totale oplevelse. Spillerne udfordres på det at holde ved sin interesse på trods af sociale normer, mens tonen i scenariet holdes til kærlig accept.

MELLEM MENNESKER

Af Nina Runa Essendrop

Alle scenariets elementer peger i samme retning og skaber en dyb, sanselig og medrivende oplevelse. Rollespillet opleves på en anderledes fysisk facon, hvor vi kun næsten rører ved hinanden, kigger hinanden i øjnene og sanser verden omkring os – sammen og alene. Scenariet er smukt orkestreret i alle sine valg til at give spillerne præcis den oplevelse, som forfatteren ønsker.

VÆK

Af Klaus Meier Olsen

Væk er en hjertefølt historie, der er gennemført behandlet og fortalt. Et kompromisløst scenarie, der giver spillerne og spillederen frihed til at skabe deres egen medrivende rollespilsoplevelse. Spillerne bringes ind i en autentisk og genkendelig oplevelse af en families håndtering af den sorg, demensen påfører dem, der ikke er syge. Det er umuligt ikke at blive berørt.

BEDSTE FORTÆLLING

JOAN THE VAMPIRE SLAYER

Af Kristoffer Rudkjær og Mads L. Brynnum

En ekstremt gennemtænkt dramaturgi, hvor en medrivende og action-packed tv-serie pakkes ned i et overskueligt scenarieformat.

Spillerne udlever hele to sæsoner af "Joan the Vampire Slayer" gennem velvalgte nedslag med brandvarmt teenagedrama frem mod vore heltes endelige opgør med Alfaderen.

MELLEM MENNESKER

Af Nina Runa Essendrop

En sanselig og poetisk adaption af en smuk og særlig historie.

Fortællingen har stærke vendepunkter, hvor der i roligt tempo sker grundlæggende livsforandringer for både mennesker og engle. Det er en fortælling, der opleves på krop og sjæl.

NO THING TO FEAR

Af Moyra Turkington og Brand Robins

Dyrenes rejse fra sorgen mod noget nyt, hvor de lægger det gamle bag sig, er rørende og livsbekræftende. I den underliggende bittersødme vender de tilbage til livet - eller accepterer døden. Spillerne skaber selv fortællingen gennem scenesætning på den helt rigtige måde.

STÆRKERE SAMMEN

Af Marie Oscilowski og Thor Fejerskov Jensen

Gennem en stærk underdog-fortælling opbygges et hold af individer, der til sidst står sammen og har udviklet sig selv og hinanden. Troperne fra sportsfilmsgenren understøttes af en fortællestruktur med klare konfliktbuer og stærke interviewscener.

VÆK

Af Klaus Meier Olsen

Fremstiller demens på en nærværende og indfølelse måde, selv om vi aldrig møder Lise direkte i scenariet. Fortællingen strækker sig over et helt år, og det giver på smuk vis mulighed for udvikling i rollerne. Scenariet indeholder et katalog med hele 55 scener - og de er alle gode, og giver spillere og spilledere mulighed for at skabe deres egen fortælling om Lises familie.

JURYENS SPECIALPRIS

BLOMSTER PÅ SVANEVEJ

Af Jorgo Kapow

Nomineres for at være et politisk rollespil gennem en knivskarp miljøskildring, hvor forfatteren ikke fortæller, hvad vi skal synes eller tænke, men lader spillerne opleve og danne deres egne holdninger. En kaotisk og punket duktur formår at behandle et betændt emne med en hel exceptionel respekt og forståelse.

NO THING TO FEAR

Af Moyra Turkington og Brand Robins

Nomineres for det uforudsigelige og overraskende twist med spillederrollen Eternal Egret, der måske forlader scenariet undervejs, så spillerne skal køre scenariet videre alene. Snydestorken slår til igen!

REDSHIFT

Af Tayler Stokes

Nomineres for at være et utroligt ambitiøst og gennemført simuleringsscenario, hvor spillerne forvandles til astronauter. Der er konsekvenser ved alt - rumstøv skal fjernes, EVA dragter skal trykudlignes, og tiden går ubønhørligt tilbage på jorden. Dommerne har aldrig set noget lignende før.

TI TUSIND LYSÅR HJEM

Af Morten Havmøller Laursen

Nomineres for at skabe rumskibe med sjæl, der udledes i både fysisk og virtuelt rum og dermed nytænke rollekonceptet på en gennemført måde. Sci-fi bringes op på et fascinerende og episk plan, hvor rumkampe på grund af rollerne får en helt ny dimension.

BEST PRESENTATION

GONE

By Klaus Meier Olsen

The suffocating atmosphere is everpresent in the prose, and you can feel the pain just reading the scenario. The game master is given good tools to tackle a hard subject, and the author's feeling of responsibility is clear. It is solid and well crafted, making the participants well prepared for the journey.

HOBBY HORSE

By Nynne Søs Rasmussen

The author's voice and intentions are clear and to the point throughout the scenario. It is well crafted, easy to read and run, with clear instructions and well communicated themes. Through clear motivations, the bullies are given the same sympathetic treatment as the main characters.

JOAN THE VAMPIRE SLAYER

By Kristoffer Rudkjær og Mads L. Brynnum

We are led through an entertaining and well crafted reading experience, where you always know what you are reading, and why. The Buffy/Joanverse is put forward in a way where one feels at home, even if one hasn't seen the tv-series.

ROAD RAGE

By Tina Heebøll Arbjørn

The scenario is presented with clear instructions for the game master, with good advice and textual aids. The scene descriptions are well structured, and even the inexperienced game-master can run it without much preparation, after a quick read, through the use of overview sheets.

TEN THOUSAND LIGHT YEARS

FROM HOME

By Morten Havmøller Laursen

Through a clear text and graphical aids, the scenario clearly presents a complex game design with many elements. The illustrations both serve to create atmosphere, and to support the understanding of the rules, univers and storyline. Every page feels well thought out and as a gamemaster, one feels well looked after from start to finish.

BEST MECHANICS

AMONG US

By Nina Runa Essendrop

A thoroughly designed experience, where the symphony of small effects create an intangible poetry. The design creates a unique and empathetic experience, that is both physical, sensual, ethereal and distant. It faithfully adapts the cinematic inspiration of “Wings of Desire” into a sensual roleplaying experience, while still being wholly its own.

GONE

By Klaus Meier Olsen

The absence of the stricken and direct interaction with Lise pervades the entire experience. The dementia-scenes show the progression of the illness, through the lens of the characters’ loss. Through this, the inevitability of the situation is underlined, and the participants are left to focus on the relationships between those left behind.

HOBBY HORSE

By Nynne Søs Rasmussen

The hobbyhorses are effective and well thought out. Its role in both the participants and the characters world creates a focus for both play and atmosphere. The horses have their own personalities, and more than one player will be roleplaying with themselves and their horse. Also the physical hobbyhorse creates a good alibi in the physical exercises.

ROAD RAGE

By Tina Heebøll Arbjørn

The players are given a mad box of toys, that the players are freely able to utilise to drive each other crazy. The mechanics give the players ownership of the scenario, by asking them to use their own experiences with road rage in play and, giving the players the option to scream til they are hoarse.

THE QUEEN ON THE EMERALD THRONE

By Kristian Bach Petersen og Stefan Skriver Lægteskov

The system is complex and creates a solid core for the play experience. The system is woven into every aspect of the scenario and is the central driver for an experience of excitement, action and intrigue. The intrigue between the characters is framed and supported by the system, such that that it creates good roleplaying. Those damned traitor pebbles!

BEST CHARACTERS

AOKIGAHARA

By Rasmus Høgdall

The characters are extreme and uncompromising. They have strong mechanics, that support the story and their own place in the family. Characters are fleshed out in an unsettling way throughout the scenario. They create a strong entry into a scenario that can surprise and provoke the players.

GONE

By Klaus Meier Olsen

A family that consists of real people, worts and all. The conflicts are brutally recognizable. The characters show the tough parts of being a family, that is forced together in a tragic situation. Everything about them makes sense, even where it hurts.

NO THING TO FEAR

By Moyra Turkington og Brand Robins

The lovely animals brimming with character, each to their own extreme, support the scenarios atmosphere and genre. Even though they are cartoon characters, they are touching and effective, each in their own way.

THE FLOWERS ON SVANEVEJ

By Jorgo Kapow

Four youth on the edge of society are presented in an engrossing and authentic way. Three youth that stand together through everything, and a strong portrait of Omar el-Hussein. The roles are presented in a fragmented way with many potential angles, which supports the overarching themes and structure of the scenario. The roles have many entry-points, and the participants share the roles in an interesting and engaging way.

WILTING OF THE LOTUS EMPIRE

By Louis M. Kehlet og Louise Floor Frellsen

The roles ARE the scenario, and introduce a plethora of oportunities for conflicts, intrigue, and storylines that the participants can explore. The themes of the scenario are strongly represented in the characters, that are presented in a lively and involving way.

BEST SCENARIO

AMONG US

By Nina Runa Essendrop

All the elements of the scenario point in the same direction and support each other. A deep, sensual, and rivetting experience. The roleplaying is experienced in a different, physical, manner, where we almost touch each other, look each other in the eyes, and sense the world around us. The scenario is well orchestrated, and through all its choices it creates exactly the experience that the author intended.

AOKIGAHARA

By Rasmus Høgdall

The scenario is thoroughly disgusting, and doesn't pull any punches. The exploration of suicide as an ultimate solution is extreme, and the scenario's fully aware of what it is doing. With its edgy cultural depiction of a wrecked Japanese family, you strongly feel the suicide forests miserable death drive.

GONE

By Klaus Meier Olsen

Gone is a heartfelt story, that is well executed and told, and where it is impossible not to be touched. It is an uncompromising scenario, that gives the players the freedom to create their own engrossing play experience. The participants are brought into an authentic and real experience of a families attempts to deal with the sorrow dementia creates in those that aren't sick.

HOBBY HORSE

By Nynne Søs Rasmussen

The hobbyhorses are a thoroughly good design choice, and a beautiful counterpart to our own hobby. The sport and the interaction with the hobby horses is acted out in play, and defines the complete experience. The participants are challenged to stick to their interests in spite of social norms, while the tone in the scenario is kept at loving acceptance.

JOAN THE VAMPIRE SLAYER

By Kristoffer Rudkjær og Mads L. Brynnum

Roles, structure, scenes, and mechanics, all play together to create a fun and wild popcorn experience. The scenario is a nostalgic serial-blockbuster, for those who know Buffy, and those who don't.

BEST STORYTELLING

AMONG US

By Nina Runa Essendrop

A sensual and poetic adaptation of a beautiful story, experienced on both body and soul. There are strong fictional turning points, where monumental changes for both the humans and angels play out at a calm pace.

GONE

By Klaus Meier Olsen

Depicts dementia in a heartfelt and empathic way, even though we never meet Lise directly. That the story takes place over a year creates ample opportunity for character development. The scenario presents an impressive catalogue of 55 scenes, they are all good, giving the participants the opportunity to create their own story of Lises family.

JOAN THE VAMPIRE SLAYER

By Kristoffer Rudkjær og Mads L. Brynnum

A carefully thought out story arch, where a massive overarching story gets packed into a manageable package. The participants experience two entire seasons of Joan the Vampire Slayer, with room for teenage drama, and out heroes final battle against the allfather

NO THING TO FEAR

By Moyra Turkington og Brand Robins

The animals journey from grief toward something new, where they put the old behind, is both touching and life affirming at the same time. In the underlying bittersweetness, they either return to life, or accept death. The participants create the story themselves through a tight story frame.

SONS OF THE NORTH

By Marie Oscilowski og Thor Fejerskov Jensen

Through a strong underdog-story, a team of individuals is brought together. In the end, they stick with each other and grow as human beings. The tropes from the sport movie genre are supported by a storytelling structure, with clear conflict arcs and strong interview scenes.

THE SPECIAL AWARD

NO THING TO FEAR

Af Moyra Turkington og Brand Robins

Is nominated for the unpredictable and surprising twist with the gamemaster role "Eternal Egret," that might leave the scenario along the way, such that the remaining participants have to finish the scenario on their own.

REDSHIFT

Af Tayler Stokes

Is nominated for being an incredible ambitious and well made simulation, where the participants are transformed into astronauts. Everything has consequences, space dust must be vacuumed, EVA suits have to be decompressed, and the time passes at a brutal rate back at earth. The judges have never seen anything quite like this.

TEN THOUSAND LIGHT YEARS

FROM HOME

Af Morten Havmøller Laursen

Is nominated for creating spaceships with a soul, and thus rethinking roles in a well thought out way. The Sci-fi is brought up at a fascinating and epic level, where space battles are given a whole new dimension because of the characters.

THE FLOWERS ON SVANEVEJ

By Jorgo Kapow

Is nominated for being political roleplaying through a potent environmental portrayal, where the author never tells us what to think or feel, but lets the players experience, and make up their own opinions. Through a chaotic punk binge drinking trip it manages to deal with a controversial subject with an exceptional degree of respect and understanding.