

FASTAVAL 2020

Otto in space



8.- 13.
April

Mariagerfjord
Gymnasium

Kære læser - Velkomment til PDF-programmet

Alt, hvad du læser i dette program er også at finde på Fastavals hjemmeside - www.fastaval.dk. Og på hjemmesiden finder du den senest opdaterede udgave af teksterne.

Og der er masser af vigtig information om Fastaval, som **ikke** findes her i dette PDF-program.

Vi har fokuseret på at have foramtaler af de forskellige scenarier, brætspil og aktiviteter på Fastaval i dette program. Det vil sige, at der er masser af praktisk information, du ikke finder her.

Formålet er at give dig mulighed for at "bladere" i foramtalerne - og så give et grafisk overblik over, hvornår de forskellige aktiviteter afvikles. PDF-programmet skal altså bruges til at få overblik.

Det er meget vigtigt at pointere, at al praktisk information om Fastaval skal findes på www.fastaval.dk. Der kan også være ændringer, som ikke fremgår her i programmet, og der kan være aktiviteter, der ikke optræder med den fulde beskrivelse og aktiviteter, der slet ikke er med her i disse tekster.

God fornøjelse

Lars Kaos Andresen
Programredaktør

Dear reader - Welcome to the PDF-program

If you're preferred language is english, then I'll ask you to visit www.fastaval.dk. Allmost all the information in this program is in danish.

All the content in this program is available in english on the website.

This program is just a collection of previews of events targeted at those who like to read a pdf.

Lars Nøhr Andresen
Editor

Indhold

Aktivitetsoversigter	4
Novellescenarier	14
Fuldlængdescenarier	18
Designerbrætspil	31
Fastaval junior	52
Alex Uth Mindeblok	63
Andre aktiviteter	65

**Fastaval åbner
dørene onsdag
den 8. april
klokken 14.00**

Intro til Fastaval 2020

Velkommen til Fastaval - en kongres for rollespil, brætspil og kortspil - der i år afholdes for 32. gang.

Hvad er Fastaval?

Fastaval er Danmarks største og kongres for rolle-, bræt- og kortspil. Hvert år i påsken mødes 800-900 i alle aldre i Hobro for at spille forskellige former for spil og hygge med nye og gamle venner. På Fastaval er der både plads til at afprøve grænserne for, hvad rollespil og brætspil kan.

Det sker i Hobro

Fastaval afholdes i 2020 for sjette gang på Mariagerfjord Gymnasium. Det er en rigtig god placering til Fastaval, og vi er meget glade for samarbejdet med gymnasiet og idrætscenteret, såvel som Østerskov Efterskole.

Hvor er det?

Adressen er Amerikavej 5, 9500 Hobro. Det ligger lidt uden for byens centrum.

Hvad er det her?

Denne PDF er blot en samling af tekster fra hjemmesiden målrettet dem, der godt kan lide at sidde og bladre i en pdf.

Al information heri findes også på www.fastaval.dk, hvor du også finder al den praktiske information om Fastaval 2020.

Hvornår sker tingene?

Du kan få et overblik over de planlagte aktiviteter i oversigterne på de følgende sider, men der kan være sket ændringer, som ikke bliver opdateret her i PDF-programmet. Der står heller ikke ved de enkelte aktiviteter, hvornår de er programsat.

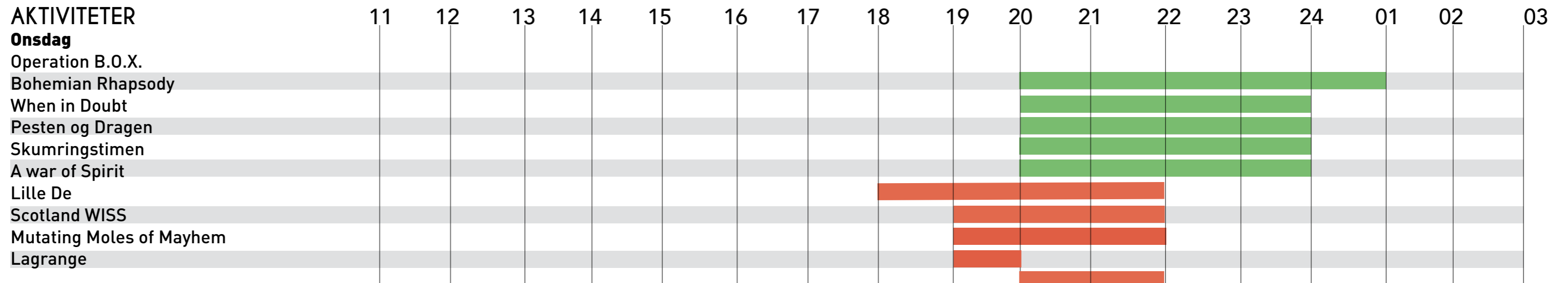
Sorry - I don't understand danish

Then you'd better head straight for www.fastaval.dk. All the information is available in english at the website. There's nothing in this PDF that isn't available at the website.

Rollespil er markeret med grønt

Brætspil er markeret med rødt

Bemærk: Aktivitetsoversigten dækker kun premierescenarier og designerbrætspil



Mangeårig fastavalarrangør Alex Uth døde i sommeren 2019, efter at have fået konstateret kræft blot få måneder forinden.

Som hun sagde til mange, da hun besøgte Fastaval i 2019: "Vi ses næste år".

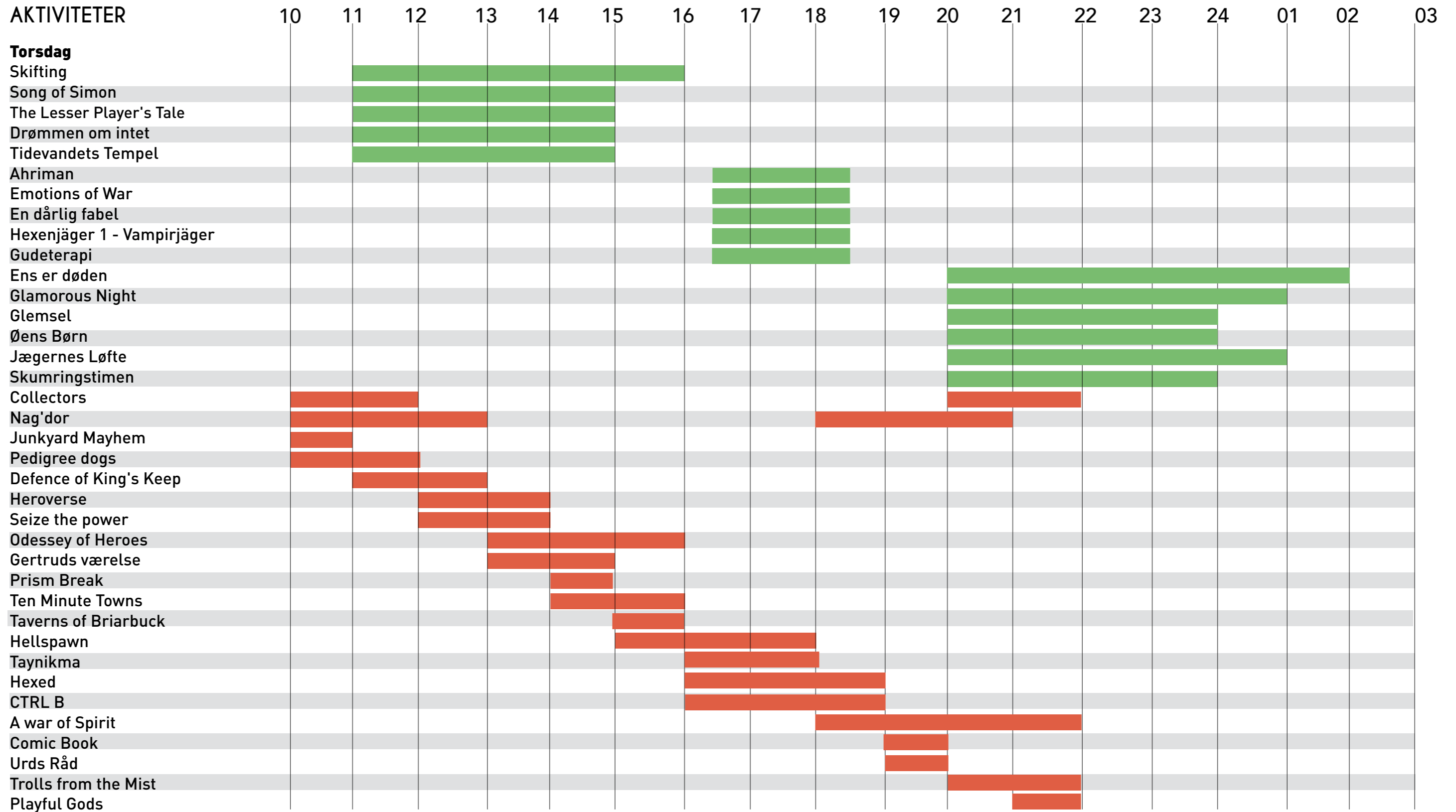
Sådan skulle det ikke gå, men vi kan stadig opleve Alex gennem hendes scenarier, der blot var et af hendes mange bidrag til Fastaval gennem mere end 30 år.

Søndag klokken 11-17 er det muligt at spille en række af Alex' scenarier skrevet til Fastaval.

Rollespil er markeret med grønt

Brætspil er markeret med rødt

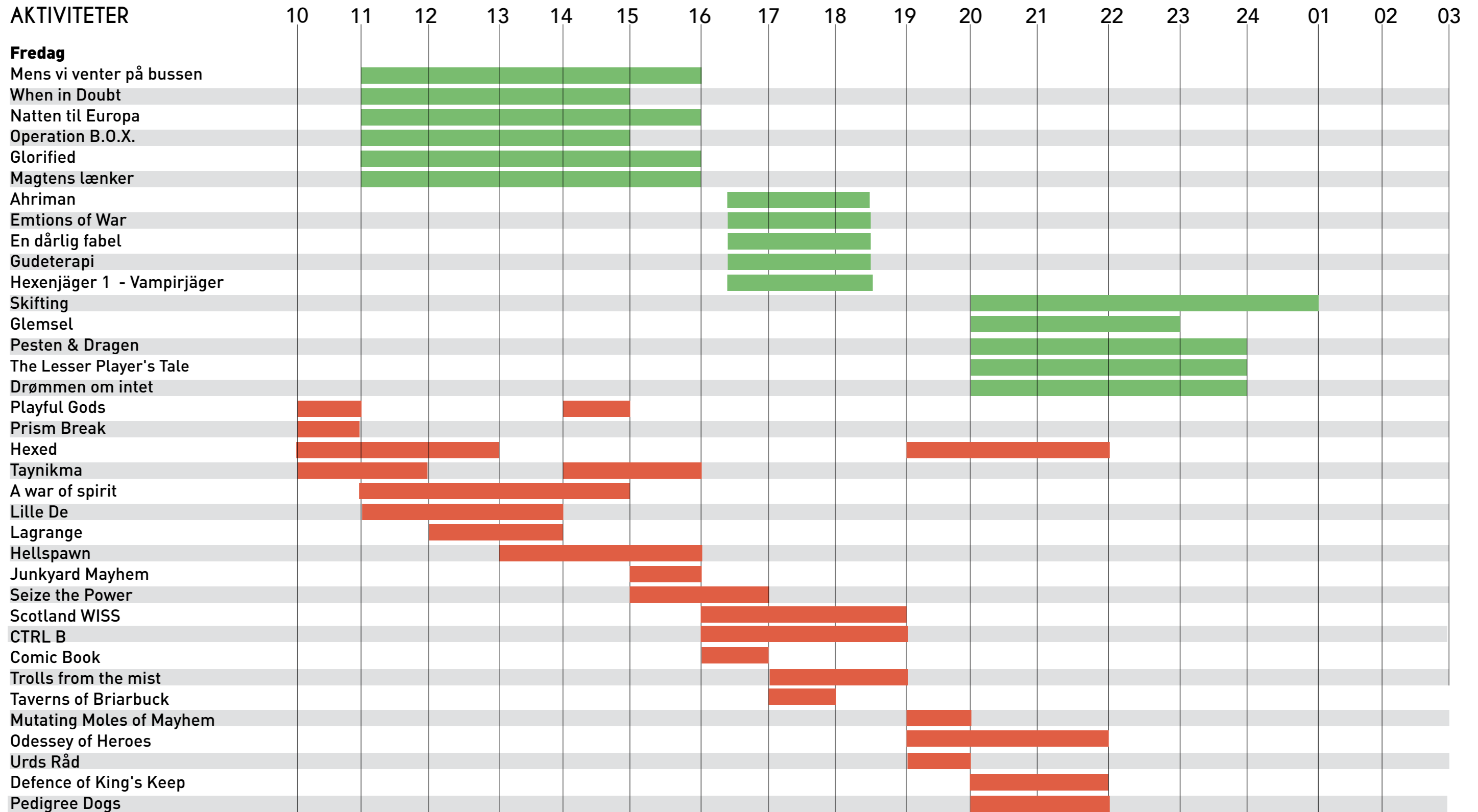
Bemærk: Aktivitetsoversigten dækker kun premierescenarier og designerbrætspil



Rollespil er markeret med grønt

Brætspil er markeret med rødt

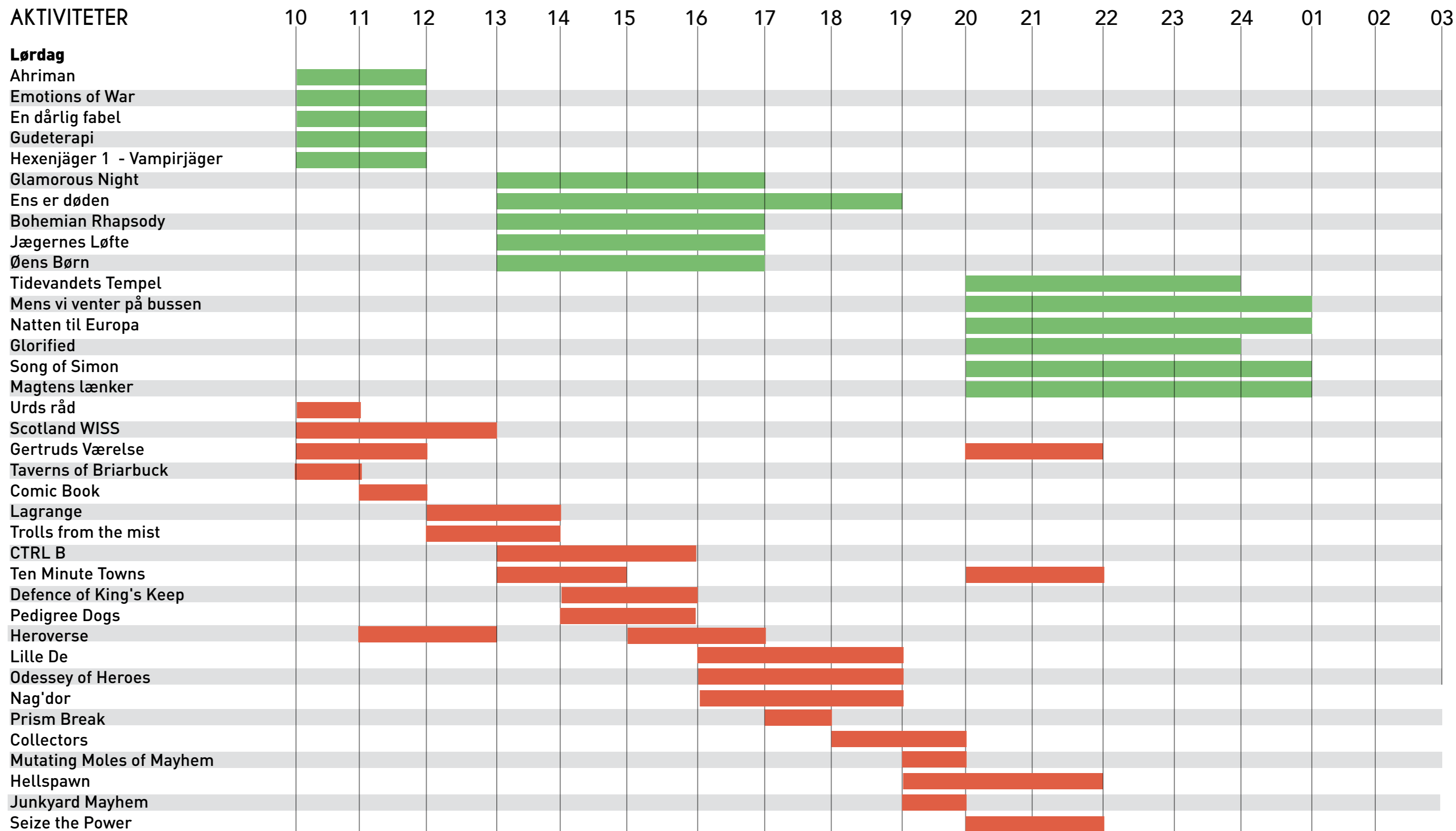
Bemærk: Aktivitetsoversigten dækker kun premierescenarier og designerbrætspil

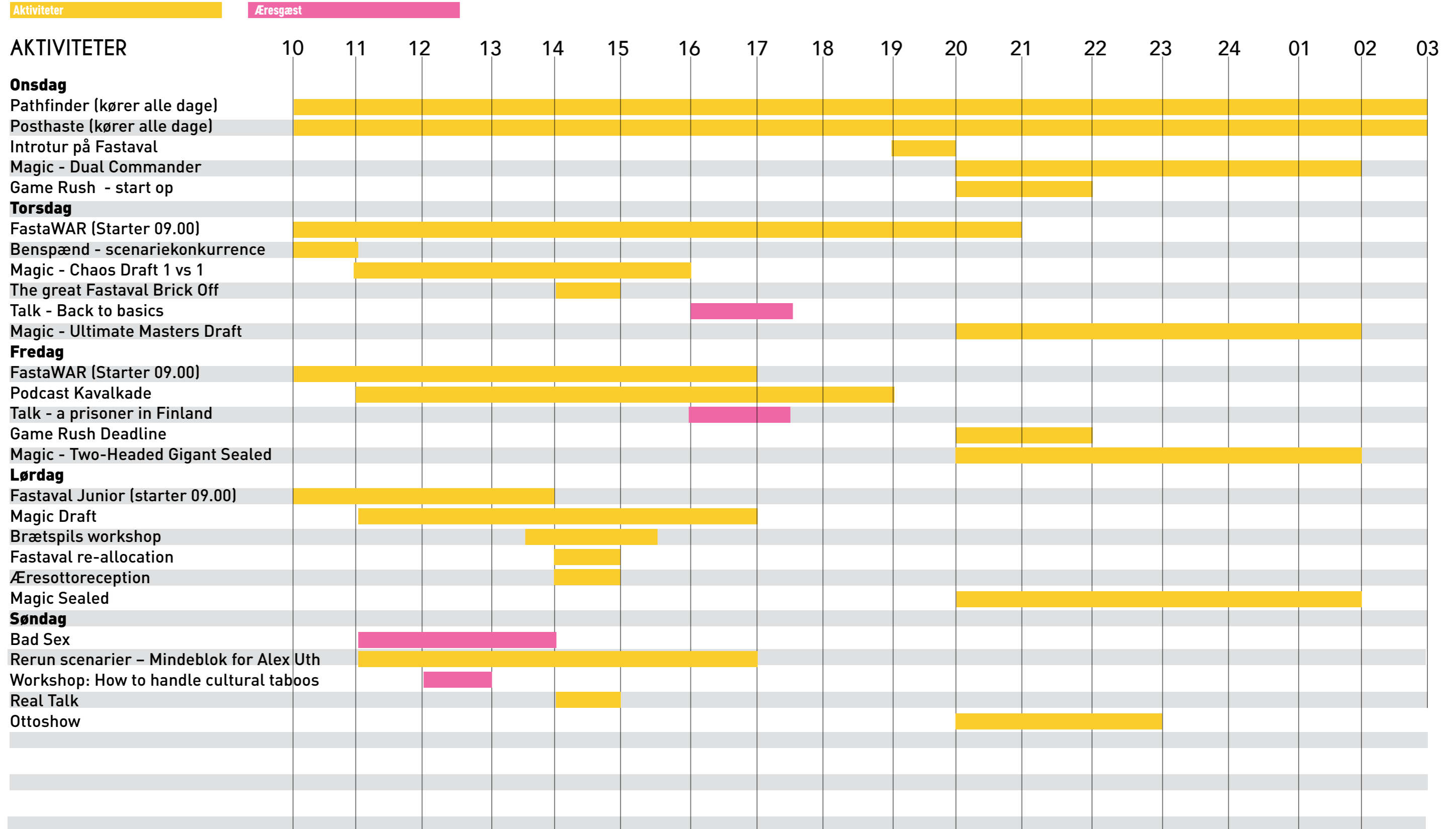


Rollespil er markeret med grønt

Brætspil er markeret med rødt

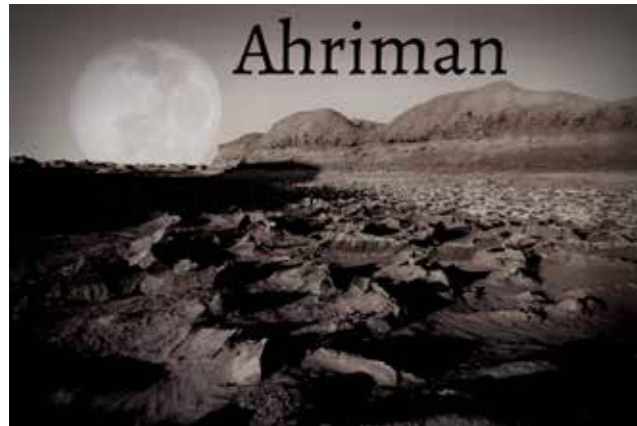
Bemærk: Aktivitetsoversigten dækker kun premierescenarier og designerbrætspil





Ahriman

Af Henrik Dithmer



Teenageheltenes karakterbrister forstærkes når de i deres Mecha-robotter kæmper mod den inkarnerede ondskab. Mecha'ernes mørkeste våbensystemer kan bringe dem sejren men også bringe dem ud over bristepunktet.

Action, Mecha, Følelser

For ti år siden blev skaberguden, den mægtige Ahura Mazda, slået i kamp, og fortæret af Ahriman. En efter en er menneskets nationer faldet for ondskaben. Kun Persien står tilbage. Men alt er ikke tabt; Mennesket har opdaget de tre Mainyuer, kæmpestore robotter, der kun kan bemannes af sjæle hvor ondskaben endnu ikke har rodfæstet sig. De tre teenage-piloter bevæger sig nu ud i den endelige kamp mod den kosmiske ondskab for at beskytte Den Sidste Flamme, og bestemme verdens skæbne.

Ahriman er en action-novelle om 3 teenagere, der styrer kæmpestore robotter i kampen mod ondskaben selv. I scenariet får spillerne lejlighed til at udforske deres karakterer mens de stiger ind i deres Mainyuer, hvorefter de skal slås sammen i en altafgørende kamp med overdrevne beskrivelser, voldsomme følelser og terninger, krydret med robot-fusioner og desperate redninger. Men kan piloterne slå den

ultimate ondskab uden at presse sig selv ud over afgrunden?

FAKTA

Antal spillere: 3 spillere og en spilleleder.

Samlet tidsforbrug: Halvanden time

Sprog: Dansk og Engelsk

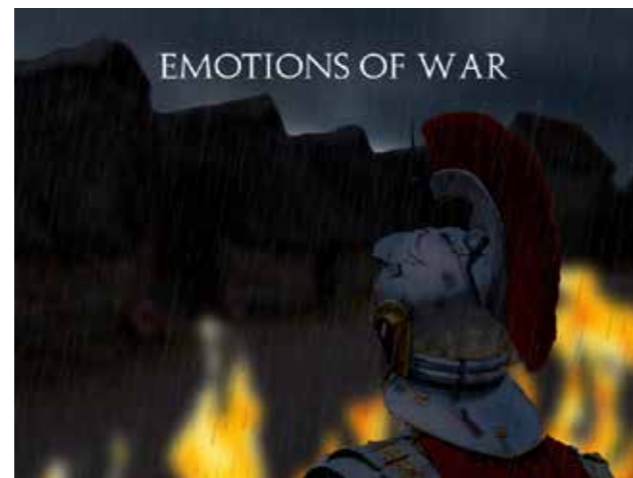
Aldersgrænse: Ingen

Læsemængde: Ca. en normalside pr. spiller.

Om forfatteren: De fleste af Henriks scenarier handler om myter, historie eller mærkelige gener, og det kan godt røbes at han har set Neon Genesis Evangelion mere end et par gange.

Emotions of War

Af: Kenneth Christian Niemann



På slagmarkerne i Romerrigets yderste provins er kampene både grusomme og episke. I deres blodige march mod den glørværdige dødfinder de romerske soldater styrke i minderne om hjemmet.

De rædselsfulde dødsskrig fyldte luften på slagmarken. Regnen haglede ned fra en kul-sort himmel. Den unge kelter faldt til jorden.

Marcus hævdede sit sværd. Men han tøvede... Knægten var ikke meget ældre end Marcus' egen søn. Hvordan kunne han som far tage livet af en dreng som lige så godt kunne have været hans egen. Drengens øjne lyste af frygt, mens han desperat strakte sig efter sit tabte våben. Marcus gav nådestødet.

Emotions of War er et tragedie novelle scenarie om de følelser som soldaterne står med i kampens hede. Spillestilen er action i krigsscenerne, blandet med en melankolsk tragisk stemning. Når det i de grufulde kampe ser mest håbløst ud, kan karaktererne vælge at ofre et af deres minder og de værdier der er knyttet til det for at hjælpe sig selv eller en af kammeraterne til at overleve lidt endnu. Hvilke værdier står en soldat fast ved selvom det koster dem livet?

FAKTA

Antal spillere: 4 spillere + 1 spilleleder

Varighed: 1,5 timer

Aldersgrænse: 15+

Sprog: Dansk

Læsemængde: egen rolle (1 side)

Om forfatteren: Kenneth Christian Niemann har været en hyppig deltager på Fastaval siden 2004 og har nu endelig besluttet af tage forfatteretspringet til sin debut på Fastaval 2020. Han elsker dybt, stemningsfyldt rollespil blandet med godt samspil mellem spillerne.

Gudeterapi

Af: Martin Andreas Dahl Sinding

Oldtidens guder går i terapi for at komme igennem deres identitetskriser. Det er ikke let at se sig selv portrætteret (forkert!) i den seneste superheltefilm, men hvad der måske endnu værre er, er når man langsomt bliver til det, man ser på skærmen.

Mytologi, Popkultur, Komik

"Forstår du nu?" udbrød Freja efter en længere forklaring af hendes problem.

"Ja, du er bange for at alle ser dig som en dum dulle." sagde terapeuten.

Freja så et øjeblik forstående ud før at hendes kropsholdning skiftede drastisk.

"Nej skat, jeg er sur over at Zeusse-basse herover ikke har tilbudt mig sin tordenkile endnu?". Zeus skulle til at protestere, men pludselig forvandlede han sig, og tog nu skikkelse af en slags Olympens Don Juan, der kommenterede kækt på Frejas udbrud. Det var femte gang den dag. Oldtidens guder lider af personlighedsspaltning, der splitter dem imellem den personlighed de havde i oldtiden og deres nye popkulturelle identitet.

En terapeut prøver at hjælpe guderne, men det er svært når guderne har mere travlt med at skændes om gamle dage end de har med at løse deres problemer. Kan guderne forene de to aspekter af dem selv, eller må de lide en skæbne værre end døden - en overlæst CGI filmatisering med Hollywoods A-liste i kulturelt approprierede hovedroller.

FAKTA

Antal spillere: 5 spillere +1 spilleleder

Samlet tidsforbrug: 2 timer

Sprog: Dansk og Engelsk

Om forfatteren: Martin er 20 år og arbejder til dagligt som supersoldat hos Landsforeningen Bifrost i København, og er også frivillig i foreningen Rollespilsfabrikken. Dette er Martins andet Fastaval scenarie, han har tidligere skrevet det Lady-vindende "A-listen".

En dårlig fabel

Af Ingrid Kaaber Pors

Da fabelkongen ikke inviterer 'de dårlige fabeldyr' med til bal, får den dovne Hare og Ræven nok af sure rønnebær.

Meta - Fabler - Heist



- Hold kæft hvor er jeg træt af at blive sat i bås! At alt, hvad jeg er, bare er kogt ned til en latterlig lille linje. En åndssvag pointe, om ikke at være som mig. Jamen mange tak for det! Så fordi jeg lagde mig under et træ og faldt i søvn under et løb imod en skildpadde, er jeg for evigt bare en arrogant idiot, der fik hvad han fortjente og tabte til det langsomste af alle dyrene. Og nu er vi ikke engang inviteret til

kongens fest! Vi er mindst lige så meget værd som alle de andre!

En dårlig fabel er et komisk novellescenarie med noget på hjertet, hvor spillerne får mulighed for at planlægge, fortælle og partycrashe fabel festen. Sammen med spillederen skaber spillerne en morale om den nat, hvor fabeldyrene prøvede at bryde med, hvad alle andre tænkte om dem.

Scenariets frie struktur og simple fortælle teknikker giver spillerne rig mulighed for action,

spil mellem karaktererne og ikke mindst for at de skæve eksistenser sammen kan skabe sig en ny og bedre fabel med tilhørende morale.

FAKTA

Antal spillere: 4 spillere & 1 spilleder

Samlet tidsforbrug: 2 timer

Sprog: Dansk

Aldersgrænse: 6+

Læsemængde: ca. 1 side.

Om forfatteren: Ingrid Kaaber Pors markerer sin debut som fastavalforfatter med 'En dårlig fabel', hvori hun udlever sin kærlighed til godnathistorier og gakket impro ved at spørge: "Men hvad er skurkens fortælling?"

HEXENJÄGER I: VAMPIRJÄGER

Af Martin Svendsen og Johannes Busted Vestergaard



I denne Warhammer-novelle følger vi en gruppe heksejægeres karriere hele vejen fra de stinkende kloakker i Nuln til de adeliges dekadente slotte. Vil deres had til de udøde og deres ønske om hævn være stærkt nok til at føre kampen til ende?

Warhammer, Action, Vampyrjægere

Dusørjægeren Wilhelmina Sparr strøg svovlstikken mod bordets fedtede kant, og tændte sin cigarillos med et dybt hiv. Pustede ud og lod røgen kravle ud under den bredskyggede hat.

"Hey Knytter Kurt! Jeg tror du hellere må pakke regnormen der ned i bukserne og liste hjem til det rottehul du kommer fra!"

"Hvem helvede i satan er du? Og hvad bilder du dig", Wilhelmina trykkede på aftrækkeren til armbrøsten, og så med et skævt smil Kurts forbløffede ansigtsudtryk, da pilen spiddede regnormen. Hun skulle nok sørge for, at han aldrig skulle genere nogen igen. Hun tog knøjernet på og rejste sig. Kurt skreg.

Haxenjäger I: Vampiräger er et lille scenarie om 4 menneskers jagt på hævn over den vampyr der har taget det vigtigste fra dem. Det foregår i Warhammer, men bruger kort og kick ass beskrivelser i stedet for tegninger.

FAKTA

Antal spillere: 4 spillere og 1 spilleder

Samlet tidsforbrug: 2 timer

Sprog: Dansk

Aldersgrænse: ingen

Læsemængde: 1-2 sider

Om forfatterne: Martin og Johannes bor begge i København, men er fra Aalborg af. De er begge glad for hurtig action og elsker Warhammer. Imellem sig har de skrevet 44 scenarier, det ældste af dem er 26 år gammelt, Hexenjäger I er deres tredje scenarie-samarbejde.

Bohemian Rhapsody

Af: Muriel Algayres



Medlemmer af et internationalt berømt rockband reflekterer over deres historie præsenteret i en upålidelig musikalsk dokumentar for deres 25. års jubilæum. Gamle sår stikker dybt på trods af deres fælles passion for musik.

Musical, drama, venskab

Scenariet fortæller historien om et rockband i deres 25 år sammen, deres venskab, vanskeligheder og succes. Det er en historie, der ender i tragedie, da en af bandmedlemmerne dræber sig selv og uigenkaldeligt afslutter deres historie. Dette scenarie fortælles næsten udelukkende i en musikalsk dokumentar, der præsenterer sin egen upålidelige version af begivenhederne og karakterer. Kernen af spillet er en række flashback-scener. Mellem scener kan nutidens karakterer kommentere eller modsætte sig genfortællingen og selvmodsigende deres egen version af historien.

Spillet er også et musikalsk spil. En monolog-teknik bygget på tekster fra berømte sange og baggrundsmusik giver en karakter mulighed for at tage kontrol over scenen og beslutte dens udfald. Scenariet spilles derfor som en musical, hvor musik understøtter handlingen og bevæger fortællingen fremad.

Spillets tema drejer sig om drama, mellem-menneskeligt forhold og en kommentar til historiefortællingens upålidelige karakter.

FAKTA

Antal spillere: 5 spillere + 1 spilleleder

Samlet tidsforbrug: 4 timer

Sprog: Engelsk og dansk (kun karakterer og spillermateriale oversættes til dansk)

Aldersgrænse: ingen

Læsemængde: 2 sider

Om forfatteren: Muriel Algayres er en fransk forfatter bosiddende i Danmark. Hendes spilstil er forankret i melodramatisk "romanesque" beriget med nordiske teknikker og historiefortælling. Hendes fortællinger drejer sig om historisk inspirerede omgivelser og udforskningen af popkulturerne. Hun er forfatter af Harem Son Saat og en række korte spil inkl. Belle Epoque-trilogien, Dangerous Liaisons, Beyond Limbo og the Veil og Ghostbusters by Gaslight.

Drømmen om Intet

Af: Piotr Duda-Dziewierz

Drøms søskende drager afsted for at finde deres forsvundne bror. Men drømmeverdenen som de rejser igennem er blevet et mareridtsagtigt sted og også deres egne roller viser sig at være lige så omskiftelige som drømmene selv.

Sandman, Drømmerejse, Apokalypse

Drømmen om Intet er en surrealistisk dom-medagsfortælling der foregår i Neil Gaimans Sandman-univers, hvor man følger de Endeløse - legemliggjorte begreber med gudeagtige evner som påvirker mennesker såvel som alle levende væsener.

Den centrale person Drøm er forsvundet - fortabt i sin egen drømmeverden. Under hans fravær tager menneskehedens mareridt om verdens undergang til med katastrofale konsekvenser, da grænsen mellem drømme og virkelighed begynder at give efter. Spillerne følger Drøms søskende; Død, Lyst, Delirium og Fortvivlelse

der rejser ind i drømmeverdenen for at redde deres forsvundne bror, så verdens balance kan blive genoprettet.

Scenariet byder på meget forskelligartede scener, hvor spillerne navigerer gennem en række apokalyptiske mareridt, og henvender sig især til spillere som kan lide at samarbejde om at skabe en fortælling sammen, og ikke er bange for at improvisere i situationer hvor der ikke nødvendigvis er en klar løsning. I drømme kan alting ske...

FAKTA

Antal spillere: 4 spillere + 1 spilleleder

Samlet tidsforbrug: 4 timer

Sprog: Dansk og Engelsk

Aldersgrænse: 18+

Læsemængde: Ca. 2 sider pr. spiller

Om forfatteren: Piotr ser (som mange andre) Sandman som et af de helt store værker i moderne litteratur, og håber at han kan gøre det ære med scenariet. Til dagligt arbejder han med projektledelse, løber og drømmer.

Ens er Døden

Af: Nikolaj Gedionsen

En action-fyldt detektivhistorie i Starfinder-universet. Ordenshåndhæverne sendes ud for at opklare en række bestialske mord, som alle har en ganske foruroligende ting til fælles...

Science-Fantasy, efterforskning, Starfinder

Drama, efterforskning og mystiske organisationer. Velkommen til Ens er Døden, hvor du er en del af en interplanetær politienhed, som skal opklare en række gådefulde mord på forskellige planeter.

Detektiverne der skal optræve sandheden omkring mordene, har alle deres rolle at spille

i efterforskningen, men de er også fejlbarlige væsener med hver deres fortid på slæb.

Ens er Døden foregår i Starfinder-settingen, men med meget forenkede regler så alle kan være med. Kendere af settingen vil få lidt ekstra ud af scenariet, da scenariet tager etablerede elementer direkte fra Starfinder-universet for at fortælle en original og spændende historie - med fede action-pauser.

Efterforsknings-elementet bruges til at få dramaet og optrævlingen af plottet frem, og i bedste hårdkogt detektiv-stil må karaktererne stå ansigt til ansigt med indre og ydre dæmoner. Så hvis du kan lide din Science-Fantasy med en portion Noir, er dette scenarie måske for dig?

FAKTA

Antal spillere: 4-5 spillere + 1 spilleleder (min. 4 spillere, max. 5 spillere).

Samlet tidsforbrug: 5-6 timer.

Sprog: Dansk.

Aldersgrænse: Ingen.

Læsemængde: Ca. en A4-side.

Om forfatteren: Nikolaj har spillet rollespil i 22 år, men han har aldrig været på Fastaval før og 'Ens er Døden' er hans første rigtigt nedskrevne scenarie. Fantasy og sci-fi er hans store passioner, mens fægtning og chili-dyrkning er begyndt at hale ind på dem.

Glamorous Night

Af: Jon Cole, Illustration af Yash Raut



Middelalder-magikere bruger tankekontroll-fortryllelser på hinanden for at håndtere kaos. På trods af at de sårer andre, har de en chance for at hele deres egne traumer og forsone sig. Spillet er bevægelses-baseret.

Bevægelses-baseret, abstrakt, tankekontrol

I de oldgamle, næsten glemte tider hvirvler troldvæsner hjælpeløse rundt i riger af musik og magi. Tragisk er det, at disse troldfolk, feer, mennesker og fabeldyr ikke selv ser at de allerede har magten til at ændre sig selv. For at tage kontrol over deres skrøbelige situation dominerer hver gruppe på skift de andres tanker, hver gang mere nedrigt end før. Tankekontrol skader både den bundne og binderen, men begge har en chance for at læges. I sidste ende kan kun Sand Kærlighed frelse dem og bryde deres bånd. Vil de ønske at flygte, når de får chancen?

Glamorous Night handler om at såre andre, og om

at få chancen for at rette op på sig selv. Det er et abstrakt, hovedsageligt non-verbalt spil til musik. Spillerne bruger to bevægelses-teknikker til at løse deres karakterers konflikter: gensidig trolddom og tankekontrol. Spillerne vil være på fødderne og i bevægelse gennem det meste af to timers workshop og 90 minutters spil. Settingen er Ars Magica, men forhåndsviden er unødvendig.

FAKTA

Antal spillere: 8-30 spillere/spilleleder

Tid: 4 timer

Sprog: Engelsk, med dansk oversættelse af spillermateriale.

Aldersgrænse: 16+

Mængde af læsning: 2 sider

Om forfatteren: Jon Cole forelskede sig i meta-teknikker med følelsesmæssigt punch, og i Ninaform, til Fastaval. Når han ikke rollespiller, studerer han kontakt impro, BDSM og bedring efter traumer.

Glemsel

Af: Mads Egedal Kirchhoff

Uden minder, rejser fire skikkelser gennem en evig-rød verden, affolket af forfærdelige monstre. Grufolde ofre skal gøres for at genvinde deres minder og selv da, vil nogle forblive mysterier.



Horror, Fantasy, Mysterier

En evig solformørkelse bløder et rødt skær over landet. Det sner med aske. Skrig bæres fjernt over vinden, som ubeskrivelige monstre finder deres bytte. Fire skikkelser rejser igennem det trøstesløse landskab, bevæbnet med knækkede våben og mørk magi. Uden minder om hvem de er, eller hvad de har gjort, driver kun en fornemmelse i maven dem frem mod et ukendt mål.

Glemsel er et stemningsfuldt dark fantasy og horror scenarie om mysterier og manglende minder. Det involverer desperate kampe samt mave-, fortælle- og relations spil. En mekanik tvinger karaktererne til at ofre krop og sind for at genvinde nogle af deres minder, mens andre mistes for evigt. Selv efter spillets slutning, vil der være hemmeligheder tilbage. Scenariet involverer også musik og lys.

Scenariet inkluderer personlige tragedier, body horror og forfærdelig vold, delvist eksekveret af spillerne selv. Det er IKKE et scenarie der søger at overskride spillernes grænser, men det er heller ikke for sarte sjæle.

FAKTA

Antal spillere: 4 spillere + 1 spilleleder.

Samlet tidsforbrug: 3 timer.

Sprog: Dansk og engelsk.

Aldersgrænse: 15+

Læsemængde: Under 2 sider

Om forfatteren: Mads har efterhånden skrevet en hel del melankolske stemningsscenerier med interessante virkemidler. I år har det fået et ekstra nøk mørke og hemmeligheder, men ellers er meget som det plejer.

Glorified

Af: Thomas Christophel



"This is a fairy tale. A tale where art never falls short of being meaningful, where expression never crosses the border to egomania and attention is not a commodity to be haggled over. This is a story of simplicity through sincerity and love at each and every sight."

Glorified is an empowering dance LARP where nobody has to dance. On the eve of an election, friends, freaks and fellow dancers celebrate their art and each other while the threat of oppression is looming.

Empowerment, Dance, Politics

In Glorified, the players take on the roles of professional and accomplished dancers who meet up in their favorite dance club. These dancers have gone through a life of hardship and oppression to build and find this safe space amongst each other. Over the course of a number of scenes, the group gets drawn into an ugly fight over the country's future: An election campaign fought out between right-wing populists and liberal progressives.

During the LARP, the characters will relive their characters troubled past and face the threats of the current day society to then go on stage to celebrate who they are despite it all. The LARP aims to create an empowering experience portraying personal and societal struggle as challenges to be overcome. The

LARP is designed to include players that would not normally dance and allows them to roleplay their characters stage performances without actually dancing.

Trigger warning: The LARP touches (sometimes tangentially) on many issues that can evoke strong emotional responses such as a family and relationship conflict and violence, political and personal discrimination and prosecution, as well as homophobia, sexism, racism, homelessness and unemployment.

FAKTA

Antal spillere og spillere: 5-8 spillere + 1 spilleleder

Samlet tidsforbrug: ca 5 timer

Sprog: English

Aldersgrænse: 10+

Læsemængde: 1-2 sider

Om forfatteren: Thomas Christophel is a neuroscientist, psychologist and larpwright. In the past, he has written the live action scenarios 'Somehow everything here looks like home' (2017, slice-of-live), 'One Night in Berlin, 1990' (2017, post-GDR reconciliation) and 'Bryk and Fyre' (2019, futile event management). He is coordinator of 'it's full of LARPs Berlin' (2017, 2019, scenario festival).

Jægerne Løfte

Forfatter: Mads Lund efter idé af Anton Storm Wich



I en dyster 1700-tals verden er vampyrjægerne underlagt kirkens strenge regler som forbyder dem at knytte venskaber eller kærlige bånd. Begynder kirkens love at snære i jagten på et rovdyr, som måske kan tilbyde jægerne et friere liv?

Gotisk - vampyrer - emotionelt drama

Kirken har systematiseret jagten på vampyrer ved at uddanne deres eget elitekorps af jægere. Spillerne er fire vampyrjægere, som pludselig kommer på sporet af sandheden om vampyrernes oprindelse. Sporene sender jægerne ud på en intens jagt gennem byen, mens deres fortid spøger i skyggerne og spillernes interne relationer for alvor bliver sat på prøve.

Rollerne hænger sammen i et emotionelt drama på kryds og tværs, som hele tiden sætter kampen mellem vampyrer og mennesker på spidsen. Scenerne ligger ret fast, således at spillerne ikke skal bruge tid på investigation, men kan nyde dramaet og fortællingen.

Temaet er pligt versus frihed. I scenariet har mennesket indrettet en følelsesforladt doktrin, som prædiker pligten, hvorimod vampyrerne har adgang til frihed og følelser.

FAKTA

Antal spillere: 4 spillere og 1 spilleleder

Spilletid: ca 4,5 timer

Sprog: Dansk

Alder: 16+

Læsemængde: ca. 4,5 sider

Spillertype: Du kan lide, at leve dig ind i nuancerede roller; du foretrækker følelsesdrevet drama og en god historie fremfor terningslag og investigation.

Om forfatteren: Mads er førstegangsforfatter på Fastaval og han er helt tosset med vampyrer og personligt drama. Han har i flere år forgæves forsøgt at cosplaye Neil Gaiman. Til daglig underviser han på Efterskolen Epos.

Magtens lænker

Af: Lars Kroll Kristensen

Vi følger fem adelsfolk fra en feudal fantasy-verden, fra de blot er brikker i spillet om magten, og frem til at de mestrer spillet. Men adel forpligter, og den mægtigste konge kan være bundet af stærkere bånd end den laveste slave.

Drama, Tragedie, Fortællescenarie

I Rigets hovedstad, sidder Kejseren lænket til tronen. Lænken symboliserer Kejserens binding til Riget, og Rigets binding til Kejseren. Den er smedet af de rænker, løfter og forræderier der skulle til for at erobre tronen. Magtens Lænker foregår i et Game of Thrones inspireret fantasyrige. Scenariet handler om spillet om magten, og om hvordan magtspillet kan tage kontrollen over dem, der spiller det. Det handler om had, kærlighed, ære, troskab og forræderi, og om hovedpersonernes rejse fra ung og naiv brik i spillet om magten, til at være dem der styrer og kontrollerer spillet. Spillets mekanikker tvinger spillerne til at foretage skæbnesvangre valg, der udvikler karaktererne såvel som relationerne imellem dem.

Scenariet spilles dels som fortællepil dels som traditionelt rollespil hvor fokus er på den episke tragedie. Spillerne hjælper hinanden med at udtænke rænkerne, for sammen at skabe den gode historie.

FAKTA

Antal spillere: 5 spillere + 1 SL

Samlet tidsforbrug: 5 timer

Sprog: Dansk og english.

Aldersgrænse: 15+

Læsemængde: c.a. 2 siders karakter plus 5-6 sider undervejs

Om forfatteren: Om forfatteren: Lars Kroll har skrevet scenarier til Fastaval for lang tid siden og gør det nu igen. Han har været, og er stadig, aktiv Fastaval arrangør. Han lever til dagligt af at lave computerspil til undervisning og forskning.

Mens vi venter på bussen

Af: Simon James Pettitt

En busulykke ændrer alt. Minderne fra studieturen vil for altid stå i skyggen af katastrofen. Og ventetiden er lang for de familier, der ikke ved, om de får deres barn hjem igen.

Tragedie, indlevelse, liverollespil

"Kære forældre i 1Y, på fredag kommer vores unge mennesker hjem fra Berlin, mange oplevelser rigere. I er velkommen til at modtage dem på skolen med flag og knus."

Besked til forældrene

"Det skulle jo bare være en helt almindelig studietur. Men ulykken gjorde hele den uge til noget helt andet. Jeg vil aldrig glemme den rejse, eller dem, som ikke kom hjem."

Elev fra 1Y efter ulykken

I dette liverollespil spiller alle med i samme afvikling, enten som elev på studietur, eller familien, der venter på dem. Det er en tragedie om at

vente, om at se døden i øjnene. Men det er også en fortælling om værdien af de nære relationer og om at værdsætte den korte tid, vi har sammen.

Eleverne vil opleve brudstykker af studieturen, der hele tiden er sat i konteksten af, hvad der venter forude. Man skaber et stærkt sammenhold i klassen, inden ulykken rammer.

Familiernes spil er på dagen, hvor bussen skal ankomme. Bussen bliver mere og mere forsinket, og ængstelse bliver til frygt, indtil forløsningen kommer, enten som lettelse, eller som det værste, der kunne ske.

Begge spiloplevelser handler om indlevelse. Man kan ikke påvirke plottet, men skal blot lade sig rive med af tragedien og mærke følelserne dybt i ens krop.

FAKTA

Antal spillere: 15 til 60 spillere + 3 spillere

Samlet tidsforbrug: 4 til 5 timer

Sprog: Scenariet afvikles to gange på Fastaval. En afvikling vil være på dansk og den anden afvikling vil være for både dansk og engelsk talende spillere.

Aldersgrænse: Ingen, bemærk dog det alvorlige tema

Læsemængde: 1 sides introtekst, rollerne skaber man sammen i workshopen

Om forfatteren: Døden og ungdom har været faste følgesvende i Simons scenarier. Han har skrevet over 10 fastaval scenarier, blandt andet "Bamsers mod", "...And that's it" og "Uledsaget", samt en håndfuld black B.O.X. scenarier, såsom "Waiting for Flight G0901", som dette scenarie er inspireret af. Han var i fem år hovedarrangør på Black B.O.X. Horsens.

Natten til Europa

Af: Ann Kristine Eriksen

To kvinder kastes ud i et sælsomt venskab, mens deres fortid under henholdsvis nazismen og kommunismen optræves. En fortælling om at være tilskuere og medløber til historien og om at acceptere fortiden.

Historisk drama, karakterdrevet, Fortid/nutid

Natten til Europa forgår på tværs af to traumatiske kapitler i Europas fortid. I Tyskland i 80'erne arbejder to kvinder sammen på en gammel gård, op til og under en voldsom storm, der truer med at lægge alting øde. Mens de forsøger at rede hvad redes kan, genbesøger de på skiftevis hinandens fortid – den ene som sekretær på en fabrik i Tyskland under Naziregimet, den anden som sygeplejerske på en lukket institution i Tjekkoslaviet under Kommunismen. I hinandens selskab kan kvinderne for første gang se den smertefulde fortid i øjnene.

Natten til Europa er for dig som elsker alvorligt drama, karakterudvikling og en knugende følelse i maven. I scenariet springes der mellem fortiden og nutiden og du kommer både til at spille hovedperson og biperson. Du skal kunne lide at være medskaber i fortællingen og kunne give plads og støtte til dine medspillere. Basisviden om de historiske perioder scenariet behandler, er ikke et krav, men kan være en fordel. Scenariet indeholder tunge emner som tab, skyld, holocaust og systemisk overgreb på handikappede.

FAKTA

Antal spillere: 4 spiller og én spiller

Tid: 4-5 timer

Sprog: Dansk og engelsk

Aldersgrænse: 16+

Læsemængde: 3-4 sider rolleoplæg

Om forfatteren: Dette er Anns fjerde scenarie til Fastaval. Hun har mere end en gang brugt historiske begivenheder, som afsæts til sine fortællinger, for historien fascinere hende og hun mener der er meget at lære af den. Anns fortællinger er sjældent lige-ud af-landevejen og hun insisterer altid på at lege med scenarieformen, enten gennem fortællestrukturen, rollerne eller karakterenes point-of-view. Til hverdag er Ann en støvet kunsthistoriker, som er glad for rødvin, klatring og P2.

Operation B.O.X

Forfatter: Troels Rohde Hansen



En Paranoia action komedie, med Escape Room-elementer og NERF-kamp. Alle spillere dyster mod hinanden. I løbet af deres mission vil de finde hints til at løse gåder - men hvem bliver sejrherre?

Spas, Gåder, Cluster fuck

Goddag borger!

I en fjern fremtid bor alle under jorden i et utopisk paradys styret af alles ven: Computeren. Den har skabt Alpha Complex til dig, borger. Dig og de andre kloner - alle dyrket til at tjene Alpha Complex.

Der er sørget for alt; der er styr på alt. Det er der, fordi Computeren siger det. Er du uenig med Computeren, er det forræderi - og forræderi straffes med omgående henrettelse.

Du har en mutantkraft. Det er forræderi. Du er medlem af et hemmeligt selskab. Det er forræderi. Du har dog et større problem end det. For et af de andre selskaber med udelukkende robotmedlemmer, Corpore Metal, pønser på at udlette alle kloner.

En mulig løsning har dog vist sig, som dit selskab må og skal have fat i. I jeres sektor af Alpha Complex, er en

mystisk sort boks dukket op, der skulle indeholde løsningen på Corpore Metal problemet... Velkommen til Operation B.O.X, borger.

Et scenarie med både bordrollespil, gåder og live game, mod de andre hold. I har NERF-guns... det har de andre også.

FAKTA

Antal spillere og spillere: 5 spillere + 1 GM

Tid: 5 timer

Aldersgrænse: Ingen

Læsemængde: ca. 1 sides tekst

Om forfatteren: Troels har altid elsket Paranoia settingen, og har spillet siden tidligere teenageår. Lavet mange scenarier, live- og bordrollespil for sig selv og til conner. Til daglig arbejder han professionelt med Escape Room design. Dette er hans andet solo Fastavalscenarie.

Pesten og Dragen

Af: Nicklas Thorsen & Sebastian Odsgaard

I et actionfyldt fantasy-setting følger vi fem helte i deres færd, hvor kun indsamlingen af magiske og sjældne ingredienser kan frelse byen Ankerfall fra pestens jerngreb - hvis de findes i tide...

Mørk-Fantasy, helte, action

Regnens monotone trommen tager til mod Monroes hætte. Han retter på sin gamle rustne lanterne, der tænder med et sæt. Dens giftgrønne lys kaster sig langs hans mørke kappe, og oplyser kraniet på hans metalbelagte uhellige bog. Foran ham, på hug ved klippeafsatsen, sidder den garvede kriger Wolfric. Hans vejrbitte ansigt spejder ud over trætoppene, i den tæt bevoksede skov under dem. Med et rejser han sig, og kigger sig over skulderen. "Pesten er ikke nået denne del af

skoven endnu... Vi kan stadig nå det.”

Pesten og Dragen er et højintet, fantasy scenarie, spækket til randen med farverige og varierede scener. Scenernes formål er, at teste spillerne og deres karakterers moralske kompasser. Hvem tager titlen som helt - og hvem stikker af, når enden bliver bitter.

Scenariet bruger et enkelt kortsystem, der understøtter action, dramaet mellem spillerne og sætter karakterernes ressourcer under pres.

Som spiller skal du kunne lide samarbejde, fantasy, og være klar til at have et sværd i den ene hånd, og skæbnesvangre valg i den anden... Og så er du ikke bange for drager.

FAKTA

Antal spillere: 4-5 spillere + 1 Game Master

Tid: 4 timer

Sprog: Dansk

Aldersgrænse: Ingen

Læsemængde: 1 side

Om forfatterne: Nicklas og Sebastian er begge garvede og passionerede Fastaval-gængere. I 2016 havde Sebastian sin debut, med Fastavalscenariet Greven og Dragen - i 2020 har han allieret sig med Nicklas, der er førstegangs forfatter. Begge tror de på, at den gode historie opstår i et dynamisk sammenspil mellem oplagte spillere og en velforberedt Gamemaster.

Skifting

Af Lars Kaos Andresen og Mikkel Bækgaard



To ensomme teenagere oplever den første jordrystende forelskelse, der giver dem styrke og kræfter, de ikke anede, de havde. En sanselig gyser om at finde modet til at være den man er - hvis man da kan bære konsekvenserne.

Gyser, overnaturligt, sanselighed

Alt i mig skriger efter hende. Jeg vil snuse hende ind, mærke hendes voldsomme duft af formuldede blade og svampet træ.

Da Arve og Gaia møder hinanden første gang ryster jorden. Mulden bliver levende og dyndet vækkes. Og snart sker der frygtelige ting i den lille by ved skoven, mens forelskelsens storm tager til i styrke.

Skifting er en følelsesladet, sanselig gyser om at være anderledes sammen og at føle den første voldsomme og altoverskyggende forelskelse. I er fire spillere om de to roller, og I spiller hver ét af to perspektiver af hver rolle. Derudover spiller I også en række bipersoner.

Selve scenariet udspiller sig i forudbestemte og fastlagte scener sat af spillederen, mens spillerne udspil-

ler rollernes indre liv og styrer rollernes ydre handlinger. Spillerne er med til at give det omgivende miljø liv, og beskriver den sanselige, voldsomme tiltrækning mellem de to hovedpersoner.

FAKTA

Antal spillere: 4 spillere, 1 spilleder

Samlet tidsforbrug: 4-5 timer

Sprog: Scenarietekst på dansk, spillermateriale på dansk og engelsk

Aldersgrænse: 16 år. Scenariet indeholder både voldelige sekvenser og seksuelt indhold.

Læsemængde: 3-4 sider

Spillertype: Du kan lide at indleve dig i rollen, og du kan lide sanselige beskrivelser.

Spilledertype: Scenariet er stramt struktureret og udfordringen ligger i at skabe stemning og hjælpe spillerne til at fortælle.

Om forfatterne: Lars og Mikkel er to af dansk rollespils mest erfarne forfattere, og med med Skifting skriver deres første scenarie sammen. De er glade for store følelser og fyldige rollebeskrivelser. De bor begge i Gribskov i Nordsjælland, og de er påvirket af skovens efterårsdufte og forfald.

Skumringstimen

Af: Signe Løndahl Hertel

Grænsen mellem fantasi og virkelighed viskes ud i Landet i Skumringen, hvor fire 13-årige veninder søger tilflugt fra hverdagens problemer og den omverden, der ikke forstår dem.

Magisk realisme, coming-of-age, drama

'Skumringstimen' er en coming-of-age fortælling om fire 13-årige veninder, der kæmper med at blive voksne og passe ind. Deres fælles interesse for det okkulte fører dem ind i en anden verden, hvor magiske væsner og overnaturlige prøver tilbyder en flugt fra deres dilemmaer i den virkelige verden. Men risikerer de at miste sig selv og deres venskab i Landet i Skumringen?

'Skumringstimen' er et freeform scenarie med fokus på rolleudvikling og stemningsfuld fortælling. Spillerne udvikler deres roller og rollernes relationer gennem scenerne. De er også med til at skabe og farve den magiske verden gennem beskrivelser. Spilleder hjælper spillerne med at beskrive verdenen omkring dem og sætter og klipper scener. Spilleder spiller også de biroller, rollerne møder i fortællingen.

FAKTA

Antal spillere: 4 spillere + 1 spilleder

Samlet tidsforbrug: 4 timer

Sprog: Scenarietekst: Dansk

Spillermateriale: Dansk og engelsk

Aldersgrænse: Ingen

Læsemængde: 2-4 sider

Om forfatteren: Som 13-årig drømte Signe om en magisk verden, hun kunne flygte ind i. Væk fra den grå og triste verden, hvor hun følte sig misforstået og ensom. Hun har spillet rollespil lige siden. I 2015 forelskede Signe sig i Fastaval og 'Skumringstimen' er hendes tredje scenarie til connen.

Song of Simon

Forfattere: Tor Kjetil Edland & Danny Wilson

En teenagedreng gennemgår langsomt en monstrøs forvandling - det mindsker dog ikke hans appetit for de andre drenge på skolen... Men forelskelse er farlig, når blødende hjerter ikke kun er en metafor.

Erotika, Teenagere, Body-horror

Den blå væske flød ud af Simons øjen, og ned af hans kinder. "Elsker du mig?" spurgte han?. Det var ikke længe, før den anden, gemt væk i mørket, svarede "jeg er ligeglad med hvad du er." Hvorfor han blidt begyndte af slikke det blå tårer

af Simons kinder. Det smagte sødt, lidt ligesom rådne ferskner.

“Song of Simon” er en sær fortælling om to tvillinger der starter på en Schweizisk kostskole. Hvad starter ud som letbenet erotik, bliver betydeligt mørkere, når det går op for dem, at en af dem langsomt er ved at blive til et monster, med en tiltagende appetit for råt kød. Scenariet udspilles semi-live med elementer af fortællerspil, og involverer også en vis grad af fysisk spil. Som en særligt bonus, kommer to af spillerne til at spille Mor, teenagernes indre stemmer, der konstant kommenterer på deres handlinger og kigger på dem imens de snaver.

FAKTA

Antal spillere: 4 spillere og en spilleleder.

Samlet tidsforbrug: **3-4 timer**

Sprog: Dansk og Engelsk

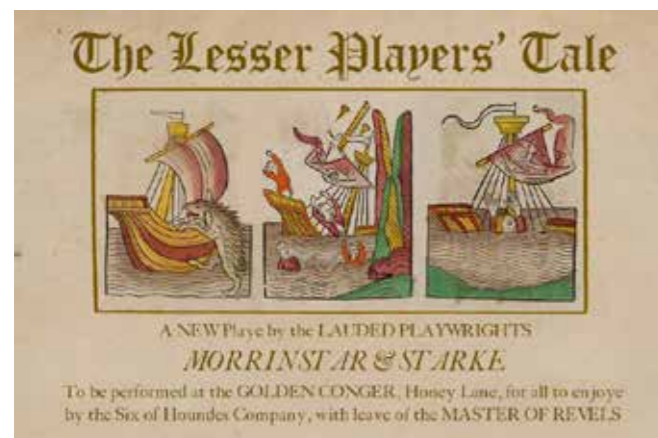
Aldersgrænse: 18+

Læsemængde: 3 sider

Om forfatterne: Sidst TK og Danny skrev til fastaval involverede det et liderligt hus. Nu involverer det et liderligt monster og Mor. De synes selv, at de er kommet langt.

The Lesser Player's Tale

Af: Jason Morningstar og Lizzie Stark



De jævne folk elsker vovede ordspil, men det går ikke an ved hoffet! En lille teatertrup genopfinder deres stykke, mens deres kunst tager dem fra et krævende publikum til det næste.

Sprudlende, melodramatisk, teater

Hvor kunne de bære så fælt et forhold? - Theseus, Racines Phèdre, akt V scene 3

Skuespillet er det vigtige! I The Lesser Player's Tale tager en forhutlet trup af renaissance skuespillere deres bedste stykke, en vovet tragedie, på turné. Undervejs må de i huj og hast tilpasse stykket til de absurde indfald hvert nyt publikum kræver.

Spillerne opfører stykket “Den lystne dronning” (En sløset ti minutters fortolkning af Racines Phèdre) mange gange, mens de forsøger at mestre materialet og samtidig holde deres lille familie sammen igennem farer og fristelser.

Det er på ingen måde nødvendigt at være god til at spille skuespil - Det er der alligevel ikke tid til i et ti minutters skuespil med improviseret dialog der indeholder:

- Et forræderisk komplot der beskylder en godhjerteret prins for unævnelige ugerninger
- En umulig romance og en stedmoders tvivlsomme kærlighed til hendes tvivlende stedsøn.
- En Konge der er død... eller er han?
- To pludselige dødsfald til søs, bevidnet af en klovn
- Adoption! Selvmord! Svigagtige tjenestefolk!
- Og selvfølgelig, en lysten Dronning

Bliv spilleleder-føl eller bliv spilleleder med en ven:

Scenariet har plads til to spilledere per hold. Dette er en rigtig god mulighed hvis du er nysgerrig efter at prøve at spille på Fastaval men helst ikke vil stå alene med det. Vi sørger for at de mindre erfarne spilledere får en erfarne makker. Sådan gør du: Tilmeld dig som spilleleder til scenariet. Ved afslutningen af hele tilmeldingen til Fastaval er der mulighed for at skrive en besked til arrangørerne. Her skal du skrive at du ønsker at

være spilleleder-føl til The Lesser Player's Tale. Her kan du evt. også skrive navnet på en person som du har aftalt at du gerne vil spille scenariet sammen med.

FAKTA

Antal spillere: 6 spillere og 1 til 2 spilledere.

Tidsforbrug: 4 timer

Sprog: Dansk og engelsk

Aldersgrænse: 16+

Læsemængde: Karakterark (en halv side), skuespillet (en seks siders oversigt) og et referenceark.

Om forfatterne: Jason og Lizzie er et amerikansk prisvindende forfatter team af spildesignere. De deler en kærlighed for tidligt moderne teater og de tvivlsomme charlataner der lavede det. Jason er bedst kendt som designeren af Fiasco, mens Lizzie er bedst kendt for hendes monograf og blogserie Leaving Mundania. De kan lide at have hænderne i spiloplevelsen og nyder detaljer fra perioden, samt fjollede hjertevarme dramaer.

Tidevandets Tempel

Af: Troels Ken Pedersen

I dette dungeon crawl skal en gruppe unge pirater vise deres værd ved at få en skat med tilbage til skibet. Grusomhed kan blive nødvendigt, hvis de skal nå det før tidevandet fanger dem i templet. Men det kan venlighed også.

Fantasy, tidspres, dungeon drama



I det utilgængelige Tidevandets Tempel er der efter sigende et ældgammelt gudebillede af Månegudinden, som besidder mirakuløse kræfter. Disse rygter tiltrækker skruppelløse folk – pirater – ligesom rygterne om Templets fælder og andre farer skræmmer fornuftige folk bort. Kaptajnen på Duehøgen får dog enderne til at mødes – han sender en flok rekrutter ind. Lykkes det for drengene er det fantastisk, og fejler de er det ikke så stort et tab. For drengene er det en kamp for overlevelse, og for at vinde Kaptajnens gunst ved at udmærke sig som den grummeste pirat – begge dele i desperat kapløb mod tidevandet.

Tidevandets Tempel er et drama om fortabte drenge i en fucked up situation, og det er et fascinerende og livsfarligt dungeon crawl. Scenariet bruger D&D 5th edition regler med et lille tillæg om flashbacks, men regelkundskab er ikke nødvendigt. Spilpersonerne er level 2, og der er ingen spellcasters. Stilen er kulørt, beskidt, drabelig og menneskelig.

FAKTA

Antal spillere: 3-5 spillere + 1 GM

Tid: 4 timer

Sprog: Dansk og engelsk

Aldersgrænse: Ingen

Læsemængde: 3 sider

Om forfatteren: Troels Ken Pedersen er en gammel scenarieforfatter-rotte. Han tror lidenskabeligt på rollespillere som medskabere, og på at dungeons skal være ordentligt håndværk.

When in Doubt

Af: Sarah Jane Murdock

I dette scenarie skaber du en religion, lever efter dens forskrifter, gør op med dens doktrin og udforsker derefter hvordan livet er anderledes uden for dens faste rammer.

Existential, introspective, collaborative

What happens when you lose faith in the only world you know? In this highly collaborative and introspective scenario, you become storytellers of one person's journey out of a secluded religion and into the wild world. How will they reconcile what they were taught with what they observe with their own eyes? What will they explore now that they're no longer confined to the teachings they were given at birth? What will they miss from their old life?

It begins with outlining the protagonist, their community and religion. Then, by acting out a series of scenes, the players share moments in the protagonist's life, starting at the beginning where they feel warm and safe in their environment, then growing gradually more and more disillusioned until they reach a crisis point and decide to throw off the paradigm they were born with. Life outside of the community is then explored, touching on feelings of disorientation, anger, desire, and beyond.

FAKTA

Antal spillere: 4 spillere og 1 spillere

Tid: 4 timer

Sprog: Engelsk

Aldersgrænse: 16+

Læsemængde: Under 1 side

Om forfatteren: Sarah Jane Murdock has been involved in the gaming community as a player, creative collaborator, and facilitator for over 10 years. She was inspired to write this larp based on her own faith transition and her research on James W. Fowler's Stages of Faith.

Øens Børn

Af: Peter Dalby

Tre mænd er det sted i livet, hvor de fleste livsvalg er truffet. Men ingen af dem er lykkelige. De genbesøger barndoms-øen, hvor de sammen kan tage drømme, valg og venskab op til revision.

Socialrealisme. Midtlivskrise. Læsø.

Øens Børn er et realistisk hverdagsdrama om tabt venskab og om mænd, som selv har skabt deres problemer og derfor selv må løse dem.

"For 20 år siden drømte jeg om at ryste samfundet i sin grundvold. Nu er jeg en lykkelig mand, der bor i forstæderne og har et 9-16 job. Livet former sig sjovt, ik'?"

Tre barndomsvenner skal til en begravelse på Læsø, hvor de voksede op sammen for mange år siden. De er omkring 40 år gamle og ikke det sted i livet, de gerne vil være.

"Vi mødes da engang imellem! Hvornår sidst? Jo, måske 6... eller 8 år siden? Shit. Har det virkelig været så længe?"

Øens Børn handler om venner, som har svært ved at tale om deres liv. I løbet af en uge på Læsø får de mulighed for at tage deres drømme, livsvalg og venskab op til revision. Det er et langsomt scenarie, hvor man igennem karakterspil finder frem til de følelser, der kommer helt nede fra maven. Rollerne besøger barndoms-øen med ungdomsvennerne og finder måske derigennem ordene til at inddrage de andre i deres tvivl.

FAKTA

Antal spillere: 3 spillere og én spilleleder

Samlet tidsforbrug: Ca. 4 timer

Sprog: Dansk

Aldersgrænse: Nej.

Læsemængde: Ca. 5 sider

Om forfatteren: Øens Børn er Peters første rollespilsscenario. Han er 39 år og holder mest af langsomt spil, hvor spillerne får lov til at udfolde deres rolles historie.

En krig på ånd

Af Kieran Symington

A WAR OF SPIRIT

Et tile-laying krigsspil, der foregår under den anden kinesisk-japanske krig, hvor tre spillere kæmper for at afgøre en nations skæbne.

Varighed: 4 timer

Antal spillere: 3 spillere

Sprog: Engelsk

Året er 1937 og japanske styrker har invaderet Kinas fastland. På grund af den kritiske situation enes de to ærkefjender Chiang Kai-shek, leder af Kinas nationale folkeparti, og Mao Zedong, formand for Kinas kommunistiske parti, om at lægge stridighederne til side og indgå en alliance for at forsvare landet mod denne nye trussel.

I "En krig på ånd" indtager spillerne rollerne som hærførere for de tre hovedfraktioner under den anden kinesisk-japanske krig. Den japanske hærfører kæmper mod tiden for at indtage byer nok til at tvinge de kinesiske styrker til overgivelse, mens de kinesiske hærførere ikke alene skal forhindre det japanske indtog i byerne, men også skal sikre sig befolknings støtte mod ærkerivalen når krigen er ovre. Spillet inkorporerer tre asymmetriske fraktioner: japanerne, som er i besiddelse af overlegne soldater og teknologi, nationalisterne, som har forberedt et stærkt forsvar og kan trække på landets massive produktionskraft, og kommunisterne, hvis guerillastykker kan slå til hurtigt og fra uventet kant.

Spillet benytter tile-laying til at simulere de forskellige styrkers positioner sammen med et system til støtte af enheder, hvor positionering og fremadrettet planlægning er essentiel for at sikre at angreb lykkes og byer forsvares. Spillet byder også på et helt nyt system til forstærkning hvor kortsigtede fordele må vejes op mod fremtidige rekrutterings-

behov, og spillere kan lokke deres modspillere til at angribe i bestemte områder og lade andre i fred.

Om designeren: Kieran stammer fra London og været spildesigner på hobbyniveau siden 2018. Han elsker at spille, spilteste og diskutere alle slags brætspil, men med en forkærlighed for strategiske eurogames. Han håber en dag at kunne realisere sin lidenskab for brætspil i form af en brætspil-udgivelse. Dette er Kierans første gang på Fastaval og han glæder sig meget til at deltage!

Collectors

af Erik Andersson Sundén



Som en vaske ægte samler, prøver du at skabe den største og bedste samling af nørd-genstande, nogensinde. Vær med i et intenst og kort worker placement spil, om nostalgi og fandom!

Varighed: 45- 75 minutter (inklusive 10-15 minutters regelforklaring)

Antal spillere: 2-4 players

Sprog: Engelsk (næsten helt sprogneutral)

I Collectors påtager du dig rollen som en vaske ægte samler, som forsøger at købe værdifulde og

eksotiske genstande, f.eks. et sjældent Metallica-album, flammekasteren fra Alien filmene, tidligere års Fastaval-krus, og så fremdeles. Desuden kan du tilegne dig evner i spillet, f.eks. evnen til at tjene flere penge, eller at købe flere energidrikke, der kan give dig flere handlinger. Du kan også påvirke værdien af de forskellige genstande for alle spillere i spillet, ved at øge hypen omkring bestemte kategorier. Men pas på med dine handlinger, da du ikke har så mange af dem - få dem til at batte noget!

Spillet gør brug af såkaldte "multi purpose cards" - altså kort, som har mange forskellige anvendelsesmuligheder. Afhængig af hvor de enkelte kort er skubbet ind under spillepladen, har de forskellige betydninger. De kan være genstande i en samling, tilegnede evner, eller de kan være brugt til at manipulere værdien af både din, og de andre spilleres genstande fra en bestemt kategori. Vinderen af spillet er den, som har den mest værdifulde samling, når spillet er slut.

Grafisk design af: Mads Fløe

Om designeren: Jeg er far til tre, atomfysiker ved Uppsala Universitet og reaction operator hos Gameonauts. Jeg elsker at spille mange forskellige typer spil - helt afhængig af, hvem det er jeg spiller med: Jeg spiller spil som Coup og Carcassonne med min familie, og mere komplekse spil, som Barrage og Agricola, med mine venner.

Jeg har designet brætspil i snart ti år. For nyligt har min interesse været mest omkring mere simple designs med kortere spilletid og lettere spilleregler. Jeg har deltaget i Fastavals brætspilsdesignkonkurrence en enkelt gang tidligere i 2019, og mit spil, Whirling Witchcraft, vandt prisen for bedste brætspil - et af mine mest stolte øjeblikke hele året!

Comic Book

af Dan Halstad



Comic Book er et taktisk tile-laying spil, hvor du spiller rollen som tegneserieillustratør. Du får scripts fra tegneseriens forfatter og prøver bedst at opfylde kravene ved hjælp af en strategisk kombination af de grundlæggende elementer i tegneseriefortælling - rammer, helte, hjælpere, skurke, ordbobler, miljøer osv. Spilleren som bedst skaber forfatterens vision vinder!

Varighed: 45 minutter

Antal spillere: 2-4

Sprog: komponenterne er sprog-uafhængige, reglerne er på Engelsk

Comic Book er et taktisk tile-laying spil, hvor du spiller rollen som tegneserieillustratør. Du får scripts fra tegneseriens forfatter og prøver bedst at opfylde kravene ved hjælp af en strategisk kombination af de grundlæggende elementer i tegneseriefortælling - rammer, helte, hjælpere, skurke, ordbobler, miljøer osv. I lighed med andre spil tile-laying spil har hvert element i spillet sine egne placerings-begrænsninger og scoringsregler. I modsætning til traditionelle tile-laying spil, bygges de enkelte elementer i hver ramme ovenpå hinanden for at skabe scener. Elementerne i din tegneserie er valgt ved hjælp af en simpel mekanisme, der involverer farvede terninger.

En spilrunde er opdelt i to faser: tegne og farvelægning. Elementerne vist på din terning giver dig mulighed for at tegne disse elementer i din tegneserie i tegneserien. Elementer i skitseform kan flyttes frit på din tegneserie-side, og dette repræsenterer din kunstneriske frihed til at tegne og slette elementer, indtil du har skabt scenen som du ønsker.

Farven på terningen giver dig mulighed for at farvelægge elementer i den farve, og det scorer point til dig i farvelægningsfasen. Elementer i deres farvelagte form vil blive vendt fysisk til deres endelige farvelagte side og scorer point baseret på deres type og placering.

De interessante valg i spiller kommer fra hvordan og hvor elementerne placeres, såvel som tidspunktet for deres farvelægning. Din målsætning er at finde den rigtige balance mellem skitsering af elementer og hvornår du farvelægger dem. Scoringen maksimeres ved at skabe sammenhængende scener og opfylde kravene i forfatterens historiske script.

I slutningen af spillet repræsenterer din spilleplade en side i en tegneserie. Den spiller, der bedst har fanget forfatterens kunstneriske vision, vinder spillet.

Om designeren: Dan er en amerikansk ex-pat, der for tiden er bosiddende i København sammen med sin kone og 6-årige søn. Om dagen arbejder han som intern revisionschef, hvor hans kærlighed til at analysere processer og systemer blev født. Her i Danmark, har han fået et fornyet ønske om at skabe brætspil, der er stærkt påvirket af innovationen og passionen for det lokale designsamfund.

Dan's brætspilsamling har nået godt over 300+ brætspil - de fleste af dem tager højde for hans præference for komplekse, men alligevel elegante, spil i euro-stil. Når han ikke spiller eller designer spil, nyder han at rejse, dyrke sport og hjemmebryggeri af øl. Favorit spil inkluderer Terra Mystica, Village, T'zolkim og 7 Wonders.

Ctrl Brain

af Benny Wallin



Ctrl Brain er et komplekst og analyse-paralyserende spil, der udforsker den mikrokundproces der foregår i hjernen, når du beslutter dig for, hvad du skal gøre med en småkage foran dig.

Varighed: 120-180 min

Spiller antal: 2-4 spillere (3 spillere anbefales)

Sprog: Engelsk

I Ctrl Brain repræsenterer spillerne hjernens forskellige beslutningsprocesser. Spillernes handlinger simulerer, hvordan hjernen prøver at komme til en konklusion om, hvad der skal ske med en småkage, der ligger på et bord. I sidste ende får vinderen lov til at beslutte hvad der skal ske med småkagen.

Ctrl Brain er et area-control spil, der bruger en unik brik placerings- og stablings-mekanisme, hvor hver dobbeltsidet brik repræsenterer de neurokemiske processer i hjernen. Spillerne prøver kontinuerligt at kontrollere de brikker, der hurtigt bevæger sig rundt, og forsøger at påvirke hjernecellerne og de brikker som de indeholder, ved hjælp af glukose i form af terninger. Pas på - spil-tilstanden ændrer sig hurtigt, og intet opnås simpelt i denne hjerne-brænder af et spil.

Om designeren: Hvad er et brætspil? Hvad kan jeg formidle, kan jeg stræbe efter den progressive udvikling af os som menneskehed? Kan brætspil være et kunstværk i stedet for et pimpet produkt, der tæller dets værdi i form af lister, tilbud, penge og udgiverens "Judge Dredd" -mentalitet? Hvad

ønsker vi, og hvad er vores værdi base? Kan moral sansen sive op mellem linjerne? Kan jeg ændre verden med dette spil?

For mig som designer og kunstner er motoren i et brætspil fascinerende: en poleret brølende motor, der drejer rytmisk med brændstof fra beskeden eller opgaven med at løse spillet, hvor andre spillere er de gear, der får spillet til at dreje.

Nå, - hvis jeg hopper ned fra min høje hest af prætentios "mumbo-jumbo", handler min ambition mest om at løse problemer. Kan jeg løse puslespillet om at lave et godt spil ... og på samme tid gøre dig og mig "bedre" personer?

Defense of King's Keep

Af Bastian Borup og Lau Korsgaard



Det er vinterens første morgen. De fire vilde hære, der har invaderet kongeriget, har samlet sig omkring Kings Keep. Grenskins fra vest, de østlige Barbarians, Nightelfs fra nord og Demon Horde fra det dybe syd er alle klar til at vælte over dine mure.

Varighed: 75 minutter

Antal spillere: 4

Sprog: Engelsk og dansk regler. Kort er på engelsk men også kommunikeret i symboler.

Dine elverbueskyttere, dværgkrigere, modige riddere og magtfulde magikere bemandt brystværnet og er klar til krig. Hver type enhed er specialiserede og yderst effektive mod en af de invaderende hære. Desværre er fjenden snedig, og de marcherer mod byen, hvor forsvaret er svag. Bueskytter skal løbe fra deres østposition til vestvæggen, mens dine dværge skynder sig modsat retning. Ridderne er nødt til at marchere fra sydvæggen mod nord, og magikere har brug for at

finde vej mod syd. At få transporteret dine tropper til den rigtige spiller i tide kan blive afgørende for I kommer til at leve endnu en dag.

Hver fjendehær har et dæk med en unik AI-spillestil, som kun én spiller møder. På din tur tager du en handling på din personlige rondel, hvilket vil give dine medspillere bestemte følgehandlinger. Herefter trækker du et hækkort, og monstrene i en af dine tre spor vil skride fremad eller angribe. Flyt din helt rundt for at annullere monstrenes evner, send dine tropper videre for maksimum effektivitet, få nye forstærkninger, sæt vagt på murene og byg frygtindgydende krigsmaskiner. Men vigtigst af alt, koordiner, planlæg og indgå kompromiser, så ingen mur går tabt i forsvaret af Kings Keep.

Om designerne: Bastian Borup er antropolog og deltidsspilsdesigner, kører begivenheder i København og kaster et ton nye spil til forlag hvert år i jagt på den første udgivelse.

Lau Korsgaard er freelance-spil designer og tidligere kreativ direktør i NAPNOK. Han har udgivet flere prisvindende digitale spil med et stærkt fokus på nye grænseflader og underlige sociale interaktioner. Bastian og Lau har sammen lavet brætspil sammen siden, de var 5 år.

Gertruds værelse

Af Rikke Munchkin Sørensen

Overtag det bedste værelse på plejehjemmet fra gamle Gertrude - alle kneb gælder! Læg diskrete fælder for hende, men skyld skylden på alle de andre, så du ikke mister Forstanderindens gunst.

Varighed: 1½-2 timer inkl. regelforklaring (potentielt mulighed for et spil mere)

Spillere: 3-4

Sprog: DK/EN



På plejehjemmet Tusindfryd er det gamle Gertrude, der bebor Det Gode Værelse, mens I andre må nøjes med de kedelige kamre... mage til frækhed! Desværre er det Forstanderinden, der enevældigt bestemmer, hvem der får lov til at bo på Værelset, og Gertrude ér og bliver nu engang hendes yndlingstante. Men hvis nu Gertrude kom ud for et lille hændeligt uheld... så blev der jo plads til Forstanderindens nye yndlingsbeboer derinde. Du skal bare lige sørge for, at timingen er helt rigtig: Gertrude må endelig ikke stille tweedfutterne, før du er øverst i Forstanderindens anseelse.

Om natten lusker I derfor rundt på plejehjemmet og efterlader små "overraskelser" (kort), som enten kan skade eller gavne Gertrudes helbred - eller bruger jeres tid på at skyde skylden for alle ulykker på de andre og tage æren for alt det gode selv, selvfølgelig!

Om dagen bevæger Gertrude og Forstanderinden sig rundt på hjemmet og reagerer på hver sin måde på kortene, så helbred og popularitet justeres. Præcis hvor de går hen afgøres af summen af alle spilleres beslutninger: Man kan enten bestemme hvor én af dem starter eller hvilken vej de går.

Et humoristisk spil i den lette ende, hvor ingen kan regne med at have fuld kontrol over udfaldet af nattens planlægning, og hvor det at forpurre hindens planer er en del af legen. Særligt velegnet til spillere, der trives med lidt sort humor og godt kan lide at digte detaljer om, hvad det er for små "overraskelser" der bliver efterladt i nattens mulm og mørke.

Om designeren: Rikke Munchkin Sørensen har deltaget i Fastaval hvert år siden 1995, primært på grund af rollespillet og alle de dejlige folk. Men med tiden har hun fået øjnene op for papskubberi også, og springer i år ud som brætspilsdesigner med sit første spil. Og nej, hun er ikke opkaldt efter kortspillet... Munchkin fik sit kælenavn efter på mirakuløs vis at have overlevet sit første live til Fastaval 1996, længe før spillet udkom. Samme år arbejdede hun pudsigt nok som vikar på et plejehjem, men påstår hårdnakket, at det ikke er der, hun har ideen til Gertrudes Værelse fra.

Hellspawn

af Allan Kirkeby



Mærkelig nyudklækkede væsner kæmper om pladsen i reden. Menneskene kalder dem "helvedes yngel"! Men de er blot organismer der bruger alle kneb i kampen for at overleve, hvor kun den hurtigste, stærkeste eller mest intelligente vil sejre.

Varighed: 1 time (2-spiller duel), 2,5 timer (4-spiller team kamp).

Spiller antal: 2-spiller duel, 4-spiller team kamp, 1-4 spillere i samarbejde

Sprog: Engelsk

I Hellspawn styrer hver spiller et væsen, der kæmper for at vokse og udkonkurrere sine søskende i kampen om at blive den stærkeste. I grundspillet kæmper 2 spillere i en duel. Spilvarianter tillader også spil med 3 og 4 spillere, og en mulighed for at samarbejde imod spillet.

I spillet opbygger du et væsen af kropsdele. For hver kropsdel du tilføjer udvider du samtidig din samling af terninger, og I hver tur kan du bruge terninger og kort til at udfører en handling. Ter-

ningerne har specielle sider med symboler, der hver giver spilleren en bestemt handlemulighed. Det kan f.eks. være angreb, forsvar, helbredelse, trække flere kort, forøge din energi resource, fjerne terninger fra modstanderen, eller øge dit væsens intelligens.

Du kan vinde et spil på flere forskellige måder, og din strategi skal indrettes og justeres efter hvilken sejrforudsætning du og din modstander går efter. Bygger du et frådende voldsmonster, eller prøver du at vinde med intelligenspoints eller energideponeringer?

Oplevelsen i grundspillet er en tæt og anspændt duel, hvor du hele tiden forsøger at udmanøvrere din modstander. Du vil også opleve det sjove ved at forme et mærkeligt væsen fra forskellige kropsdeler. Spillets dybde ligger i at lære og mestre terningssystemet og i at lære at bruge terningemanipulation og kort på de helt rigtige tidspunkter til at udnytte modstanderens svagheder.

Hellspawn er inspireret af spil som Magic the Gathering, Star Wars: Destiny og Dice Throne. Så hvis du er til den slags spil, vil Hellspawn sikkert også være noget for dig.

Om designeren: Allan har arbejdet med computer-spil siden 90'erne, og arbejder I dag som rådgiver for iværksættervirksomheder i den danske spilbranche. Allan elsker at spille og designe brætspil. Han kan lide spil som Bloodbowl, Caverna, Wingspan, Gloomhaven og Pathfinder.

Allan fik sit første brætspil Itchy Monkey udgivet i 2018, og håber på at få flere spil udgivet I de kommende år. Allan har deltaget på Fastaval med brætspil designs siden 2016.

HeroVerse

Af Stefan Tizar Hansson



Jorden er under belejring, og superhelte (spillerne) er blevet indkaldt for at forsvare den. Nogle helte er kommet fra længe glemt mytologi, andre fra fjerne fremmede verdener, og til sidst har nogle rejst gennem selve tiden for at forsvare Jorden.

Varighed: 60-120 min. - med regel forklaring.
Spillerantal: 2-4 spillere
Sprog: Engelsk

I HeroVerse tager spillerne rollerne som superhelte, der forsvare Jorden i et bymiljø. Som spiller starter du med at opbygge din egen Superhelt helt ned til din helts navn ved blot at vælge 2 herocards med multisidede navne, evner og oprindelse. Baseret på dit valg samler du så dit startdeck. Startdeck kan blive stærkere med nye kort, som du opnår, som spillet skrider frem. De kort, du har, er multipurposed og kan bruges på forskellige måder. HeroVerse er et relativt hurtigt coop deckbuilding spil i et superhelt tema univers, hvor spillerne kan bruge superkræfter som at løfte biler og hoppe fra bygning til bygning, mens de redder civile og kæmper mod rumvæsner og robotter. Spillet består bl.a. af et spilbræt som gengiver et bymiljø med genstande, civile og fjender, som spillerne kan interagere med. Spillerne vinder med de har nået missionens mål for scenariet.

Om designeren: Far til to drenge / padawans Adam og Alex, arbejder med iværksætteri hos Erhvervsstyrelsen og er en stor fan af brætspil og brætspillere. Stefan har spillet spil hele sit liv, men begyndte først at lege med spildesign i 2016. Han elsker spil, der har en stærk forbindelse mellem tema og mekanik og stræber efter at skabe spil, der gør dette.

Hans første offentliggjorte spil "Knight Tales" kommer på Kickstarter i 2020 og udgives med Voodoo Games. Knight Tales deltog også i Fastaval Boardgame-konkurrence i 2018 og blev nomineret til "Årets spil".

Fortryllet

Af Hanna Björkman & Alexander Kazen



Ved første daggry er alle hekse og troldmænd fra nær og fjern samlet i al deres vælde. Unge som gamle, mestre og lærlinge, alle er de klar til århundredets opgør ... i en venskabelig kappestrid!

Varighed: 30-40 min/spiller
Antal spillere: 2-5
Sprog: Engelsk (ingen sprogafhængighed udover reglerne)

I Fortryllet spiller du en mestertroldmand i en episk venskabelig kappestrid om hvem der kan kaste de sejeste og mest fancy formularer. Du får hjælp af en flok af ivrige lærlinge, der står på spring for at løbe ærinder for dig.

I løbet af spillet er du nødt til at lægge fremadrettede planer for at kunne færdiggøre formularer i energipuslespillet så effektivt som muligt. Men du er også nødt til at sørge for at ingen andre færdiggør de formularer du arbejder på før end du er klar til at kaste dem.

Fortryllet er et worker placement og tile-laying-spil. Et kapløb om energi og om at færdiggøre og præsentere formularer først, med tilstrækkelig tankegymnastik når formularer skal kombineres i dit energipuslespil, til at tilfredsstille den længsel mange brætspillere har.

Hver tur placerer du dine lærlinge (workers) på forskellige lokationer som indeholder forskellige typer energy, placerer energy i et mønster foran dig og forsøger at matche mønstret på en række formularkort, der ligger fremme. Når du har formået at matche en formular, skal du placere en lærling i køen for at kaste formularen foran dommerne, som vil tildele dig point. Så går du i gang med flere formularer, mens du udnytter det du allerede har foran dig.

Hvis nogen allerede har præsenteret den pågældende formular, vil dommerne tildele dig færre point. Hvis formularen allerede har været kastet to gange, kan du dog lige så godt spare dig. Dommerne vil ikke blive imponerede. Forbered dig på et spil hvor du skal tænke hurtigere og bygge smartere end dine modstandere!

Om designerne: Hanna er freelance grafisk designer med en stor lidenskab for alt der relaterer til brætspil. Hun kan ikke spille et spil uden at analysere det grafiske design, til let irritation for medspillerne der som regel gerne vil videre med spillet.

Dette er hendes første gang på Fastaval, og indtil videre har hun ingen udgivelser bag sig, men gang i adskillige projekter foruden Fortryllet. Hendes største inspirationskilde til nye brætspil er billedkarussellen på hendes Chromecast, og når hun arbejder på sine spil, forsøger hun altid at indfange en bestemt følelse, både i mekanik og tema. Siden hun begyndte at designe sine egne spil, har hun udfordret sig selv til at prøve så mange nye spil med så mange nye mekanikker som muligt. Hun har fundet ud af hendes favoritspil er dem, der er lette at lære, men svære at mestre, og vil som regel hellere spille adskillige omgange af et kortvarigt spil end et enkelt spil der tager fire timer

(men en gang i mellem kan en dag sættes af til et langt spil).

Alexander er en programmør, der altid har haft interesse i spil. I sin fritid er han formentlig i gang med at spille et eller andet, enten ved computeren eller ved et bord et sted i huset. Eller han er måske i gang med at male Warhammer-figurer for senere at kunne spillere mere.

Han elsker store, komplekse spil med mange regler, især fordi det som regel betyder at der er mange ting man kan gøre og vælge, men han holder også af mindre spil som er lettere at få plads til i hverdagen.

Fortryllet er et af de første spil han har været i gang med at designe, og sædvanligvis er han backup designer for Hanna og med til at brainstorme mekanikker.

Junkyard Mayhem

Af Jeppe Meier Johansen, Kristian Fabricius og Tobias Ritzau.



I dette hæsblesende racerspil skal du køre og bygge en hurtig og mildest talt usikker bil, hastigt samlet af tilfældige skrotdele. Et kaotisk spil med fart over feltet for 3-6 spillere.

Varighed: 30-60 minutter
Antal Spillere: 3-6 spillere
Sprog: Engelsk

Junkyard Mayhem er et racerspil for 3-6 spillere. I spillet vil hver spiller have en bil, både bygget af basale bildele og af underlige skrotdele. Nyd kaosset og vinden i håret med eksplosive bilskeletter, pigge-belagte karrosserier og bombedrevne generatorer, føl hævnerrigheden vælde i dig som dine

dæk bliver sprunget i luften af en anden spiller, se relevansen af dine valg i hvert eneste terningerul, og så gør det hele igen i endnu en omgang.

Spillet er grundlæggende set delt op i to runder: en hvor du bygger din bil, og en hvor du kører den om kap imod de andre spillere. Du starter spillet med en bil lavet ud af fem basale bildele. Delene er hull, frame, motor, tires og weapon. Herefter deler spillerne skrotdele ud imellem hinanden og udbytter dele af deres bil med de nye. Centralt for ræs-fasen er den konstante balance imellem vægt og terninger, da begge er yderst vigtige at holde i sinde hvis du vil fremad. Stemningen i spillet er fuldt bygget på følelsen af fart, og det er præcis dette der gennemsyrrer hvert eneste element i spillet.

Om designerne:

For første gang i Fastavals historie er Østerskov Efterskole, en lokal spilefterskole i Hobro, blevet inviteret til at bringe et brætspil til Fastaval. I år har tre elever taget udfordringen op, og de har fuldt i sinde at vise deres skole som værdig.

Designerne er: Jeppe Meier Johansen, Kristian Fabricius og Tobias Ritzau.

Jeppe går på Østerskov Efterskole for sit tredje år i træk, og er på Fastaval for anden gang. Kristian er på sit andet år på efterskolen, og er taget på Fastaval for første gang for at præsentere spillet.

Tobias går også på Østerskov i sit andet år, og glæder sig meget til at præsentere spillet under sit første år på Fastaval.

Lagrange

Af Morten Andersen, Tina Christensen, Claes Schütt og Troels Vastrup

LAGRANGE

I rumskibskirkegården i Jordens Lagrange-punkt samler spillerne skrot til at opgradere deres droner og reparere deres rumskibe.

Varighed: 60-75 min.

Antal spillere: 3-5

Sprog: regler på engelsk, men ellers sproguafhængigt, da teksten i spillet alene er stemningskabende.

Efter et stort rumslag lykkedes det Jordens flåder at drive rumvæsnerne på flugt, i hvert fald midlertidigt. Nu gælder det for Jordens nationer om at få genopbygget deres flåder inden rumvæsnerne vender tilbage med fornyet styrke.

I Lagrange konkurrerer spillerne om at få plyndret og repareret så meget som muligt inden spillet er ovre. Man styrer en simpel drone som henter værdier i den store rumskibskirkegård som har samlet sig i Jordens Lagrange-punkt. Med dette skrot kan man opgradere dronen så den er mere effektiv, og man kan reparere sit skib hvilket øger ens chance for at vinde. Der er et væld af strategier, kombinationer af opgraderinger og muligheden for at plyndre et rumskib foran næsen af din konkurrent.

Rumskibskirkegården er et stort net af tilfældigt genererede skibe. For at komme til skibets resurser, skal man først klare de udfordringer der er ombord. Hvor let det er at løse udfordringerne, afhænger af hvordan man opgraderer sin drone.

Opsætningen af rumskibskirkegården presser spilleren til at tilpasse sin strategi fra spil til spil. Om man vil lave en drone der er særligt egnet mod de onde rumvæsener, der huserer på enkelte af skibene, eller om man hellere vil satse på at gøre sin drone hurtig eller særlig effektiv til

at plyndre, står spilleren frit for.

Som spillet skrider frem tilføjer man flere og flere moduler og egenskaber til dronen. Dermed opnår man ikke blot evnen til at gøre flere ting, man kan også løse udfordringer som før var umulige og optimere sin drone til netop til dette setup af spillet.

Om designerne:

Morten "Muyten" Andersen, Tina Christensen, Claes Schütt og Troels Vastrup er en del af designfællesskabet Among Meeples. De var alle 4 med til at udgive spillet Colonies i 2012. I forskellige konstellationer har de tidligere deltaget i Fastavals brætspildesignkonkurrence med spillet 7 Days (2018) og Heirs (2013) som blev kickstartet og udgivet i 2015 under navnet Among Nobles. Muyten har over 500 brætspil i sin samling, optræder som guru, arrangør og dommer og har i over et årti været hovedansvarlig for brætspilcaféen på Fastaval. Han forklarer flere brætspil end der bliver solgt tåååst på Fastaval. Han deltog i 2013 med brætspillet Last Stand. Tina er en af hovedkræfterne bag Mahjong Danmark og er igen i år på arrangørholdet bag designerbrætspil på Fastaval. Til daglig besvarer hun DMI's fanmail vedrørende chemtrails og slår ellers sine folder i FN-sale når der diskuteres klima.

Claes har den superevne at når han åbner en øl skummer den over. Hver. Eneste. Gang. Han har sammen med Muyten og to andre skrevet Battlestar Galactica intrigescenariet Under Mistanke. Til daglig underviser han htx-elever i at brygge øl og bruge lasere.

Troels plager verden med fakta om hvor dårligt det går med miljø og klima. Han var med til at starte det københavnske designmiljø for brætspil op, men laver ikke selv ret mange spil. Han kunne ikke tegne en tændstikmand (m/k) om så hans liv afhang af det, og står derfor selvsagt ofte for gruppens grafiske produktion.

Lille De

Af Malik Hyltoft



I spiller unge kvinder, der går løs på livet netop som 30'ernes krise rammer Danmark. I samarbejder og styrer så meget af jeres liv som omgivelserne tillader gennem spil og manipulation af kort på jeres personlige character board.

Varighed: 1 time + 30 minutter pr. spiller (solo: 90 minutter, 4-spiller: 3 timer).
Antal spillere: 1-4 spillere.
Sprog: Engelsk

Spillet er lavet ud fra mine bedstemødre og samtidige kvinders livshistorier. Kortene i spillet konfronterer dig med de muligheder og bestemt også begrænsninger, der kendetegnede unge kvinders liv i 30'erne.

Lille De er et resource management spil, drevet af kort. Men det er især et fortællingsskabende spil. Lille De vil appellere til spillere, der holder af at skabe historier gennem deres spil og måske endda dyppe ned i deres egen families erfaring for at udvide fortællingen.

Lille De er inspireret af This War of Mine og Fog of Love - det tager udgangspunkt i Fog of Loves positive livssyn og troen på, at man er medskabere af sin historie og tilstræber This War of Mine's nære personlige historie og intensitet.

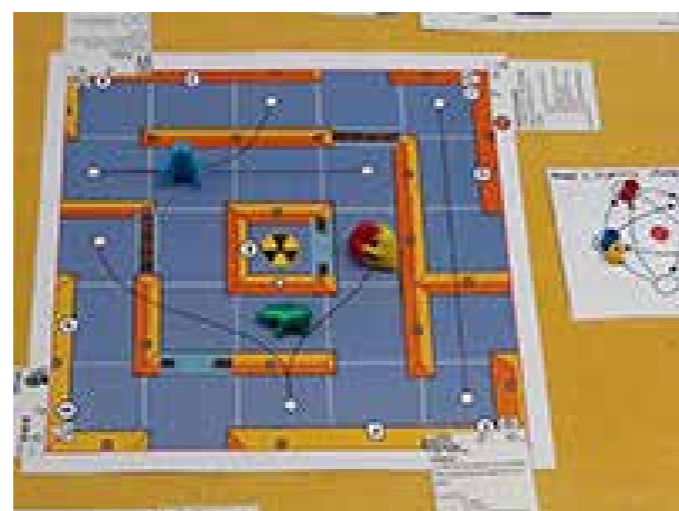
Om designeren: Malik har været aktiv i bræt- og

rollespilmiljøet i Danmark siden 1981. Han præsenterede sine første brætspil på Fastaval 1 og 2, men har siden da især lavet brætspil til undervisnings- og formidlingsformål igennem først Dansk Spil-Design og siden til Østerskov Efterskole. Siden 2018 har Malik arbejdet som administrator for Hush Hush Projects, der producerer og sælger Fog of Love.

Maliks foretrukne brætspil er Terraforming Mars, This War of Mine og Race for the Galaxy.

Mutating Moles of Mayhem

Af Morten Brøsted



I en apokalyptisk verden efter et atomragnarok, kæmper de eneste overlevende, muterede muldvarper mod hinanden i en dyst på blod, mutationer og snilde. Og er det ikke nok, må man ty til raketstyr, granater, jetpacks, og andet ragelse der ligger og flyder.

Varighed: 30-60 minutter
Spillerantal: 3-4
Sprog: Engelsk

Mutating Moles of Mayhem er et programmeringspil i den lette ende med fokus, dels på at out-smarte sin modstandere, dels på foranderlighed idet muldvarperne kan mutere, skifte udstyr, og manipulere med spillepladen ved at tilføje og fjerne barrierer.

Hver runde vælges tre handlinger, som kan være at flytte, at grave sig op eller ned, at udnytte features på overfladen, så som toglinjer, at bruge sine mutationer eller at bruge udstyr. Kan det lykkes at bevæge sig hen på en anden muldvarp og være i samme niveau, angriber man den og skader den. Hvis man oven i købet har en mutation der dominerer den anden skader man mere. Muldvarper der er under jorden kan bevæge sig hurtigt, mens dem der er over jorden kan bruge brættets muligheder.

Du kan spille tre scenarier:

- I grundscenariet, City of Terror, kæmper muldvarperne om at vise hvem der er den sejeste, altså den der kan skade sine modstandere mest, hvad enten det er med udstyr de finder, eller de mutationer de kan få ved at besøge den enlige radioaktive kilde i midten.
- I Lunar Rocket, gælder det om at få indlæst din muldvarps genetiske kode, få låst koden til airlocken ud, og endelig at stikke af med raketten og blive den første muldvarp på månen.
- I Hall of Hell, gælder det simpelthen om at stikke af fra de andre i en tom, højteknologisk lagerbygning, ved at bygge et stillads som tillader dig at flygte. I lagerhallen, som næsten er helt tom ved spillets start, bygges spillepladen op i løbet af spillet.

Om designeren: Morten har designet spil i mere end tyve år, både i fritiden og i kraft af hans arbejde som lærer på Østerskov Efterskole. Morten har deltaget utallige gange i Fastavals brætspilskonkurrencer, og nyder særligt den udfordring der er ved den korte designkonkurrence. Hans spil i år er vinder fra Game Rush 2018.

NAG'DOR på kanten af ukendt rum

Af Pim Thunborg

NAG'DOR

ON THE EDGE OF UNKNOWN SPACE

Den er endelig fundet! Hvem vil være den første til at tøjle kræften? I en evighed ventede den lige på kanten af det ukendte rum. Nag'dor, hjemplanet for efterkommerne. En planet fuld af tekniske vidundere og mystik.

Varighed: ca 30 min. pr. spiller
Antal spillere: 3-6
Sprog: Engelsk

Foromtale: Hver spiller tager en rolle som en af de otte unikke racer, hver med deres egne spillemekanikker. Nag'Dor er et asymmetrisk spil om områdekontrol, raceudvikling og kamp, hvor du prøver at erobre en planet før modstanderne. For at gøre det skal du indsamle ressourcer, udvikle din race, erobre og holde vigtige områder og vinde kampe.

De otte unikke racer har hver deres tema og specielle evner:

- Planta: Levende planter, terninger stak opbygning
- Replicator: Selvreparerende robotter, action point & terninger
- Trogog: Æggeliggende stammesamfund, planlægning og udvikling
- Dimension: High tech dimensionale væsner, programmering
- Hive: Sværmen, worker placement
- Moluzkar: store vandrende bløddyr, Rondel
- Mennesker: Militær og frygtsomme, deckbuilding
- Blob: Slimet yderst adaptive gelé-væsener, kan vende spilbrikker

Om designeren: Jeg er svensk og har et barns uendelige nysgerrighed omkring næsten alt, og en stædighed for at fuldføre ting. I de sidste syv år har jeg

hovedsageligt fokuseret på kreative projekter. Det har resulteret i 3 brætspil, 1 børnebog og 1 fantasibog, alle trykt af forskellige forlag. Selvfølgelig har jeg også en masse andre projekter, der stadig venter på den rigtige udgiver...

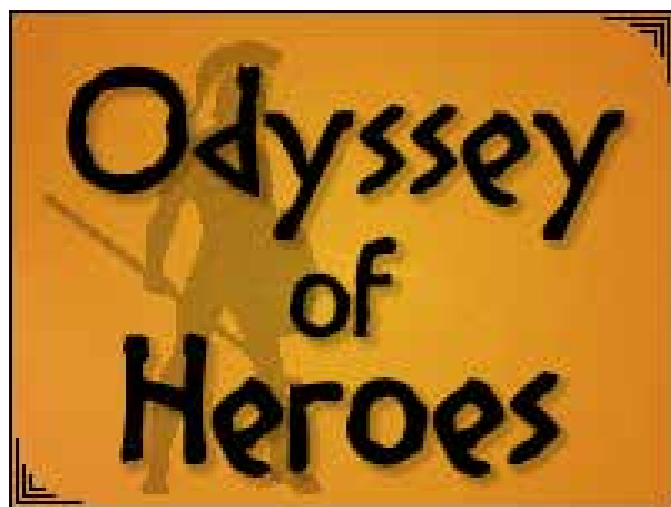
Det jeg bedst kan lide ved brætspil er den tavse kommunikation mellem spillerne rundt om bordet. Følelsen af at prøve at læse de andre spillers sind, planer og tanker.

Når jeg ikke designer nye brætspil, arbejder jeg i Boverket som en slags ekspert... (Den svenske version af Trafik-, Bygge- og Boligstyrelsens).

Odyssey of Heroes

Af Kasper Christiansen og Kåre Werner Storgaard

Odyssey of Heroes er et kooperativt brætspil for 2-4 spillere, hvor heltene kæmper mod både indre og ydre kræfter for at fuldføre deres rejse. I løbet af spillet vil heltene forbedre deres evner, træffe svære beslutninger og kæmpe mod monstre fra den græske mytologi såsom satyrer, kæmper, harpyer og sirener.



Varighed: 2-3 timer (Komplet historie med flere træfninger)

Spiller antal: 2-4 spillere

Sprog: Engelsk

Spillerne beslutter hvilken historie, de ønsker at spille og vælger hver især en helt med et unikt sæt af evner. De bladrer til første side og eventyret er i gang. Nogle sider udfordrer spillerne med dilemmaer eller gåder, der har afgørende betydning for historien, og hvor de i fællesskab må beslutte, hvordan de ønsker at fortsætte. Andre sider udfordrer spillerne til at kæmpe mod - og helst eliminere - fjender for at kunne fortsætte historien. Hver spiller vil desuden have deres egen personlige agenda, som de forsøger at opfylde.

Kampene er hurtige og taktiske. De er baseret på et 2D-system, hvor placering er afgørende, inspireret af PC-spil som Darkest Dungeon. Heltene bliver placeret på position 1-4 på den ene side af slagmarken og fjenderne på position 1-4 på den anden side. I initiativ-rækkefølge benytter helte og monstre nu deres evner baseret på deres placering. F.eks. er minotaurens "Cleave"-evne bedst fra position 1 og rammer de fjender, der står placeret i position 1-2.

Effekten af en evne bliver bestemt af tre faktorer: Evnens niveau, de kuber, der ruller ud af kubetårnet, samt hvordan evnen bliver forstærket. Gennem kampen vil helte og fjender kaste kuber i kubetårnet, når de anvender bestemte evner. De kuber der kommer ud, kan blive anvendt som skade eller til at forstærke brugen af evner i fremtiden afhængig af kubetyper. Forstærkningseffekter kan være simple, såsom at øge skaden, eller mere avancerede og radikalt forandre hvad en evne gør.

Efter en side er gennemført kan heltene blive belønnet og muligvis forbedre deres evner inden der bladres videre til næste side i deres historie.

Om designerne: Kåre's passion er at skabe spil, kampagner og historier, hvilket han har gjort siden han købte sit første brætspil (Heroquest) tilbage i 1990. Kåre elsker spil, der fortæller mindeværdige og uforglemmelige historie, men med ingeniørbaggrund ved han, at solide og gode spilmekanikker er et minimumskrav. Kåre har deltaget med brætspils-designs 5 gange til Fastaval, hvor det første

blev udgivet i 2014 (Hospital Rush), og det sidste (Witch Hunt) vandt bedste brætspil til Fastaval og udgives i 2020.

Kasper har spillet brætspil i mere end 40 år. Uddannelsen indenfor informationsvidenskab fordrer, at han elsker at dekonstruere spil for at undersøge, hvad der gør spillet større end summen af dets dele. Kasper foretrækker strategispil med historiske træk og tydelig inkorporeret tematik. Hans første Fastaval brætspilsdesign (Witch Hunt) vandt en Otto for bedste brætspil og bliver udgivet i 2020.

Pedigree Dogs

Af Jesper Kjær



I Pedigree Dogs (Racehunde) opbygger du din kennel med hunde, træner dem og konkurrerer mod de andre spillere i forskellige former for hundesport for at opnå det højeste antal point. Du gør dette gennem valg af forskellige handlinger for at samle ressourcer og spille hundekort til din kennel.

Varighed: 90-120 minutter

Spillerantal: 2-4 spillere

Sprog: engelsk

Foromtale: Det unikke ved spillet er, at du opbygger din hundekennel ved at vælge mellem 100+ forskellige hunderacer med evner som svarer til de rigtige hunde.

Du træner og opdrætter dine hunde til at konkurrere mod de andre spillers hunde i mere end 15 forskellige hundesportsgrene som jagt, agility, lydighed, hundeslæde, hundestilling og mange flere.

Du spiller hunde ved siden af hinanden på bordet, der kan interagere med hinanden med særlige evner. I hver runde kan du foretage forskellige handlinger som f.eks. skaffer dig flere hundekort eller hundemad.

Hunde trænes mentalt, fysisk og pelsen plejes for at se pæn ud. Disse træk sammen med hundenes vægt er det, der bestemmer, hvor godt de klarer sig med deres hundefører i konkurrencerne. Derudover kan særlige race-evner forbedre deres præstation. F.eks. får jagthunde en bonus, når de går på jagt, mens hyrdehunde naturligvis er bedre til at hyrde får end for eksempel en terrier er.

Med sin dybe tematik vil spillet først og fremmest appellere til hundeelskere, både gennem realistiske hunde og konkurrencer og tematiske "spilevner" (f.eks. jagthunde, der bringer mad hjem, når de trænes). Men det vil også appellere til elskere af "engine building"-spil med kombinationen af kortevner der spiller sammen, samt de vigtige valg af de rigtige handlinger.

Om designeren: Jesper arbejder til dagligt ved Alfa Laval Aalborg A/S i Aftersales som sales supporter og customer claims coordinator.

Han har spillet brætspil siden midt i 80'erne, hvor det var de tungere krigsspil som Squad Leader og World in Flames der blev spillet. De seneste år er det mest blevet til Star Wars X-wing Miniatures og spil som Carcassonne og Charterstone.

Jesper har gennem tiden "rodet" en del med modificering af eksisterende spil og det seneste år mere med egne designs.

PLAYFUL GODS

Af Søren Brandborg



Nu mødes de mægtige græske guder, Zeus, Poseidon, Hades, Afrodite og deres venner i Olympus Arena for at se menneskene kæmpe på liv og død. Du spiller et dødeligt menneske i kampen om at blive den næste halvgud i Olympus.

Varighed: 45-60 min (inkl. at lære regler)

Antal spillere: 2-4

Sprog: Dansk & engelsk (meget lidt tekst)

Aldersbegrænsning: Bedste oplevelse ved +10 år

Olympus Arena er et lumsk og forræderisk sted. Her møder deltagerne 3 roterende niveauer, der består af grundelementerne Ild, Vand, Jord, Luft og Æter.

2-4 spillere træder ind i arenaen for at kæmpe mod hinanden, mod elementerne og mod guderne. Kun én vil overleve og blive Olympus' næste halvgud.

Det handler om at komme først ind i midten af Olympus ved at snyde konkurrenterne, så de ikke når ind først.

Hver spiller holder skjulte kort på hånden, som enten repræsenterer et af de 5 elementer eller giver mulighed for at rotere et af de tre niveauer. Ud over at du skal bevæge dig fremad, får du også mulighed for at blokere eller fremtvinge dine modspillers kort. Du vil derfor konstant stå i et dilemma mellem at gavne din egen position eller blokere dine modspillere. Oven i dette har guderne også en tendens til at blande sig i spillet.

Reglerne i Playful Gods er nemme at lære, men kombinationen af kortenes muligheder og den unikke spilplades mekanik gør spillet svært at mestre.

Dette lette og semi-tematiserede brætspil vil især appellere til spillere, som kan lide spil som Azul, Imhotep, og Kingdomino.

Om designeren: Dette er mit første – men forhåbentlig ikke sidste – brætspil-design. Jeg er 44 år gammel og bor i Roskilde med min dejlige familie – og ligesom du elsker jeg at spille brætspil. Derfor kom min kreative hjerne pludselig på den skøre idé at lave mit eget spil. Jeg håber, du kan lide det og ønsker dig rigtig god fornøjelse med Playful Gods!

Prism Break

Af Ian Schreiber



Som et team skal i bygge og derefter undslippe en labyrint af farer. Men hver spiller har deres egne farvede briller, så alle ser på det samme bræt, men ser forskellige oplysninger.

Varighed: 5 min (regelforklaring), 10 min (demo spil), 15 min (for et fuldt spil)

Antal spillere: 3 - 5

Sprog: Engelsk

Prism Break er et real-time Cyberpunk hacker-samarbejdsspil, hvor hver spiller kun kan se en begrænset del af spillets informationer. Målet er at bygge en labyrint af gange, som skaber en rute til alle hjørner af spillepladen, før der er gået 10 minutter. Udfordringen er at hvert felt kan indeholde vægge, fælder og andre udfordringer (nogle hjælpsomme og andre farlige). Spillerne skal overveje nøje hvordan de placerer felterne, så de undgår at spærre sig selv inde.

Teamet på 3 spillere bærer hhv. røde, grønne og blå briller (disse kan passe løst over normale briller). Hver spiller kan kun se spilinformation i deres egen farve, så alle tre spillere kan se forskellige ting på den samme spilleplade. Spillerne kan frit dele informationer med hinanden om felternes indhold, men uret tikker hele tiden!

Hvis der er en fjerde spiller, bærer denne ingen briller og kan se alt. Den fjerde spillers job er at krydse labyrinten, som de tre andre har bygget i realtid... men deres kommunikation med resten holdet er begrænset, så de må undervejs takle de nogle gange uhensigtsmæssige beslutninger som deres holdkammerater træffer. En femte spiller kan tilføjes for at repræsentere aktiv modstand, - sikkerhedschefen, - der lægger yderligere forhindringer i et forsøg på at stoppe spillerne.

Farveblinde kan også være med: På grund af den type af farvefiltre, der bruges i brillerne, kan farveblinde deltage uden problemer.

Om designeren:

Ian Schreiber har lavet spil professionelt siden år 2000. Først som gameplay-programmør og derefter som en spildesigner. Han har arbejdet på flere offentliggjorte computerspil, er medforfatter til to bøger om spildesign og medstiftet Global Game Jam, det største game jam med fysisk tilstedeværelse i verden. Han underviser i øjeblikket i spildesign ved Rochester Institute of Technology i Rochester, New York.

Jonathan Palmer er spildesigner og har arbejdet på

bordrollespil, udforsket spiller-agens, motivation og alternativer til de almindeligt kendte historiemodeler. Han arbejder til daglig for Microsoft med tale og mixed reality, men det forhindrer ham ikke i hans fritidsfrierier.

Scotland WISS

Af Alexander & Joakim Seier Poulsen



Bliv en mester-troldmand ved at lære og kombinere magier, samle udstyr, optjene emblemer og udmanøvrere dine modstandere!

Varighed: 2,5 timer (ved 4 spillere)

Spiller antal: 2-4 spillere

Sprog: Engelsk

Scotland WISS er et kampspil om snilde og troldmandsskab for 2-4 spillere. Spillet sætter sig for at skabe et miljø med et bredt spektrum af beslutninger og strategier at gøre brug af, alt sammen baseret på relativt få komponenter og et simpelt regelsæt.

Hvis det lyder som noget for dig at tæppebombe din modstander med eksplosive svampe eller at jage ham med en Skralde-Golem, så har du muligvis en chance i Scotland WISS' årlige rangeringsdueller. For at stå tilbage som vinderen, er du nødt til at udmanøvrere dine modstandere ved enhver lejlighed, ofre magier for at styrke andre, matche symboler for at kaste ekstra magier på det helt rigtige tidspunkt samt finde kraftfulde våben i skjulte kister og gøre dig fortjent til prestigefyldte emblemer.

Gør brug af magi-skoler som Tyngdekraft, Virkelighed og Væske og opgrader din troldmand med udstyr som en dobbelt-monokel eller sågar den



legendariske Tip Top Hat!

I Scotland WISS vil spillere møde spilme-kanismer som;

- Kort med flere brugsmuligheder
- Karakteropbygning
- Modulær spilleplade
- Ressourcestyring

Spillet har et pointsystem i stil med spil som Adrenaline, hvor al skade tildelt er potentielle sejrpoint. Der er ingen spiller-eliminering, og variationen af magier, strategier og emblemer for ekstra point-muligheder skaber et intenst spil, hvor pludselige comebacks lurer bag hvert et hjørne.

Om designerne: Joakim er 26 år, bor i Kolding med sin kæreste og arbejder som maskiningeniør. He spiller i øjeblikket Tainted Grail, Mechs vs. Minions og Pandemic Legacy. Når humøret skifter til lettere spil, er det Love Letter, Goblion eller Tiny Epic Mechs, der kommer på bordet. Joakim sigter efter at udgive et spil gennem Kickstarter indenfor den nærmeste fremtid.

Alexander er lige rundet 30 og bor i Kolding med sin kone og søn. Når han ikke spiller brætspil, arbejder han som digital marketing konsulent. Han har altid været draget mod spil, som går ud over de traditionelle velkendte familiespil, men er først indenfor de seneste år for alvor dykket ned i hobbyen. Han elsker spil hvor der er et godt match mellem tema og mekanismer og nyder en bred vifte af spil fra lettere spil som Takenoko og Everdell til bæster som Nemesis og Cloudspire. Dette er hans første fremvisning af et design på Fastaval; en oplevelse, han ser meget frem til!

Seize the power

Af Tiz Creel og Behrooz 'Bez' Shahriari.



Et spil om privilegier, diskrimination, forhandling og underkastelse af magt. Nogle karakterer i spillet vil blive udsat for diskrimination. Der er ingen balance. Livet er bare sværere for nogle.

Varighed: 90-120 minutter

Spiller antal: 4-5

Sprog: English

Spillerne tager roller som rumvæsner, der er involverede i en kamp om magt. Gå i skole for at blive uddannet. Få et job. Tjen penge. Køb mad og husly.

Men penge bruges også til at få magt. Den, der vinder en regel-auktion, kan beslutte at om den nye regel skal håndhæves eller ej. Spillerne kan frit komme med trusler eller bede om bestikelse i bytte for positiv forskelsbehandling.

Verden i sig selv er uretfærdig. De rumvæsner der har færre arme, øjne eller ingen øjestilke, bliver udsat for diskrimination. Deres udgangsposition vil være værre - normalt med færre penge og ringere uddannelse - og regler i spillet vil også være til ulempe for dem.

Er det muligt for den dårligst stillede karakter at vinde - selvfølgelig er det! - men kun hvis de arbejder hårdere, smartere og bedre. Samarbejd! Udnyt hver eneste fejl begået af de stærkeste karakterer. Sæt din lid til goodwill.

I modsætning til de ringest stillede, kan de karakterer med de mest fordelagtige træk nyde at 'trampe' på alle andre.

Om designerne

Tiz Creel: Født og opvokset i Mexico City, flyttede kunstneren Tiz Creel til London for at forfølge en MFA i kunst. Hun specialiserede sig i studier af spil og leg. Metoder, der er stærkt til stede i hendes kunst. "Leg" har været en tilbagevendende

drivfaktor i hendes praksis, på grund af legens understøttende kraft og muligheder. Kort sagt - leg kan ødelægge og skabe på samme tid. Det er også betinget ikke kun af den individuelle oplevelse men af forholdet til andre (Hvis vi kan lege sammen, kan vi leve sammen). Drevet af forskning har Tiz deltaget i og skabt Live-action rollespils-oplevelser, brætspil og interaktive teater-lignende oplevelser i kunstsammenhæng. "Jeg laver spil for at fremprovokerer noget transformativt og potentielt bidrage til den kulturelle udvikling af menneskeheden" - Tiz Creel.

Behrooz 'Bez' Shahriari; Bez har været forelsket i spil det meste livet. Den måde hvorpå regler kan påvirke vores adfærd, skabe gode oplevelser og endda tilskynde til dyb overvejelse og effekt-ændring. Hendes første masseproducerede spil blev Kickstartet i 2014, sendt ud året efter og derefter frigivet af Gigamic som 'Yogi' i 2017. Hun har også selv udgivet et par andre lettere spil: Kitty Cataclysm, flere spil til ELL-dæk, og det kommende +. Bez fortsætter med at designe og udvikle spil med det formål at skabe glæde og underholdning, men arbejder nu også på Challenging Structures (et LARP om køn / kønsrepræsentation) samt Seize the Power.

TAVERNS OF BRIARBUCK

Af Jeppe Lindrup Mygh & Simon Hvilsom Jeppsen



Dyst imod de rivaliserende kroer om at få kunder, udvide og indrette, for at blive den bedste kro i dette drilske spil om middelalderligt iværksætter!

Varighed: 60 min

Antal spillere: 3-5

Sprog: Engelsk

Velkommen til handelsbyen Briar Buck, hvor kroerne ivrigt forsøger at lokke de mange rejsende gæster til netop deres kro. Hver af disse kroer kæmper om at blive det næste legendariske seværdighed enhver eventyrer bare bliver nødt til at besøge! Alt er tilladt når det kommer til at lokke kunder til biksen; lige fra at tilbyde hæderlige rabatter på et ophold, til uetisk markedsføring og sætte dine konkurrenter i dårlig lys, er alle gode metoder at bruge i den hårdnakkede konkurrence i Briar Buck.

Udbyg og opgrader din kro med nye luksuriøse rum, eller spred rygter om de andre kroer for at reducere chancen for at kunder vælger dem over din kro. Kunden har altid ret, og vil altid vælge det billigste alternativ, så du kan vide dig sikker på at ende i en bydekrig, hvor hver kro kan give deres bedste bud på en klækkelig rabat for at få kunden til at overnatte.

Hver kunde er unik og har forskellige krav de forventer af deres ophold, før de overhovedet overvejer at booke et ophold i din kro. MEN de vil som regel også give nogle eksklusive og fordelagtige evner til din kro under deres ophold. Som spillet forløber, vil din kro blive mere og mere luksuriøs i takt med at din kundebase bliver mere eksklusiv!

Vi håber at du nyder dit ophold her i Kroerne i Briar Buck!

Om designerne

Simon Hvilsom Jeppsen: Gameplay og regler - Simon er hjernen bag Taverns of Briar Buck! Simon var tidligere butiksbestyrelse i Dragons Lair (nu Faraos Cigarer), og det var her at de første spæde tanker om



Taverns of Briarback blev til sammen Jeppe. Simon er en troldmand til matematik og har brugt en god del af udviklingen af spillet, på at justere sit statistiske analyse Excel-ark for at sørge for at de fjollede strategier ikke bliver alt for overdrevne.

Jeppe Lindrup Mygh: Visuelle elementer og artwork - Jeppe er kunstneren bag Taverns og Briarback! Jeppe mødte Simon under sit job-interview n den Dragons Lair butik Simon var bestyrer for. Her fandt de begge ud af at deres kompetencer matchede godt, og under deres tid sammen i Dragons Lair fandt de på massere af ideer - herunder Taverns of Briarback. Jepses arbejde er kendetegnet ved at kvaliteten af hans tegninger hænger direkte sammen med mængden af kaffe han drikker på en dag.

Taynikma



Af Mads Brynnum

Taynikma er et kooperativt adventurespil om fire unge helte der skal redde eventyrlandet Tayklanien fra Fyrstinden og hendes håndlanger - den onde kaptajn Henzel. Det er baseret på bogserien af samme navn.

Samarbejde, adventure, historie, terninger

Varighed: 60-75 min. inkl. Regler

Antal spillere: 2-4

Sprog: Dansk

I eventyrlandet Tayklanien kæmper fire unge

helt mod fyrstinden og hendes håndlanger - den onde kaptajn Henzel. Kejserinden og Henzel vil knuse de oprørske klaner en gang for alle, og for at stoppe dem må Koto, Sarina, Artan og Monto arbejde sammen for at finde de magiske taynikmaer og lære at styre deres kræfter.

Taynikma er et kooperativt adventurespil. Det handler om at løse missioner, finde spor, kæmpe mod fjender og gå på eventyr. Men det gælder også om at forhindre skurkene i at nå i mål med deres onde plot.

Spillet forløber over to "historier" der kan spilles uafhængigt af hianden. I den første skal spillerne finde deres nikmaer, mens de i den anden skal tage det endelige opgør mod Henzel og fyrstinden.

Taynikma-spillet er baseret på bøgerne af samme navn af Merlin Mann og Jan Kjær, og fans vil kunne genkende meget. Fokus har været at lave et adventurespil hvor reglerne fylder så lidt som muligt så der er plads til både store og små historier - uanset om man kender forlægget eller ej.

Om designeren

Mads har skrevet flere rollespilscenarier til Fastaval og deltager i år med sit femte brætspil. Til daglig lever han af at lave spil om ting som teamledelse, identitetstyveri, gener og arvelighed, verdensmål og meget andet.

Ten Minute Towns

Af Mads Fløe

Ten Minute Towns er et campaign/legacy drevet flip n' write spil, hvor hvert kapitel kan spilles på ca. 10 minutter. Gameplayet er inspireret af digitale city building spil som SimCity, Pharaoh, Caesar og lignende, med en fortløbende historie, med nye spillemekanikker og udfordringer, som introduceres undervejs.

TEN MINUTE TOWNS

- a flip n' write legacy!

Varighed: 60-90 minutes (med forklaring af regler, flere kapitler & feedback)

Antal spillere: 2-5

Sprog: Engelsk

Velkommen Guvernør!

Nyt og frugtbart land venter dig i Det Gamle Vesten. Få gang i din produktion og tiltræk nye borgere. Men vær varsom: Som spillet skrider frem, vil du blive sat overfor nye udfordringer i hvert nyt kapitel. Bliver dine byer de mest velstående i Det Gamle Vesten?

Hvad er det?

Ten Minute Towns er et campaign/legacy drevet flip n' write spil, hvor hvert kapitel kan spilles på ca. 10 minutter. Gameplayet er inspireret af digitale city building spil som SimCity, Pharaoh, Caesar og lignende, med en fortløbende historie, med nye spillemekanikker og udfordringer, som introduceres undervejs.

Hvordan spiller man?

I hvert kapitel skal spillerne udfylde deres egen spilleplade på 5x5 felter, der er delt op i retningerne: Nord, Syd, Øst og Vest. I hver runde vendes et kort fra bunken, som dermed afslører både en retning (N, S, Ø, V) på det vendte kort, samt et symbol på bagsiden af det øverste kort i bunken. Alle spillere skal herefter på samme tid tegne symbolet på deres spilleplade i den angivne retning - med et lille twist, da nogle felter felter kan udfyldes fra flere retninger (f.eks NØ, SV osv.) og midterfeltet fra alle retninger (N, S, Ø, V).

Den største udfordring ligger i at bestemme hvor de enkelte symboler skal tegnes, da de alle kan have indflydelse på hinanden, og derfor ultimativt hvor mange point, og hvor mange penge du tjener i et kapitel. Som et kapitel skrider frem, bliver udfordringen med dette større og større.

Om designeren:

Jeg har designet brætspil siden 2012, og mit første udgivne spil, Ka Pai, blev lanceret af White Goblin Games ved SPIEL i Essen i 2019. Yderligere tre andre spil er på kontrakt, og udkommer i 2020-2021.

Det er meget svært for mig at separere mit private liv fra min brætspilshobby. Jeg lever, ånder, og tænker på brætspil, i en eller anden kontekst, hele tiden. Her er nogle eksempler:

I år er det 4. år i træk jeg arrangerer Game Rush (48 timers brætspilsdesignkonkurrence) på Fastaval. Jeg har startet og drevet en online brætspils-shop ud af min lejlighed i Aarhus. Jeg har hjulpet med at udtænke og planlægge grundfundamentet for Aarhus Brætspilsfestival, før den åbnede op første gang - og jeg hjælper fortsat med at arrangere den. Jeg arrangerer Lystrup Brætspilscafé, plus foreningen der afvikler dens aktiviteter i forstaden Lystrup, hvor jeg også bor i dag. Jeg arrangerer 'Designer Retreats' for både kendte og nye designere 2-3 gange om året. Alt dette tager jeg med mig i mit arbejde på Aarhus Brætspilscafé, hvor jeg bla. udvælger hvilke spil der skal på hylderne - både til at spille i caféen, samt hylderne med spil til salg.

Trolls From The Mist

Af Michael Lindgaard



Tågen kommer nærmere og nærmere. Trampelyde, grynt og brøl fylder den ellers så stille by med frygt. Hvad mon tågen gemmer på?

Varighed: 45-60 minutter

Antal spillere: 1-2

Sprog: Engelsk



I dette tower defence inspireret spil, tager man rollen som enten kongen af menneskenes by, eller alpha trolden. Det gælder om for kongen at beskytte byen ved hjælp af, at samle viden om den nye fjende, og opbygge et forsvar af mure, tårne, katapulter, fælder mm. I dække af en tyk og drivende tåge skal alpha trolden prøve, at manøvrere sine svært uintelligente trolde frem mod byen, så den kan overtage landet, og blive den ultimative alpha.

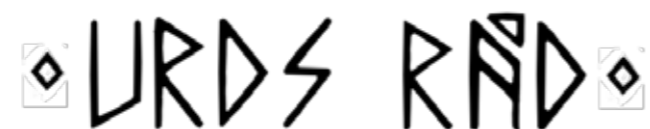
Spillemetoden for de to roller er asymmetriske, og afspejler forskellen på troldene og menneskene i dette spil. Troldene er store og kluntede, og drives kun af de basale lyster og simple ordre, hvorimod menneskene som er tilpasningsdygtige og kan forstå en avanceret ordre og dens mening.

Trods forskelle, er der også ligheder. Både kongens og alpha troldens træk, symboliseres ved brikker, som trækkes fra en pose, og derefter placeres på spillepladen. Den store kunst i spillet er derfor, at styre posens indhold bedst muligt, så sandsynligheden for at trække de rigtige brikker på de rigtige tidspunkter er størst.

Om designeren

Jeg er en ung herre på 33 år. Jeg designede mit første brætspil da jeg gik i 5 klasse, og har siden da haft en stor interesse i designprocesser og skabelse af forskellige universer og stemninger. Siden mit første spil, har jeg med jævne mellemrum, kommet op med forskellige halvfærdige spilleideer. Det tog dog virkelig fart, da jeg for 4 år siden fik et arbejde der gav mig en masse frihed, og som tillod mig at gøre mere ved min drøm om at designe brætspil. Jeg har ikke fået udgivet et spil endnu, men håber at Fastaval og mit spil Trolls From The Mist, kan være med til at forbedre muligheden for det.

Urds Råd



Af Emilie Ørsøe Johansen

Guderne er samlet ved Urds Råd til én af deres utallige diskussioner, og som laverestående træl er det dit højeste ønske at blive én af gudernes personlige trælle efter rådslagningen. Så du må hellere smikke og manipulere alt hvad du har lært, for der er flere om budet.

Varighed: 20 - 40 minutter

Antal spillere: 3 til 5 spillere

Sprog: Dansk og engelsk

Foromtale: Forestil dig, at guderne sidder til rådslagning og støtter op omkring hinandens argumenter. Man får forståeligt nok ikke meget ud af at være enig med sig selv i sidste ende af en diskussion, men hvis man har fået meget støtte fra andre deltagere af diskussionen - så er man ved at have fat i noget.

I løbet af spillet er det derfor din opgave som træl at hjælpe guderne med at samle opbakning omkring deres argumenter, således at for eksempel Odin får en masse støtte fra de andre guder og dermed vinder diskussionen ved spillets slutning. Det er jo godt for Odin, men det er også rigtig godt for den eller de spillere, der har satset en masse på, at han skulle vinde til sidst i spillet.

Spillet er et hurtigt spillet action selection game.

Med action kort manipulerer man gudernes støtte indbyrdes og for hvert kort man spiller viser man også hvilken af guderne man selv støtter mest, da kortene er farvekoordineret efter guderne.

Når spillet afsluttes vil der derfor både være vindere blandt guderne og én vinder blandt spillerne - baseret på, hvilke guder, man har vist mest støtte i løbet af spillet.

Guderne i spillet har et deck hver, og man vælger selv hvorfra man trækker og dermed hvilke guder man kan spille til sin discard pile - kortene i ens discard pile vil i sidste ende repræsentere hvilke guder, man har vist sin støtte.

Om designeren:

Emilie har været en del af brætspilsværden siden foråret 2016, hvor hun blev brætspilsguru i den lokale brætspilscafe - på trods af, at hun ingen tidligere erfaring havde med spil. Men brætspil bringer folk sammen og Emilie mødte da også sin nuværende ægtefælle gennem brætspilscaféen, og deres fælles samling på over 100 titler vidner om, at Emilie nu er en del af brætspilsværden.

Emilie har desuden været en del af hovedarrangørteamet på Aarhus Brætspilsfestival anno 2017 og 2018 og har deltaget i Fastaval siden 2018, hvor hun sad med i brætspilsjuryen. Året efter vandt hun Game Rush med Urd's Råd (som dengang hed Mimers Brønd) - det samme spil som hun nu deltar i brætspilskonkurrencen med.



Rollespil 6-8 år

Den grimteste pølse

Af Stefan S. Lægteskov



Der var engang en pakke pølser i køledisken i ALDI. Det var en helt særlig pakke, fordi pølserne i pakken var så grimme, at ingen gad have dem. Når de store hænder fra oven kom for at tage pølser med til det store middagsbord i himlen, lå de altid tilbage. Derfor så det desværre ud til, at de stakels pølser i pakken ville ende med at ryge direkte ned i den dybe mørke skraldespand. De var nødt til at gøre noget, inden alt håb var ude!
 'Den grimteste pølse' er et scenarie, der handler om de grimme pølsers plan for at blive valgt af hånden fra himlen. Det handler om at være kreativ og arbejde sammen og tænke ud af pakken.

Heltekattene og tørkostmaskinen

Af Dorthe Nielsen



På katteplaneten er alle venner, og alt er godt. Alle kattene lever af den mad, der bliver lavet på tørkostfabrikken.
 En dag flyver et rumskib ned og stjæler seks dele til maskinen, der laver tørkost. Åh nej, åh nej. Nu kan de små katte aldrig mere få noget at spise. Men heldigvis er der en gruppe heltekatte, der træder til. De tager deres rumtøj på og hopper ombord i deres – åh nej, rumskibet er også ødelagt. De må hurtigst muligt bygge et nyt ...

Børnene er hver sin heltekat. Først skal de tage deres rumdragt på (farvelægge en tegning af en rumkat), navngive katten og bygge et rumskib (af Magformers). Derefter går den vilde jagt gennem rummet efter maskindelen. Børnene skal finde tandhjul som de til sidst skal samle, så tørkostfabrikken igen kan fungere.

- Det er vigtigt at arbejde sammen og lytte til hinanden.
- Der vil være lidt med tal (større end og mindre end, lige og ulige tal).
- Der vil blive farvelagt, bygget med Magformers, formet med silkclay og spist bolcher, ostestænger, småkager, påskeæg, bygget med skumfiduser og drukket saftvand i små mængder.
- Der vil blive taget billeder af de ting, børnene får bygget.

Trolden & Troldmanden

Eventyret om den Hellige Gral

Af Daniel Benjamin Clausen



Den gamle troldmand rev sig frustreret i skægget og sparkede arrigt til den låste kiste.
 "Fordømt" udbrød han, og forsøgte febrilsk at få sin alt for store troldmandshat væk fra øjnene, så han atter kunne se.
 Da var det, at han fik øje på gruppen af unge krigere, som kom gående.
 "Halløj, I der!" udbrød troldmanden glad og vinkede smilende til dem.
 "I ligner lige netop de folk, jeg har brug for til en helt særlig opgave" Troldmanden pegede med store fagter over mod den låste trækiste. "Ser I – en fæl ond trold har lige stjålet nøglen til min magiske kiste – og nu mangler jeg nogle helte til en frisk omgang troldejagt. Hvad siger I?"
 'Trolden & Troldmanden' er en omskrivning af Eventyr-ridderens berømte børnefødselsdagsevent af samme navn. Her skal en flok unge helte hjælpe troldmanden med at få fat på en vigtig nøgle til en kiste. Ifølge troldmanden indeholder kisten intet ringere end 'Den Hellige Gral', som er et sagnomspundet bæger, som kan helbrede sår og give evig ungdom. Men ikke alt er, hvad det udgiver sig for at være, for hvem er ven, og hvem er fjende, når kampen skal stå?
 Der vil være elementer fra live-rollespil i spillet.
 'Trolden & Troldmanden' har været spillet som liverollespil mere end 500 gange over de seneste 15 år rundt om i Danmark, men det er første gang, at det bliver sat op som bordrollespil.

Drillehobbitter 2:

Op til jul

Af Johannes Busted Vestergaard



I den lille idylliske hobbitlandsby Birnbaum bor fem hobbitvenner: Teo, Ida, Jens, Hansine og Ligo. De er bedste venner og elsker at drille – især op til juletid.

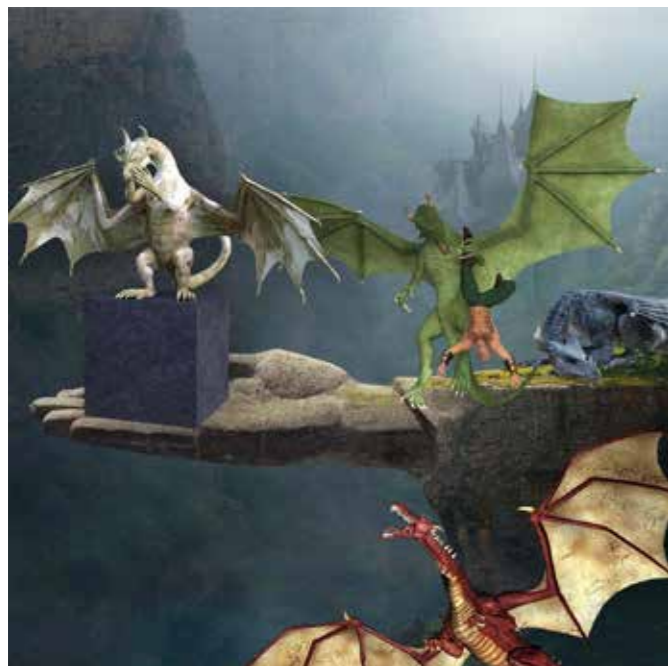
Men kort før jul bliver alle julegaver hugget. Det er mega unfair. Alle er ked af det, så de fem hobbitvenner beslutter sig for at finde julegaverne igen. Sporet fører ud i den mørke skelet-skov. Det bliver måske næsten lidt uhyggeligt, men mest af alt bliver det sjovt og hyggeligt!

Drillehobitter er en historie for de mindste rollespillere om skøre hobbittraditioner, venskab og skeletmonstre.

Rollespil 9-11 år

Rød, Blå, Gul, Grøn

Af Terese M. O. Nielsen

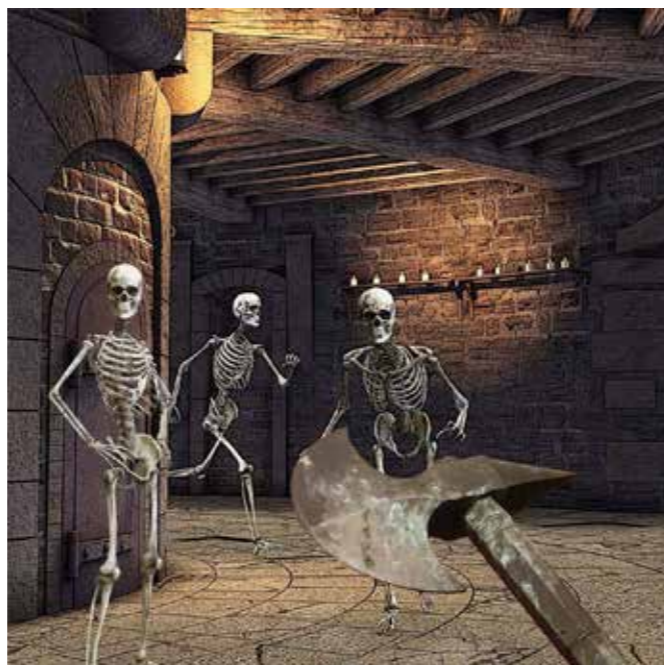


Drager, Fantasy, Udfordringer

Kongen og Dronningen er døde. Prinsen blevet sat på børnehjem for forældreløse børn, så nu kan han ikke længere lege med sine bedste venner, dragerne Rød, Blå, Gul og Grøn. Du og de andre spillere spiller dragerne Rød, Blå, Gul og Grøn. I skal finde Prinsen på børnehjemmet og få ham med hjem til slottet. Undervejs møder I børnehjemsbørn og -ansatte. Nogle vil hjælpe jer, mens andre vil forhindre jer i jeres mission. Måske skal de overtales, måske skal I slå. Men i hvert fald skal I rulle terninger og have det sjovt.

Skeletbasker

Af Johannes Busted Vestergaard



Klassisk fantasy med dans

Langt ude på landet ligger Ruinsletten. Der er gamle forladte borg og huler fyldt med skatte og monstre. Den ældste og rigeste borg er Hjernedødholm. På Hjernedødholm skulle Kongejuvelen befinde sig, men desværre er borgen også fuld af skeletter, som man først lige skal nedkæmpe. Er du klar på at spille en hård dværg, smart elver, snu tyv, sej barbar eller klog troldmand og måske nogle døde knogler?

System: Hvis man laver en sej dans, får man flere skeletbasker-terninger.

Stjernestøv

Af Kirstine og Tore Vange Pedersen



I havde set frem til at vågne på en ny planet efter mange lysårs rejse.

I havde ikke regnet med at vågne, før I kunne se en fremmed himmel. I havde heller ikke regnet med, at de voksne ville blive ved med at sove. Og I havde slet ikke regnet med, at skibet havde kurs direkte mod en stjerne.

Hvorfor er skibet på vej mod en stjerne?

Hvorfor kan de voksne ikke vækkes?

Og hvad er det, som ødelægger skibets systemer?

Stjernestøv er et sci-fi/gyser-scenarie. Det kræver intet regelkendskab og kræver meget lidt læsning.

Operation B.O.X

(Junior edition)
Af: Troels Rohde Hansen



Kan du og dine venner besejre den onde Computer?

Computeren er din ven. Det siger den – men det passer ikke.

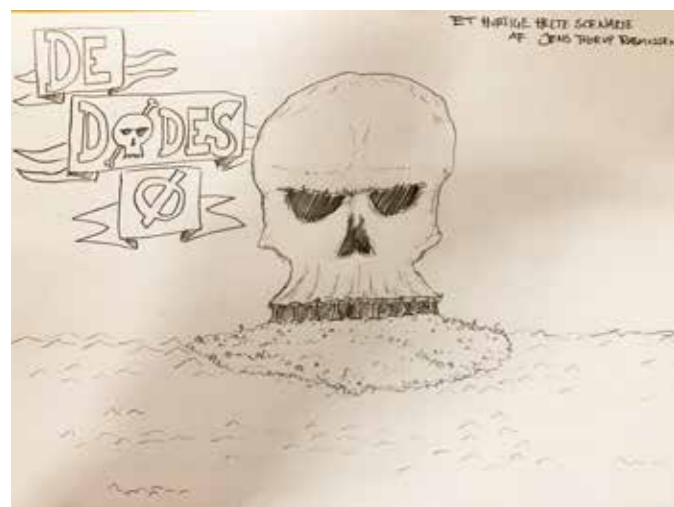
Den har lavet en verden, hvor den bestemmer det hele, og hvor den slår alle, der ikke følger dens regler, ihjel. Den har bestemt for længe, og nu skal den stoppes. I har fundet en sort boks, der har en knap, der kan slukke computeren. Den MÅ I bare bryde ind i! Du og dine venner er alle kloner, der lever i Computerens land af underjordiske tunneler: Alpha Complex. Det er et uretfærdigt land, hvor man hele tiden skal passe på ikke at gøre Computeren sur. Heldigvis har I flere ekstra liv at bruge af, fordi I er kloner.

Kan I snyde alle Computerens dumme regler og undgå, at den bliver sur på jer? Kan I skjule, at I er ved at prøve at slukke den og komme ind i den sorte boks med slukkknappen? Vi får se i 'Operation B.O.X', hvor I skal spille rollespil OG løse et escaperoom.

Rollespil 12-14 år

De Dødes Ø

Af Jens Thorup Rasmussen



Midt i Det Indre Hav ligger De Dødes Ø. Det er normalt et stille sted. Det er normalt et MEGET stille sted. Men i dag synes anderledes.

For nylig har nogen slæbt store kister ind på øen. Ind i templet. Ind i det allerhelligste. Disse dødnings i deres sorte kutter er næsten urimeligt arbejdsomme. De knokler, så man nærmest skulle tro, at en stærkere vilje stod bag deres stræbsomme adfærd.

De har lagt noget fra sig derinde. De har lagt NOGEN fra sig derinde. Og de har eksperimenteret, har de.

Gammel dødekunst. Uha, uha. Godt det ikke er mig, det er gået ud over. Vent lidt... måske er det dig?

Troldetagfat

Af Theodore Bergquist, oversat til dansk af Denise Brødløs Færge



Humor. Investigation. Action. Gys

Troldene Røte, Muste og Torke har gemt sig i høet ved møddingen. Herfra skulle ingen af menneskene kunne lugte dem, og så minder det også lidt om deres dejlige troldehule. Røte, Muste og Torke er desværre kommet i unåde hos troldekongen, og de har i næsten et helt år forsøgt at få lov til at komme hjem igen. Nu har de tænkt sig at kidnappe en pige, som menneskene kalder Prinsessen. Så må troldekongen Kullerklang vel endelig tage dem til nåde.

Du og de andre spillere er eventyrere, som skal finde troldene og redde prinsessen!

Rumkadetterne

Af Piotr Duda-Dzierwicz



På deres sidste eksamens-mission sker der, hvad der bare ikke måtte ske for fire unge rumkadetter. Deres rumskib får en mystisk virus, og de nød-lander på en nærliggende planet, som godt nok synes forladt, men bærer spor fra en ældgammel fremmed civilisation ... Kan de nu finde deres vej tilbage til resten af flåden eller i det mindste overleve længe nok til, at de bliver fundet? Rumkadetterne er et rollespil for dig, der kan lide en god portion rumskibe, laserblastere og at udforske hemmelighedsfulde planeter.

Red Endor eller dø i forsøget!

Af: Bjarke Annesen og Kjartan Annesen



Missionen til Endor tegner lovende, da rumskibet Cyperion dukker frem fra hyperspace lige bag den store gasplanet Tana. Kaptajn Maddok vipper sine solbriller op i panden og betragter det fantastiske sceneri. Bag ham står den smukke Liu Kai og betragter rumradaren. "Vi er blevet forfulgt!! Der ligger en Stardestroyer i kvadranten bag os!!" Besætningen må handle hurtigt for at løse denne vigtige mission på Endor for modstandsbevægelsen, før Imperiet slår til.

Dette er et Star Wars-scenarie, hvor spillerne er helte fra modstandsbevægelsen. Det bliver vildt og hæsblæsende med masser af laser og nuttede Ewokker.

Tag endelig Star Wars-grej og udklædning med, hvis du har noget.

Brætspil 6-8 år

Minibrætspilscafe

Spillede: Thomas Wernberg

Prøv kræfter med nogle af de brætspil, der er sjove for både børn og deres forældre. Vi spiller nemme spil som 'Magic Maze Kids', 'Mit første Carcassonne' og andre børnespil. Det er sjove spil, der hurtigt kan læres af selv de yngste.

My Little Pony-brætspil

Af Mads Havshøj



My Little Pony, Fantasy, Samarbejde, At vinde over de onde.

Equestria er i fare, faktisk i flere farer, og det er op til vores ponyhelte at redde dagen. Du og de andre spillere styrer hver en af de kendte ponyer fra My Little Pony. Sammen skal I beslutte, hvilken pony der vil være bedst til at klare de forskellige farer. F.eks. er Rainbow Dash rigtig

god til at flyve og derfor den bedste til at fange de flyvende bøger, der er stukket af fra Prinsesse Twilights bibliotek.

Stuffed Fables - plysdyr på eventyr

Spillede: Gimle Larsen



Samarbejde. Indlevelse. Rolle- og terningspil

Den glade plyskanin Flops, sove-elefanten Lumpy, heltebamsen Theodora og kludedukken Stich tilhører alle Den Lille Pige (og Stich er så gammel og klog, at hun er gået i arv fra pigens mor). Det er plysdyrenes opgave at beskytte Den Lille Pige mod mareridtskongen Crepitus og hans skumle hær af fortabt og ødelagt legetøj fra mørkeverdenen, som angriber hende, når det er blevet sovetid. De har alle sværget at beskytte pigen, indtil hun bliver voksen nok til at klare sig uden dem. Men kan de? Stuffed Fables er et 'bræt-rollespil' lavet af folkene bag 'Mice and Mystics'. De er denne gang gået langt for at lave et spil med søde historier, der er direkte rettet imod børn.

Pitch Car Mini

Spillede: Morten Lund



Race. Behændighed. Knipsen

I 'Pitch Car Mini' er din bil en puck, du skal knipse rundt på racerbanen, gennem sving, ned af langsider, gennem slalom og hop og over målstregen. Vil du prøve at komme så langt du kan på et knips, eller skal du tage det mere forsigtigt for ikke at ryge af banen? Og kan du klare hoppedet?

Reglerne er simple: Hvis din bil ryger af banen eller lander med bunden i vejret, starter du fra det samme sted næste tur. Skubber du en anden bil af banen, bliver den sat tilbage, hvor den stod. Den, der først kommer banen rundt 3 gange, har vundet.



Brætspil 9-11 år

Taynikma

Af Mads Brynnum



Samarbejde. Adventure. Terninger.

Eventyrlandet Tayklanien bliver holdt i et jerngreb af fyrstinden og hendes håndlanger; den onde kaptajn Henzel. Henzel vil knuse de oprørske klaner en gang for alle, og kun fire unge helte - Koto, Sarina, Artan og Monto - kan stoppe ham. Men det kræver, at de først finder de magiske taynikmaer og lærer at styre deres kræfter.

Taynikma er et adventurespil, hvor man i fællesskab skal løse missionen, inden skurken får udført sit onde plot. Det handler om at finde spor, kæmpe mod fjender og gå på eventyr, og spillet består af to historier. Først kampen mod Henzel og så opgøret med den virkelige skurk: Fyrstinden.

Spillet er baseret på Taynikma-bøgerne af Merlin Mann og Jan Kjær og er lavet i samarbejde med dem.

Colt Express

Spilleleder: Lars Kroll Kristensen



Kaotisk. Skægt. Western-vibes

Togrøveri i det vilde vest!

I er lovløse slyngler, der plyndrer et tog i det vilde vesten, men selvfølgelig kan I ikke stole på hinanden! Skyd de andre banditter, før de skyder dig! Stik dem en på kassen! Spring fra vogn til vogn, og stjæl pengesækkene først fra togpassagererne, bagefter fra de andre togrøvere. Men pas på, at sheriffen ikke fanger dig!

Formula Dé

Spilleleder: Morten Lund

Race. Formel 1. Rulle terninger.

'Formula Dé' er Formel 1 som brætspil, hvor du styrer din bil ved hjælp af terninger. Jo stærkere, du kører, desto større terning får du lov at rulle. Men pas på, for hvis du kører for stærkt i et sving, mister du måske kontrollen over din bil og kører ind i en anden eller helt af banen. Reglerne til Formula Dé er hurtige og enkle at forstå, men der er en masse taktiske overvejelser om, hvilken terning man skal vælge. Vil du køre sikkert eller satse alt for at komme først gennem næste sving?

Quacks of Quedlinburg

Spilleleder: Oplyses senere



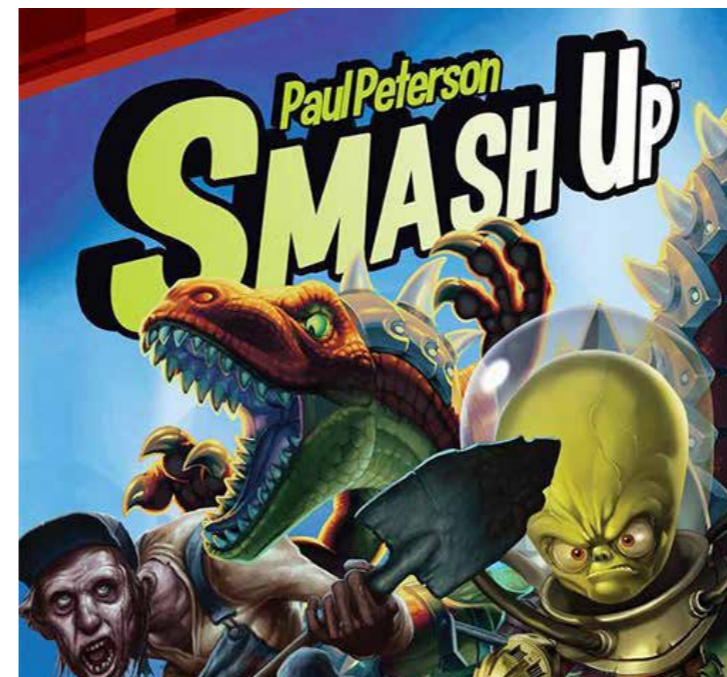
Bagbuilding. Push-your-luck.

Din trylledrik er god – men den er ikke helt så god som din nabos. Du ved, at du har en alrunerod i din pose med ingredienser, og den ville fuldende dit mesterværk. Men hvis du i stedet får fat i hvidløgsbomben ... I Quacks of Quedlinburg køber du ingredienser, som du kommer ned i den pose, hvorfra du trækker dem og udbygger din drik. Hvis du trækker det forkerte, eksploderer din drik lige op i hovedet på dig! Så hvor længe tør du blive ved? Spil Quacks of Quedlinburg, hvis du kan lide at udfordre skæbnen og tage chancer. Der er noget for både dem, der godt kan lide at prøve at finde den bedste strategi, og for dem, der gerne bare vil leve livet farligt.

Brætspil 12-14 år

Smash Up!

Spilleleder: Anne Vinther Ratzer



Hvis du skulle overtage verden, hvem ville du så helst have på din side? Dinosaurus-pirater, zombie-troldmænd, eller ninja-aliens?

Smash Up er et hurtigt og sjovt kortspil, hvor du som spiller vælger to seje typer væsener, f.eks. pirater og robotter, og blander dem sammen til én samlet styrke. Med de særlige kort, kun du har på hånden, kæmper du mod de andre spilleres styrker, mens du prøver at samle point nok til at sikre sejren, og hvem er ikke frisk på et spil, hvor ninja-pirater kæmper mod zombie-robotter? Hvis du kan lide spil som King of Tokyo, er Smash Up lige noget for dig! Bemærk: Spillet er på engelsk, og kortene har typisk 1-3 sætninger, der forklarer, hvad de kan. Det er en fordel at kunne læse og forstå kortene selv. Spillelederen hjælper selvfølgelig med reglerne.

Obscurio

Spilleleder: Mette Gade



Samarbejde. Illusion. Magisk

I Obscurio er du med i en gruppe af troldmænd, der har vovet sig ind i et fortryllet bibliotek. Det siges, at folk forsvinder derinde eller bliver vanvittige. Men biblioteket er også spændende, fordi det er fyldt med magiske genstande og bøger med viden om magi – og det er nok til at lokke dig og de andre troldmænd derind.

I biblioteket finder I den mægtige Grimoire (bog om magi), men nu kan I pludselig ikke finde døren, I kom ind ad! Der er mange døre, og kun Grimoiren indeholder nøglen til vejen ud. Og I har travlt, for en sur troldmand vil have Grimoiren tilbage.

Sammen skal I finde vej gennem illusioner og slippe ud af biblioteket, men pas på! I jeres gruppe er der nemlig også en forræder!

Near and Far

Spilleleder: Elias Helfer



Saml rejsekammerater, skaf forsyninger, byg magiske genstande og rejs ud på opdagelse i et magisk landskab. Undervejs kan du komme ud for eventyrlige hændelser, hvor du får lov til at vælge, hvad du vil gøre. Vil du f.eks. bekæmpe den uduelige pirat eller overtale ham til at rejse med dig rundt?

I Near and Far skifter du mellem at gå rundt i byen for at samle ressourcer, hyre følgesvende og at rejse rundt på det eventyrlige kort. Vil du prioritere at være god til at slå mod fjender? Vil du være den bedste til at drage ned i ravminen? Eller vil du samle magi og trylleformularer?

Near and Far er et hyggeligt spil med godt med strategi og sjove historier.

RoboRally



Crash! Bang! Computeren havde kedet sig i lang tid. I virkelig lang tid. I virkelig, virkelig, virkelig lang tid. Sproing! Men ikke længere! En af de andre computere havde fundet på noget. Den havde taget en tom hal, og lavet en racerbane. Eller, næsten tom i hvert fald. Der var stadig et transportbånd og et par lasere. Men det gjorde bare det hele sjovere. Så havde hver af dem bygget en robot, og nu skulle de se, hvilken robot, der kom hurtigst rundt på banen. Buuum! Pokkers! Der røg computerens robot, lige ned i et dybt hul. Pyt, der var flere hvor den kom fra.

RoboRally er et hektisk spil, hvor en flok sindssyge computere prøver at styre robotter rundt i en dødsensfarlig fabriksal. Hver tur vælger du de næste seks bevægelser, din robot skal udføre. Det handler om at holde tungen lige i munden, så du har styr på, hvordan robotten drejer, og hvordan elementerne på banen skubber den rundt omkring.

Spil RoboRally, hvis du godt kan lide kaotiske spil, hvor der hele tiden sker tossede ting, som du ikke havde forudset. Det er ikke et spil for dem, der gerne vil have fuld kontrol over situationen, men du må gerne have lyst til at prøve at regne den perfekte tur ud.

Blodhævn

af Alex Uth



"Jeg skal sige dig, Hafgrimm, at du og din æt af trælesønner og horedøtre skal blive slået ned som gale hunde, smidt på heden til føde for ravne og ulv. En nat, så kommer vi med økser og ild, og jager dig ud af din lune svinesti. Og når din hal står i flammer, når din slægt rådner som ådsler uden gravsætning, når dit niddingeblood har mættet tørven, så har vi hævnnet den uret, du og dine har gjort mig og mine. Indtil da er der kun had mellem dig og mig."

"Blodhævn" er historien om en nådesløs fejde mellem to slægter. Tiden er et mytisk sted mellem jernalder og vikingetid, og det handler om uforsonligt had. Om vold, der er blevet en vane. Om ære, der er blevet blind. Om blodet, der binder - og hvad der kommer imellem. Og om de valg man må tage, når døden kommer for at kræve sit.

Antal spillere: 6 spillere og én spilleleder

Tid: 5-6 timer

Sprog: Dansk og engelsk

Aldersgrænse: 15 år

Læsemængde: 4 sider

Skrevet til Fastaval 2002

Otto-nomineringer: Publikumsprisen (2. plads)

Fortæl mig

af Alex Uth og Jorgo A. Larsen

På et gadehjørne i Bremen står en krum musikant. Hans frakkeskøder er slidte, men guld glimter i hans smil. Hans negle er knækkede, sorte, men hans fingre danser rapt på en tung harmonika. Skæve toner fylder gaden, byder papir og visne blade til dans i en måneløs nat.

"Historien slutter aldrig som den gjo-orde en-gaaang! Tornerose fletter prinser bag en sik-ker kittelhæ-æk." Stemmen er hæs, skærende, hans ånde tung af absinth og røg. Melodien kæmper mod blæsebælgens hvæsende takt, vakler som en fuld mand mellem tonerne. "He-er er det hjerte mappeborgens dronning ga-av i pa-aaant. Og her en nar der danser vredt ved sponsorkongens bo-oord. " En opera, en messe, en forblæst gadesang.

"Elvernes dronning flytted' til otiumshø-øøj. Og mud-dergrøftens kælling fandt en blød, moderne ma-and."

Den sidste tone slår mod tillukkede skodder. Tavs-hed. Blanke gnaverøjne i skyggerne af hans frakke. Måske er harmonikaen en fløjte i hans grove hænder. "Historien er her, selvom du aldrig kom med i en film. " Langsomme, rolige ord under hans glitrende øjne. "Fortæl mig, og jeg fortæller dig. "

Hvis ingen kender din historie, hvem er du så? Et nutidseventyr om fortællekraft og vilje.

Antal spillere: 5 spillere og én spilleleder

Tid: 5-6 timer

Sprog: Dansk og engelsk

Aldersgrænse: Ingen

Læsemængde: 1-2 sider

Skrevet til Fastaval 2003

Otto-vinder: Bedste Scenarie

Kampen om kældereren

af Alex Uth og Olav Junker Kjær



Du løber langs køkkenpanelet. Stopper. Løber igen. Dine øjne er fastlåst på det gigantiske, sovende væsen midt ude på det ternede køkkengulv. Det drejer sig, knurrer dovent. Du fryser, venter, stormer forbi med panisk hamrende hjerte, og når frem til din position. Adrenalin pumper rundt.

Dine venner nikker, giver signalet. I springer frem... Katten eksploderer i bevægelse, sidder pludselig i vindueskarmen, vender sig, hvæser ned mod de forvirrede rotter, springer...

Antal spillere: 6 spillere og én spilleleder

Tid: 3-4 timer

Sprog: Dansk og engelsk

Aldersgrænse: ingen

Læsemængde: 3 sider

Skrevet til Fastaval 1994

Otto-nomineringer: Bedste Scenarie, Bedste Spilpersoner, Bedste Handouts, Bedste Redigering

Spor

af Alex Uth

I bund og grund handler det hele vel om viljen til at overleve. I starten tror man, at det bare handler om at være villig nok. Senere, når det er for sent, tror man at det handler om at fortryde. Men det handler bare om at komme videre, ikke?

En sag om trafficking, som ingen vil røre. Et billede af en pige, ingen vil have. Et aflåst skur på Amager, som ingen ejer. Et lille bureau med ambitiøse folk fra Jylland, der vil gøre hvad som helst for at bryde igennem og komme til fadet i det københavnske.

Historien krydser frem og tilbage mellem nutid og fremtid. I det ene spor krydser fem kollegaer Broen for at tage en sag, der potentielt kan give kassen i omtale. I det andet spor sidder de tilbage i Jylland, mange år senere, med sagsmappen fra dengang i København, for at se hvad fanden der gik galt.

'Spør' er historien om den sag, der ødelagde dem.

Antal spillere: 5 spillere og én spilleleder

Tid: 5-6 timer

Sprog: Dansk og engelsk

Aldersgrænse: 18 år

Læsemængde: 5 sider

Skrevet til Fastaval 2012

Otto-vinder: Bedste Scenarie

Otto-nomineringer: Bedste Fortælling, Bedste Roller, Bedste Formidling

Brætspilsdesign Workshop

Brætspilsdesign workshoppen er for alle og giver en praktisk introduktion til at lave brætspil. Vi kommer til at lære nogle basale begreber at kende, samt metoder og værktøjer til at designe et spil, og så skal vi brainstorme, udforske og opdage. Der kommer til at være nogle korte oplæg, men det meste af tiden kommer til at foregå i grupper, hvor vi udforsker de forskellige elementer som brætspil består af og laver en masse tossede små spil.

Du får ikke tid til at arbejde med dine hjemmebragte brætspilsidéer på denne workshop, men til gengæld får du garanteret 10 ekstra idéer med hjem! Krav til deltagere: For alle der er 12+ år Minimum 1 deltager Maximum 20 deltagere

Fastaval Re-allocation

Kender du ikke det der med at have en masse brætspil, rollespil eller andre nørdier stående på din hylde? Du får dem jo egentlig ikke rigtigt spillet. Enten var det aldrig helt et spil du kunne lide, eller også så har du bare fundet andre spil at kaste din glæde på efterhånden.

Du kunne selvfølgelig sætte dem til salg, men det er så besværligt, og at smide et spil ud er jo absolut tabu.

Frygt ikke – løsningen er på Fastaval.

"The Fastaval Re-Allocation Project" er funderet i en tankegang om, at spil dør hvis de får lov til bare at ligge i deres kasser, eller en bog står på hylden med urørte sider uden æselører. Sæt dit spil fri, ryd op i dine eventyr, og lad andre udleve dem. Det er ren win-win! Spillene bliver givet væk en af gangen ved lodtrækning og det er voldsomt sjovt!

Er der andet, jeg bør vide?

Ja. Hvis du modtager et spil, så må du ALDRIG sælge det videre for penge. Du må gerne give det væk (hvis det ikke lige var noget for dig eller hvis du vil glæde andre) eller udlodde det i en turnering (så længe turneringen ikke er ALT for alvorlig).

Pris: 0 kr.

Fastaval Scenarioskrivningskonkurrence 2020

Skriv et scenarie! Har du også haft lyst til at prøve kræfter med at skrive et scenarie? Så har du muligheden her! Til Fastavals scenarioskrivningskonkurrence 2020 får du udleveret nogle benspænd at skrive ud fra, vejledning undervejs og så har du ellers 72 timer til at skrive et scenarie.

Benspændene bliver udleveret torsdag morgen kl. 10. Hvis du ikke har mulighed for at dukke op der, kan du få tilsendt dem via email (skriv til thaimunk@gmail.com). Du skal selv skaffe eller låne en computer til at skrive scenariet på. Der vil være mulighed for sparring og gode råd om lørdagen. Scenariet skal afleveres senest søndag kl. 10. Der er individuel feedback til alle mellem kl. 15 og kl. 16 søndag. Vinderen kåres til Ottofesten søndag aften – og vinder det eftertragtede æg

Info: Scenarioskrivningskonkurrencen er primært rettet til at lade nye folk prøve kræfter med at skrive scenarier og ikke til folk som har skrevet i mange år.

Der er derudover max 15 pladser og rift om dem, så meld jer venligst kun til hvis I er parat til at tage tiden til at skrive noget.

Fastawar 2020

Fastawar 2020 is a warhammer 40.000 tournament for up to 32 players. We'll be using the ETC missions, rulespack and FAQ and will be playing fully painted armies of 2000 points (if you're in doubt about painting standards or conversion legality - contact the TO's). The tables will be approximated representatives of the ETC table setups.

Everyone can participate as long as they can provide dice, a set of objectives, a set of maelstrom-cards, a range ruler, all the relevant rules for their army and a painted warhammer 40.000 army worth 2000 points :)

Minimum 10 participants

Maximum 32 participants

The event will be taking place thursday the 9th of april 9:00-21:00 and friday the 10th of april 9:00-17:30. Participation is only possible if you're able to attend both days.

Price 50kr

Game Rush - byg et brætspil

Du får udleveret komponenterne fra et allerede udgivet brætspil, og skal mellem onsdag og fredag (48 timer) designe dit helt eget brætspil.

Vi starter onsdag med en introduktion af Jeppe Norsker (50 Clues, Match Madness, Bermuda Pirates), der holder et oplæg med titlen "Undgå panik".

Fredag aften skal du præsentere spillet for et dommerpanel. Der skal altså ikke skrives spilleregler.

Søndag overrækkes vinderen af konkurrencen, "Ægget" (symbol på et spirende talent), til den store Ottofest. Sammen med prisen, får man også

automatisk en adgangsbillet til at deltage i "den store" brætspilsdesignkonkurrence på Fastaval i 2021 (kun 24 af de 133 indsendte pitches fik en plads til Fastaval 2020).

OBS: Deltagerantallet er begrænset til 16 deltagere (først til mølle). Meld dig kun til, hvis du realistisk set har både tid og lyst til, at lave spil onsdag-torsdag-fredag, imellem alle de andre aktiviteter på Fastaval.

Årets dommere, som vil give dig feedback på dit spil, samt udvælge vinderen er:

Jeppe Norsker (50 Clues, Match Madness, Bermuda Pirates)

Erik Andersson Sundén (Whirling Witchcraft)

Mads Fløe (Ka Pai)

Se programmet på www.fastaval.dk

Intro tur til Fastaval

Er det din første gang på Fastaval? Måske kan du ikke helt huske, hvor alle lokalerne ligger, eller måske er der noget du altid har undret dig over, men aldrig rigtig har fundet en forklaring på?

Så kom med på vores intro-tour. Vi viser dig rundt på området og viser dig hvor du kan komme til at spille, få noget at spise eller drikke, og hvor du kan slappe af og sove. Og så viser vi dig selvfølgelig også, hvor du kan gå hen hvis du får brug for at få svar på noget undervejs.

Vi værdsætter en forhåndstilmelding, så vi har en idé om hvor mange vi bliver, men det er ikke nødvendigt. Så duk endelig op!

Den danske rundvisning finder sted onsdag klokken 19.00, og starter ved hovedindgangen i fællesområdet. Vi slutter, så du har tid til at nå tilbage til første spilstart klokken 20.00.

Magic

Der er flere Magic-turneringer på Fastaval 2020. Se detaljer og tidsplan for de forskellige Magic-turneringer på www.fastaval.dk.

Pathfinder & Starfinder

Kunne du tænke dig at være med til at spille Pathfinder på Fastaval?

Pathfinder Society kører løbende rollespil med Pathfinder (1st edition), Pathfinder (2nd edition) samt Starfinder og du må meget gerne være med! Du behøver ikke at tilmelde dig på forhånd, men kan dumpe forbi til hver en tid.

Pathfinder Society passer til de fleste aldersgrupper og alle er velkomne. Det eneste du skal have med er dine egne terninger så klarer vi resten. Vi spiller Pathfinder gennem hele Fastaval - både nat og dag. Så når resten af kongressen er gået i baren eller i seng, så er vi stadig igang.

Krav til deltagere: Alle aldersgrupper er velkomne. Så længe du forstår hvad rollespil er og har dine egne terninger med.

Minimum 1 deltager

Maximum intet

Tidspunkter: Onsdag-Søndag

Hvor: C57 & C58 i underetagen af Mariagerfjord Gymnasie

Pris: Gratis

Podcast kavalkade

Kom og se radio!

Fastavals bedste rolle- og brætspilspodcasts optager live i Oasen - og vi vil gerne have dig med som publikum! Så kom og se hvordan man laver et podcast, og hvem ved - måske får du lejlighed til at være med!

Papstinenser er Danmarks mest Fastavalvante podcast om moderne bræt- og kortspil. Med over 100 episoder under bæltet tager Kristian Bach Pedersen dig igennem alt hvad der rører sig inden for brætspilsværdenen. Vi optager en live optagelse med vilde indspark fra publikum og du er inviteret!

Into the Game er en Youtube-kanal der anmelder, kommer med tips og interviewer personer inden for det danske bræt- og rollespil-miljø. Det er vores andet år på Fastaval, men første på scenen hvor vi håber at byde på interviews og snak med publikum.

Fjerde Spiller Soges er et podcast om brætspil, kendetegnet af to ting: Endeløst brok, og at de nogle gange spiller Bezzerwisser. Deres indslag i årets podcastkavalkade skal styrke deres brætspil og Bezzerwisser brand, med hjemmebryggede brætspilsspørgsmål, både til dem selv og publikum

I Noget med drager genoplever og analyserer Anders Frost Bertelsen og Mads Brynnum nørdekultur. De har læst Dragonlance og spillet Baldur's Gate, og lige nu er de i gang med en kapitel for kapitel-gennemgang af A Song of Ice and Fire. Men på Fastaval skal det selvfølgelig handle om Fastaval-scenarier.

Lænestolsrollespil handler om at gå i dybden med bordrollespil, og især med rollespilstekster - grundbøger, scenarier, settings, supplementer - vi har en bred smag. Værterne er de Fastaval-kendte Morten Greis, Nis Haller Baggesen, Oliver Nøglebæk og Elias Helfer - men til Fastaval benytter de nok chancen for at snakke med nogle af de interessante mennesker, der er til stede på Fastaval.

Larping out loud er en rollespilspodcast der dykker ned i design- og spillererfaringer indenfor live-rollespil, freeform scenarier og til dels blackB.O.X.. Larping Out Loud er kendetegnet ved at lægge lyttere til interessante og vigtige stemmer derude. Værterne Katrine Wind og Kathrine Abel glæder

sig til, at kunne invitere æresgæsterne for Fastaval 2020 og publikum med i studiet til podcastens første afsnit på engelsk.

Eftersidnings-holdet, som nok er bedst kendt for at stå bag de to podcasts "Eftersidning på Eventyr" og "Marakas & Rimli Nok", består af barndomsvennerne Thomas, Ole og Morten. Thomas er en fremragende GM, alt imens Ole og Morten stinker til at lægge tal sammen. Til gengæld er de rigtig gode til at sige sjove dumme ting, når Thomas tager dem med på eventyr. Gør dig klar til fladpan-det, sort, nørdet og til tider decideret dum underholdning, for nu skruer vi op på 11!

Hvor: Oasen
Hvornår: Fredag kl. 11.30-19.45
Pris: Gratis
Dagens program:
11.30 – Papstinenser
12.45 – Into the Game
14.00 – Fjerde Spiller Søges
15.15 – Noget med Drager
16.30 – Lænestolsrollespil
17.45 – Larping Out Loud
19.00 – Eftersidning

Posthaste

Et spil med pen og papir
Det er det Herrens år 1891. Gaslamper oplyser gaderne i London, Paris, København og resten af Europas hovedstæder. Industrialiseringen ændrer verden for altid, det Vilde Vesten er vundet, men ikke helt tæmmet endnu, og videnskaben bruser fremad, drevet af massive dampmaskiner. Men den Gamle Verden hænger ved: Overklassen og eliten klamrer sig til magten, overtro og religion har stadig tag i både adel og almue. De hvide områder på landkortet svinder ind, men dækker stadig over store arealer af uudforsket land og ukendte muligheder.

Telegrafan er opfundet og udbredt overalt, og Hr. Bells telefon er forlængst patenteret, men det mest udbredte og pålidelige valg til langdistance-kommunikation forbliver.....

Om Posthaste
Posthaste handler om at skrive breve. På den gammeldags måde, med pen og papir. Det er meget simpelt: Du kan dukke op nårsomhelst under Fastaval, lave en karakter, og begynde at skrive breve til de andre karakterer i spillet. Du beslutter hvad du vil skrive om, til hvem, og hvordan din karakters historie skal udfolde sig.

De breve, du vælger at skrive, kan blive startskuddet til en helt ny plottråd, som varer resten af Fastaval og involverer dusinvis af spillere, eller bare være en kort udveksling af ord mellem to personer.

Du kan skrive om din søgen efter den tabte by Eldorado i Syd-Amerikas jungle, hvordan du infiltrerer zarens hemmelige politi, eller om din jagt på en gentlemantyv, som planlægger at stjæle dronningens kronjuveler.

Du kan skrive lige hvad du vil.

Der er ingen fastlagt historie i Posthaste, kun en beskrivelse af den verden, spillet foregår i. Du kan lave din egen baggrund og plot, eller lade dig inspirere af ideer stillet til rådighed af arrangørerne. Gennem de breve, du skriver og modtager, skaber du og de andre spillere historien i Posthaste.

Hvordan virker det?
Breve udveksles gennem det officielle Posthaste postkontor. Karakterer mødes ikke ingame, og spillere er meget velkomne til at holde deres identitet hemmelig for hinanden indtil spillet er ovre.

Posthaste postkontoret vil også have en vægavis, med nyheder fra Posthaste verdenen, og en

opslagstavle med karaktererne i Posthaste, en beskrivelse af verdenen, og andre praktiske detaljer. Rundt omkring på Fastaval vil der være skrivestationer med pen, papir og postkasser.

Du bestemmer selv, hvor meget tid du vil bruge på spillet. Du kan nøjes med at skrive bare et brev, eller du kan skrive hundrede. Du kan starte og stoppe i spillet nårsomhelst, og du kan skrive, når det passer dig bedst.

Spillet er egnet til alle nationaliteter, da man selv vælger, hvilket sprog man vil skrive og modtage breve på. Spillet er også egnet for alle aldre, så længe man kan læse eller skrive, eller har nogen til at gøre det for sig.

Hold øje med Fastavals Facebook-side for flere informationer om Posthaste.

REAL TALK

Advance Publicity
Looking to catch up with old friends and make new ones at the same time? Join this facilitated conversation party that cuts past the small talk, so you can really get to know others.

At Fastaval there are so many incredible people you want to talk to! But everyone is busy with events, the bar is too loud, or uninterested in meeting new people. Real Talk solves all of that. It's a party where small talk is not invited. It's sober, held in a quieter space, and gives you tools that foster meaningful conversation. It just over an hour you'll come away with a new appreciation of your fellow attendees.

Requirements
This activity will be held in English. Real Talk involves participants talking in small groups in one room together.

Participants: 5 to 40 participants
Time: Sunday, 2PM - 3.30PM
Price: Free

The Great Fastaval BrickOff

Har du allerede vundet over alle de seje børn i spil som Klodsmajor og Jenga? Leder du nu efter nye udfordringer? Eller har du bare en time du gerne vil fylde med sjov og craziness? Så tilmeld dig "The Great Fastaval BrickOff" turnering!

Vi har taget det klassiske stable-spil Klodsmajor/Jenga og tilføjet adskillige finurlige Fastaval-twists, hvor der gradvist tilføjes flere og flere udfordringer som turneringen skrider frem. Alle kan deltage, uanset alder. Det er bare for sjov, men kun én vil komme ud på den anden side som "The Great Fastaval Champion of Bricks"!

Krav til deltagere: Vær klar på at skulle bruge kroppen og komme hinanden ved
Maximum: 40 deltagere
Tidspunkt: Torsdag kl. 14-15.00
Hvor: Hovedindgangen på Mariagerjord Gymnasie
Pris: Gratis