

Rollespilmagasinet

ÆRA

Nr. 1 • Januar 2010



Magasinet om bordrollespil, af bordrollespillere

Indhold

Leder	side 3
Hvad for noget	side 4
Mary Stewart: The Merlin Trilogy – boganmeldelse	side 5
Nørdkongerne er faldet	side 6
Kort om Fastaval	side 8
Fastaval i fokus	side 10
12 år med Fastaval	side 10
Sanne's Fastavalerindringer	side 12
Erindringer fra Fastaval	side 17
En Guide til "Den Forsmåede Kunstner"	side 28
En ottodommer's oplevelser	side 30
Ernst Jensen – En Vampirefan og Fastavallegende taler ud	side 33
Emiliy Care Boss – interview med en indie-game-designer/ranger	side 37
Det Ottomanske Emperies sidste dage	side 41
Børnesektionen	side 43
Riverworld' far er død	side 46
Test – Hvilken rollespiller er du?	side 50
I ÆRA #2 kan du læse	side 54

Rollespilsmagasinet ÆRA

c/o Niels-Christian Ganderup
Bakkevej 13 • 5550 Langeskov
kontakt@rollespilsmagasinet.dk
www.rollespilsmagasinet.dk

Redaktionen består af:

Niels-Christian Ganderup: nc@rollespilsmagasinet.dk
Christina Szöllösi: e-post: cs@rollespilsmagasinet.dk
Peter Hampenberg Ebbesen: phe@rollespilsmagasinet.dk

Logo: Ridder Pencillot

Idé: Christina Szöllösi.
Tegnet af Kim Luplau Hansen.
Efterbearbejdet af: Ludmilla Szöllösi-Rose.

Forside illustration: Necromancer

Af Morten Hauerballe Laursen





Løder

Velkommen til Rollespilmagasinet ÆRA! Det er længe siden Danmark har haft et magasin dedikeret til bordrollespil. Det er noget Rollespilmagasinet ÆRA og rollespilmagasinet.dk vil ændre på - vi starter med ÆRA #1.

Idéen om Rollespilmagasinet ÆRA og www.rollespilmagasinet.dk begyndte at summe rundt i mit hoved tilbage i 2007. I løbet af dette år brugte jeg en del tid på at surfe efter godt læsestof omkring bordrollespil. Det gik op for mig, at der fandtes en masse interessant og velskrevet materiale om bordrollespil på nettet, hvis man kunne finde det vel at mærke. Det var vel startskuddet til idéen om at lave en dansk magasin om bordrollespil, der indsamlede sit materiale fra nettet og præsenterede det i et samlet medie, et fanzine om man vil.

ÆRA meldte sin ankomst til det danske rollespilmiljø i 2009 og var tilstede på Fastaval for at rap-

portere om hvad der forgik der. Der skulle dog gå endnu et år før ÆRA#1 udkom - jep, du læser i det nu.

Der er to væsentlige aspekter i dette projekt. Den ene er hjemmesiden www.rollespilmagasinet.dk og det andet er Rollespilmagasinet ÆRA. ÆRA vil være at finde på hjemmesiden, sammen med meget andet spændende for bordrollespilleren.

I dette nummer af ÆRA kan du læse mere om ÆRA og om rollespilmagasinet.dk.

De andre drivkræfter bag Rollespilmagasinet ÆRA og rollespilmagasinet.dk er Christina Szöllösi og Peter Hampenberg Ebbesen. Har du lyst til at give en hånd med så send os en mail på jegvilogsaaavaere-med@rollespilmagasinet.dk. Det er ganske ulønnet og der er masse du kan hjælpe med

God læselyst/NC

Hvad for Noget?

Indhold

I ÆRA vil du kunne læse om stort og småt. Vi vil gøre hvad vi kan for at informere om og rapportere fra con'ner og arrangementer rundt om i landet. Vi vil også gerne bringe historier om hvad der foregår i lokale bordrollespilforeninger – din forening.

Vi har tænkt os at gøre brug af interviews, almindelige artikler, reportager og hvad vi ellers kan finde på og vi vil meget gerne bruge dine historier, for ÆRA er også dit magasin.

ÆRA skal ikke ses som et færdigt produkt.

Det er et projekt i forvandling og udvikling i et kreativt samspil med læserne – med dig. Hvert nummer vil indeholde nyskrevet materiale, men også en masse gammelt, som vi vil finde rundt om på nettet og så bringe i magasinet.

Vi vil forsøge at gøre det i en blanding af underholdning, information, fordybelse og frem-syn. Vi vil prøve at sætte rammerne så løst som muligt om ÆRA så dine idéer og tanker også kan komme med. Velkommen til ÆRA – Danmarks nye gratis online magasin om bordrollespil.

Hjemmesiden, magasinet og denne rollespil-særa vi ønsker at danne ramme om, er et projekt, vi ikke kan få til at lykkes alene. Det er faktisk en vision af en størrelse der forudsætter at vi kan regne med hjælp fra alle jer rollespillere derude. Lige fra ung til...nå ja, mindre ung.

Vi ønsker at komme i dialog med både de nye 1.gangs spillere og med de folk der var med til at købe, spille og udvikle rollespillet i Danmark da hele denne æra tog sin begyndelse for snart 40 år siden. Vi vil også meget gerne i tale med nogle af alle dem der befinder sig i rollespillernes omgangskreds.

Forældre, søskende, kærestes, skolekammerater, bedsteforældre, arbejdskolleger og div. Interesserede naboer, (måtte der være sådanne og det tror vi nu nok der er). De skal også kunne klikke sig ind på hjemmesiden og få

noget ud af at læse i magasinet.

Måske ikke med samme indforståede genkendelse som de etablerede rollespillere, (der ved hvad det hele går ud på), men vi vil gøre vores bedste for at forklare alle nysgerrige hvad rollespil er og måske hvorfor deres nære slægtning er så optaget af denne sære hobby...

Også skolelærere, klubpædagoger, sportstrænere, kulturarrangører og bibliotekarer skal med fordel kunne kaste et blik i magasinet og blive klogere på hvad rollespil er for en størrelse, så de med sikker hånd kan guide ungdommen i deres interesse for rollespil.

Vi har heller ikke glemt, at der ind imellem findes journalister der skal skrive nogle bevingede ord om rollespil og det er derfor vores hensigt at udstyre dem med forklaringer, begreber og inspiration nok til at kunne strikke en hæderlig artikel sammen – inden deadline.

Målgruppe

Arvøen

Alt hvad der findes derude i det ganske land af gamle (og nye) rollespilsmagasiner og foreningsblade, er materiale som vi (=redaktionen) gerne vil være med til at bevare. Vi betragter det som en vigtig del af dokumentationen af bordrollespillets historie og udvikling i Danmark.

En æra i ord og billeder, der bevidner de projekter og arrangementer der er skudt op rundt

Omkring. Fra de store, velbesøgte con'er til små lokale foreningsaftner – alle har de været med til at skabe dansk bordrollespilmiljø.

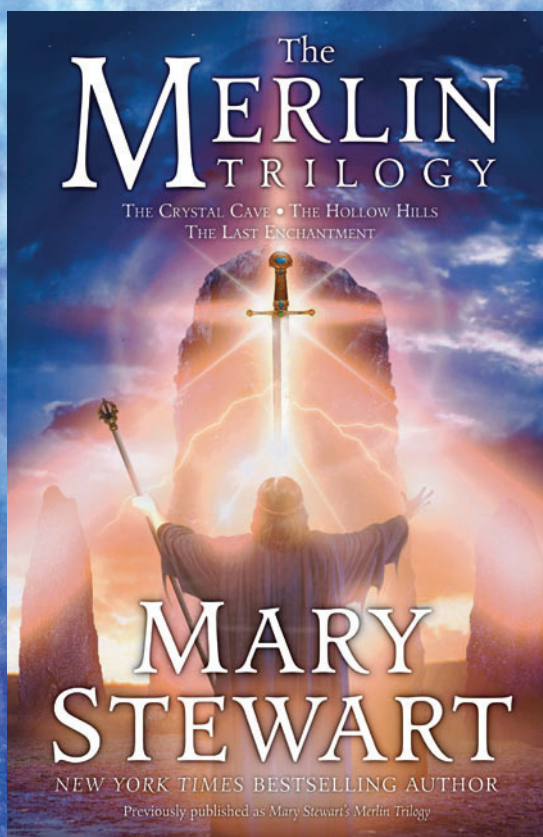
Nogle projekter udkom som professionelle magasiner, anerkendt og læst af mange, andre

er var maskinskrevne fanzines der blev fotokopieret på biblioteket og omdelt til vennerne. Alle fortæller de om interessen for bordrollespil og derfor synes vi at de er en del af vores fælles historie.

Vi opfordrer alle jer derude til at kontakte os vedrørende stort som småt af bevaringsværdigt materiale.

Mary Stewart: The Merlin Trilogy

Anmeldelse



EOS 2004

Hc, 919 sider, \$29.95

**** [5 stjerner ud af 6 mulige]

Dette er et genoptryk af William Morrow's udgave fra 1980, der samlede de tidligere separat udgivne bind *The Crystal Cave* (1970), *The Hollow Hills* (1973) og *The Last Enchantment* (1979) i et bind.

The Merlin Trilogy er Mary Stewarts udgave af legenden om Kong Arthur, set gennem Merlin. Fra Merlins barndom over følgeskabet med Arthur til Camelots fald.

Det er en velprøvet og velkendt fortælling Stewart her har skrevet sig ind i, og The Merlin Trilogy er en af de bedre genfortællinger og gendigtninger af myten. Med både prægnant prosa og lyrisk talent giver Stewart os et indblik i manden bag ved myten: Myrddin Emrys ... Merlinus Ambrosius ... Merlin.

Som uægte søn af en walisisk prinsesse, gennemlever Myrddin Emrys – eller som han senere vil blive kaldt, Merlin – en farlig barndom i *The Crystal Cave*, jaget som han er af tegn og visioner om hvad der skal komme. Men skæbnen har planer med ham og fører ham resolut ind i begivenhedernes gang, som profet overfor Kong Vortigem, til kroningen af Uther Pendragon og til undfangelsen af Arthur.

Mens han i *The Hollow Hills*, holder opsyn med unge Arthur Pendragon, er prinsen og profeten Merlin Ambrosius hjemsøgt af drømme om det magiske sværd Caliburn, forsvundet i århundreder. Da Uther Pendragon bliver dræbt i kamp er tiden inde og Arthur må gøre krav på det legendariske sværd for at blive den sande konge af Britainia.

I den sidste bog, *The Last Enchantment*, er Arthur Pendragon blevet konge. Ubesejret på slagmarken samler han nationen under et stort løfte, mens Merlin arbejder hårdt på at sikre kongedømmet. Men skumle magter vil ødelægge Camelot og da hekse-dronningen Morgause – Arthurs egen halvsøster – lokker ham ind i en incestiøst alliance, er et kompliceret spil med kærlighed, forræderi og blodhævn sat i gang.

Stewart skriver langsomt. Intet sker hurtigt, selv kampscener er meget metodiske og grundigt skrevne. Det bliver til tider lidt kedeligt på de over 900 sider. Men hendes langsomme grundige stil passer tilgængeligt perfekt til de komplicerede og fængende relationer mellem personerne. Og hun udviser et fint flair for spænding, og opbygger en sær følelse af forbandelse over Arthurs liv igennem hele bogen.

Merlin er ikke en fjern vismand eller mærkelig gammel mand i denne fortælling. Han er istedet en helt igennem almindelig mand der bliver til en ekstraordinær person gennem begivenhederens gang, med tvivl og svagheder som alle andre. Arthur og de andre bipersoner er ikke skildret ligeså interessant. De er kun set igennem Merlins øjne og er derfor slet ikke så tredimensionale.

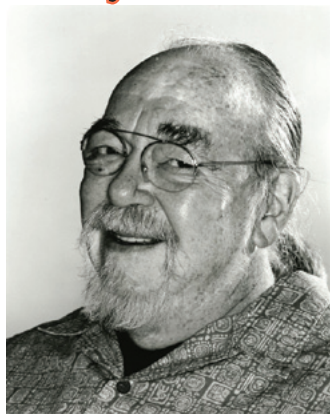
Fint og grundigt gennearbejdet og fint skrevet var The Merlin Trilogy en episk kulmination på Mary Stewarts karriere, en charmerende, involverende fortælling der var tilpas andeledes ift det velkendte Arthur univers. Fine personkarakteristiker, mange gode detaljer og et virkningsfuldt plot igennem alle tre romaner.

Selvom den ikke er udgivet her som en del af triologien skal Stewarts fjerde bog i serien lige nævnes: *The Wicked Day* afslutter hele fortællingen med et markant anderledes syn på Mordred. Læg alle fire under juletræet i år.

- læst og anmeldt af Knud Larn

Knud Larn er forhenværende formand for Science Fiction Cirkelen (SFC), Danmarks ældste forening for science fiction interesserede, dannet af fans i 1974. SFC udgiver bøger, et tidsskrift, og et medlemsblad om og med science fiction på dansk, og afholder hvert år en lang række medlemsmøder. Hvert år afholdes en science fiction festival, DANCON. Mere info på www.sciencefiction.dk

Nørdekongerne er



Ernest Gary Gygax

faldet



Dave Arneson

Af Niels-Christian Ganderup

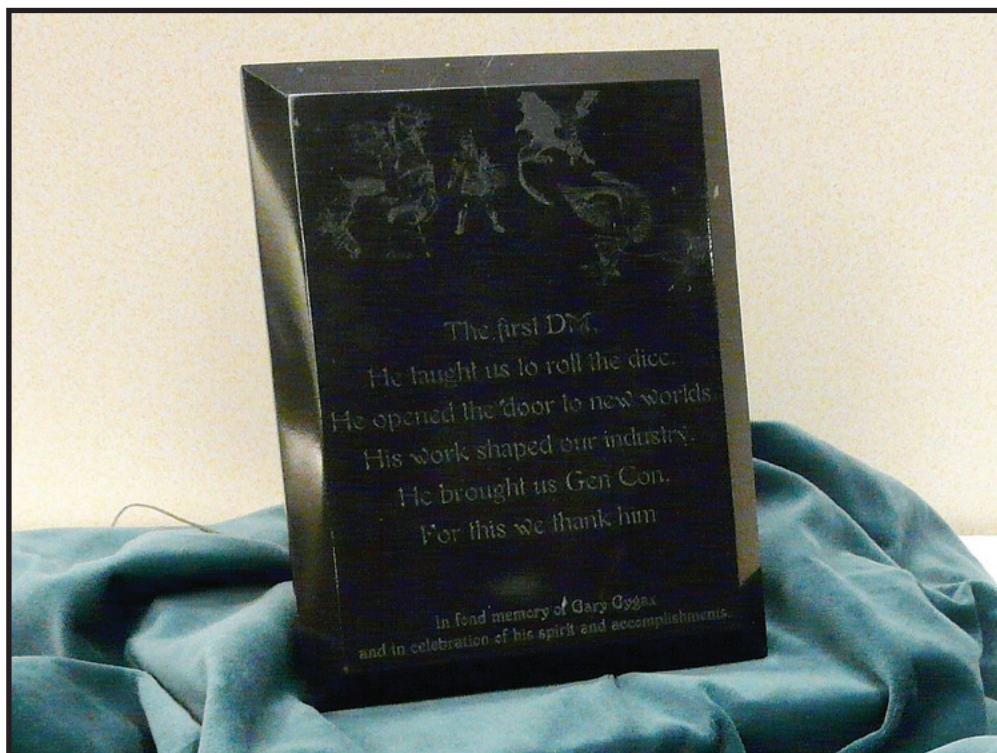
Med bortgangen af Ernest Gary Gygax i 2008 og Dave Arneson i 2009 slutter en æra. Samtidig er det starten på noget nyt, ”rollespil efter Gygax & Arneson”. Om deres bortgang vil have nogen nævneværdig indflydelse på hvilken retning rollespillet vil tage (som begreb og som hobby), er tvivlsomt; man kan vel passende sige at det står skrevet i terningerne – dit gæt er lige så godt som mit. Men på en eller anden måde er det vel ”hvad vi gør det til”.

Denne artikel er en kort gennemgang af Gygax og Arneson og deres idé, Dungeons & Dragons. Hvis du ikke ved hvem de er, er dette en god mulighed for at blive introduceret til to af bordrollespillets fadere. En mere uddybende gennemgang af Gygax, Arneson og Perrin vil følge i et senere nummer af *ÆRA*.

Kort fortalt kan man vel sige det sådan her: nogle nørder, der spillede figurkrigsspil i 1960’erne og 70’erne mødtes i en forening, hvor de prøvede sig frem med at lave et spil, der blev mindre figurkrigsspil-agtigt og mere mindede om et spil med heltefortællinger i centrum. Det blev til Dungeons & Dragons, der blev til Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), siden til AD&D 2nd edition, siden 3.0, så 3.5 og nu den sidste version er 4.0. En mere mere uddybende version følger nedenfor.

Gygax, Arneson, Perrin m.fl. var begejstrede for figurkrigsspil. Store slag med tusinder af tinfigurer, sirligt opstillet på miniature slagmarker, der simulerede virkelige historiske slag. De ville dog gerne prøve noget lidt andet og i 1971 kom Chainmail lavet af Gygax og Jeff Perrin. I Chainmail spillede man med få figurer (i stedet for mange figurer) og der var elementer af det fantastiske: drager, magi, trolde (båder under og over broen, men det var ikke helt nok). Arneson kom til og sammen med Gygax lavede de Dungeons & Dragons, der udkom i 1974. De grundlagde Tactical Studies Rules (senere TSR) i 1974, med det formål at producere og distribuere D&D. D&D var en revolution! I D&D lavede hver spiller en helt unik person (en karakter), som man så spillede igennem et fantastisk univers under ledelse af en slags historiefortæller/spilleder, Dungeon Masteren. Den anden store revolution ved D&D var, at man ikke spillede imod hinanden, hvilket var og stadig er kotumen ved figurkrigsspil, istedet spillede man sammen om at opnå et fælles mål.

Forholdet mellem Gygax og Arneson var langt fra altid godt. De skabte TSR sammen, men TSR skulle vise sig at blive omdrejningspunktet for mange knap så positive oplevelser for begge. Gygax og Arneson’s indbyrdes forhold blev anstreng af en retssag imellem dem omkring royalty betalinger (eller mangel på samme) fra TSR til Arneson (Arneson forlod TSR i 1976). Senere solgte Gygax ud af sine aktier og forlod TSR i 1985.



The first DM. He taught us to roll the dice. He opened the door to new worlds. His work shaped our industry. He brought us Gen Con. For this we thank him.

In fond memory of Gary Gygax and in celebration of his spirit and accomplishments.

Efter Gygax var ude af TSR fortsatte han med at lave og skrive rollespil, et af dem affødte et søgsmål fra TSR imod Gygax, der ville have at han skulle stoppe med at lave Dangerous Journeys (som TSR mente mindede for meget om D&D). Der blev indgået et forlig og Dangerous Journeys blev lukket ned. I 1997 blev TSR solgt til Wizards of the Coast, og sidenhen til Hasbro.

Rollespil er på samme tid et æld gammelt og moderne fortællerformat. Mundtlig historiefortælling har lange traditioner, men er blevet presset i baggrunden af bøger, TV, film, spil og interaktive medier. Rollespil tager fat i denne gamle tradition ved i bund og grund at handle om den gode fortælling; den gode historie, den gode oplevelse. Til forskel fra alle andre fortælleformater er rollespil helt interaktivt, idet historien "opfindes" (af spilleder og spillere) i det øjeblik den foregår.

Computerspil så som Ultima Online, Everquest, Warcraft, Oblivion, Deus Ex og mange andre skylder en stor tak til Gygax & Arneson. Computerrollespil har taget flere ting fra rollespillet til sig. Det at lave sin karakter ud fra et bestemt antal point (eller få tildelt tilfældige tal), så nedfælde disse på i et skema; at vælge evner, styrker og svagheder er alt sammen noget, der er taget fra rollespil. I PC-rollespil er der også en del terningerrulleri, det foregår blot bag skærmen inde i processoren (gad vide om den fuser med terningerne...?)

Gygax og Arneson var pionerer for pionerene; Gene Roddenberry (Star Trek), George Lucas, Peter Jackson

har alle gjort deres til at nørð-kulturen blev, om ikke mainstream, så mere udbredt og alment accepteret. Det var ok at se en TV-serie om rejse igennem det ydre rum, sammen med en langøret elver, der mestrede det længe glemte Vulkanske dødsgræb. Det var måske ikke sket uden Gygax og Arneson – og hvad ville du så få din Påske til at gå med? For nu at blive i Fastaval-tråden...

Næste gang du spiller rollespil så tag to minutter til at tænke på, og snakke om de gamle nisser, Gygax og Arneson, og hvad du ville lave lige nu, hvis ikke de havde "opfundet" rollespillet.

I et senere nummer af ÆRA kommer der en mere dybdegående gennemgang af Gygax, Arneson og Perrin og det det satte i verden.

Glæd dig til det!



Kort om Fastaval

Fastaval er, for en del menneskers vedkommende, en kendt størrelse i det danske rollespils-miljø, for dem der ikke kender til Fastaval er dette tænkt som en ultrakort introduktion til Fastaval - en institution i dansk rollespil. Siden det første arrangement i firserne har det gået op og ned for Fastaval, men skiftende tider til trods har Fastaval bevaret sin status som det (formodentligt) største rollespilsarrangement i Danmark. Fastaval er for mange en skærings-dato ud fra hvilken resten af året måles; før-Fastaval, efter-Fastaval. Fastaval er for mange også synonym med påskeferien.



En Otto ↗

Fasta(val)-fakta

- Fastaval er en af danmark's ældste con'er/rollespilstræf/spilstræf/kongres for bordrollespil/Rollespilsfestival – kært barn har mange navne.
- Fastaval afholdes i påskeferien – fra onsdag til mandag.
- På fastaval spilles der bordrollespil, liverollespil, samlekortspil, figurspil.
- Fra 1986 til og med 2002 var det foreningen Fasta der stod bag Fastaval.
- I 2002 blev Fasta opløst og en foreningen Alea blev stiftet med det formål at arrangere Fastaval, det har den gjort lige siden.
- Siden 1992 er Otto'en blevet uddelt. Otto'er er en Fastaval's svar på Hollywood's en "Oscar" – en pris der gives til folk, der bidrager med noget ekstraordinært til årets Fastaval.
- Otto'en er inddelt i kategorier, fx. Bedste scenarie, Bedste bipersoner, Bedste layout m.fl., og gives altid til et scenarie, på nær Æres Otto'en, der gives til en person, som anerkendelse af dennes indsats for rollespillet i Danmark.
- Der afholdes også en Banket i forbindelse med Fastaval. Rollespillere møder til stor anlagt festivitas i deres stiveste puds (eller blot stive...) og fester natten lang.
- Fastaval 2010 forgår den 31. marts til 4. april.



År [tema]	Sted
1986	
1987	???
1989	Fronthuset
1990	Brobjergskolen
1991	Brobjergskolen
1992	Brobjergskolen
1993	Brobjergskolen
1994	Ellekærskolen
1995 [Victoriatiden]	Skjoldhøjskolen
1996 [Film]	Tilst Skole og Langkjær Gymnasium
1997 [Paranormal]	Skjoldhøjskolen og Tilst Skole
1998 [Himmel og helvede]	Skjoldhøjskolen
1999 [Atlantis]	Søndervangskolen
2000 [Noir]	Søndervangskolen
2001 [2001 nats eventyr]	Lystrup Skole
2002 [Science Fiction]	Skovvangskolen og Katrinebjergskolen
2003 [Rollespilleren og samfundet]	Skovvangskolen og Katrinebjergskolen
2004	Skovvangskolen og Katrinebjergskolen
2005 [Gør-det-selv]	Tilst Skole
2006	Jellebakkeskolen
2007 [007]	Tranbjerg Skole
2008 [Der var engang]	Tranbjerg Skole
2009	Tranbjerg Skole
	Skæring Skole

Læs mere om Fastaval her
<http://da.wikipedia.org/wiki/Fastaval>
<http://www.fastaval.dk/>

12 år med Fastaval

Af Peter Khallash Bengtsen

Årets Fastaval (2008) var den tristeste af dem alle for mig. Jeg blev syg, da vallen startede og kom næsten ikke derud. Til gengæld er der minderne. Nu har jeg været igennem mine bunker af gamle Fastavalprogrammer, spillere og tilmeldingssedler tilbage fra min første val i 1996, hvilket resulterede i nedenstående.

1996: Døn første val



Min con-touring begyndte i 94 med Calling All Heroes i Ålborg. De næste år gik turen til flere Calling All Heroes, TroA-con'er, Fiske Con, PentaCon osv., før jeg i 1996 stod foran dørene til Skjoldhøjskolen, hvor Fastaval dét år fandt sted. Mit første minde om Fastaval er – Ernst. Én af

de der store og voksne arrangører. Han tjekkede vores low-level party ind, fire teenagere fra Mjølner i Hobro, og fortalte, hvor vi skulle smide soveposerne. Vi adlød straks!

Jeg spillede med i Das Heim og Når et barn elsker. Store oplevelser. Især sidstnævnte scenarie var en fantastisk oplevelse på grund af det intense rollespil. Vredens Katedral var jeg spiller i, hvilket gik ok, selvom scenariet aldrig rigtigt fængede mig. Ved siden af scenarieoplevelserne husker jeg ikke rigtigt andet fra con'en, udover det gigastore antal mennesker samlet på én con.

1997-1999: Spiloplevelsørnø

Hurtigt blev det mejslet ind i kalenderen, at påsken var reserveret til Fastaval. I 97 var Fastaval igen på Skjoldhøj-

skolen, og deltagelsen i Kristoffer Apollos Jisei slog alle mine rekorder for bedste spiloplevelse. Jeg var Akinori, 'forretningsføreren', og Anders Kjær Sloth var fænomenal som Hitoshi, familiens leder.

Det var på vallen i 97, at jeg mødte Mette Finderup for første gang og stiftede derved bekendtskab med min egen forenings (for)historie. Jeg havde ingen anelse om, at der havde været en rollespilsforening i Hobro, før vi havde stiftet Mjølner et par år tidligere. Mette var i øvrigt som spiller på Jisei med til at gøre scenarieoplevelsen så gennemført.

I 98 var Fastaval flyttet til Søndervangsskolen, og jeg holdt mig stadig til bordrollespil, blandt andet som spiller på slægtsdramaet Slægt skal følge slægters gang og som flykaprer på det vilde actionscenarie Flight 408. Jeg tror, at Jeppe Norsker var forfatter, og spiller for vores gruppe, en oplevelse jeg husker som rigtig fed.

På mine første tre års Fastaval'er var jeg spiller i søndag morgen-blokken. Ét minde kendetegner de tre års søndags-scenarier: At jeg absolut intet husker om, hvordan det gik.

Fastaval 99 stod i live-scenariernes tegn. Solhvervs live-scenarie Søndag eftermiddag på Plejebo, hvor jeg spillede én af de demente plejehjemsbeboere, er det sjoveste live jeg har deltaget i ever. Det lykkedes mig at stjæle en rollator og flygte ud af plejehjemmet med 0,1 km/t, hvor jeg som Benny Baheimowitzsch Jensen, pukkelrygget, rystende og næsten døvblind, nåede at skimte friheden, før en sygeplejer indhentede mig og gav mig en sprøjte mere.

HC Molbechs 30er-live på vallen i 99 står som én af mine all-time bedste live-oplevelser. Jeg har glemt titlen. Jeg var consigliere i en lille mafiafamilie, der med tæt og engageret rollespil formåede at holde sammen i en brutal og lovløs verden indtil scenariets sidste minutter, hvor alting gik galt for familien... Christian Nørgård var med i familie-triumviratet, men jeg desværre glemt navnet på tredjemanden. Jeg husker oplevelsen som et meget intens og loyalt spil mellem vi tre – med en følelse af, at alle de andre var ude efter os.

De første fire år på Fastaval stod i spiloplevelsernes tegn. Sideløbende hermed arrangerede vi Claustrium Con'erne hjemme i Hobro fra 96-99, jeg lavede NetKalendareren fra 1997 over landets rollespilsarrangementer og deltog i foreningssamarbejder i det nordjyske, men

alligevel var der masser af plads til rollespilsoplevelserne. I 1998 blev jeg valgt ind i Sleipners bestyrelse, hvor jeg gradvis lagde flere og flere kræfter på bekostning af rollespilsoplevelserne, og da jeg i 2000 mistede engagementet i Sleipner, begyndte Fastaval-arrangørposterne at fylde mere og mere.

2000-2001: Fastavalarrangør og navnelegsskspørt



Min tilmeldings-seddel for Fastaval 2000 har jeg ikke længere, og på 2001-sedlen deltager jeg ikke i aktiviteter. Det var arrangørarbejdet, og baren, som tog min tid.

På vallen i 2000 i Lystrup mødte jeg Sally, (min kone), for første gang. Jeg var scenarieansvarlig sammen med Jesper Jyhne og Søren Bengtsen,

hvilket var en sjov oplevelse. Udover det gode samarbejde med Jesper og Søren, husker jeg mest nogle lange og interessante mail-udvekslinger med nogle af forfatterne, især Sanne Harder og Michael Erik Næsby, og med Sally i starten men da hendes scenarie endte med at blive klassificeret som et live-scenarie, skiftede hun kontakt til HC Molbech, der stod for live.

På vallen i 2000 fandt Navneleg for første gang sted mellem arrangørerne bag Claustum Con og Orkon... Et ølspil for de hårde drenge.. Søren og jeg, hovedarrangørerne bag Claustum, stillede op mod kernen bag Orkon, Morten Juul og Søren Høper. Ernst var dommer, og Rasmus Rytter bookmaker. Jeg fandt aldrig ud af, hvad odds'ene egentligt var, men der var vist en del som satsede på kampen. Efter en to timers forrygende dyst blev vi afbrudt af Fastaval TV, meget heldigt for Orkon-drengene som var møre og på vej ned. De blev reddet af gonggongen og kampen erklæret for uafgjort af dommeren.

På Fastaval 2000 fik jeg æresottoen. Overrakt af selveste Steve Jackson sammen med en flaske champagne. Jeg gik på scenen temmelig uforberedt og fik stammet en

taksigelse af. Det eneste jeg husker fra 'talen' var noget med, at der da var mange engagerede folk i spilmiljøet, som burde takkes.

Det efterfølgende års Fastaval var jeg med i konceptgruppen, var banketansvarlig og stod for æresottoen. Konceptet var 2001 nats eventyr, og aldrig har en Fastavalskole været mere stemningsfuld. Sally stod for konceptet, og fællesområdet lignede Tehrans basar i myldretiden. Der var persiske tæpper, 'hjemmelavede' borde og stole i de rette størrelser, stof hængende i flere etager fra balkonerne, tøjsnore spændt ud, vandpiber og telte som boder. Det havde også holdt hårdt. Rigtigt mange af Fastaval-arrangørerne havde knoklet i flere dage på at lave møblerne, som vi i konceptgruppen havde skaffet en masse sponsoreret træ til. Jeg besøgte ganske mange tømmerhandler og tæppesælgere i Århus og København det år.

Fastaval 2001 var også det år, hvor Jakob Bavnshøj og jeg udgav Foreningshåndbogen på en reception i baren. Det var en stor begivenhed for mig at præsentere håndbogen, som mange dygtige foreningsfolk havde bidraget til. Håndbogen blev positivt modtaget og blev udsolgt på et års tid.

Et lille minus til receptionen var, at jeg havde de vildeste tømmermænd under min tale og den efterfølgende minglen rundt, ja hele dagen egentligt.. Aftenen forinden var en ny runde af Navneleg løbet af stabelen, med samme kombattanter fra Claustum Con og Orkon som året før. Desværre gik jeg så gruelig ned den onsdag aften. Årsagen var enkelt: Ingen aftensmad og travlhed med konceptarbejdet. Dårlige vilkår i forhold til de andre, som havde lagt en god ølbund. Den rene sandhed formuleret som undskyldninger, jeg ved det. Det resulterede i et skammeligt nederlag til Claustum Con og min pinligste episode i arrangørsovesalen ever. Jeg larmede nok til at vække alle, fordi jeg ikke magtede at finde toilettet... DirtBusters var mine bedste venner den nat.

2002: Ødt blankt år

Jeg husker intet fra 02, udover at Sally lavede et spørgeskema, der handlede om deltagernes oplevelse af Fastaval, og at vi deltog til banketten. Og så fik jeg spillet et afsnit af en rollespilskampagne med Hobro-drengene, da vi kaprede en sidegang på skolen. Hmm.. var det dét?

2003: Gængæl med Sally

Til gengæld husker jeg, hvad der skete allerede få måneder efter Fastaval i 02, hvor Sally og jeg blev valgt til generaler for den kommende val. Allerede fra forsommeren var der fuld gang i vores lille hjem. I løbet af efteråret

blev forholdet mellem Fastaval og Fasta diskuteret frem og tilbage, hvilket resulterede i, at Fastaval-arrangørgruppen løsrev sig fra Fasta, der siden den første Fastaval havde været foreningen bag con'en. Det blev dog ikke en fuldstændig formel løsrivelse, for vi underskrev vist en kontrakt om, at navnet 'Fastaval' stadig tilhørte Fasta, eller noget i den stil.

Fastaval skulle have en ny arrangørforening bag sig, så vi stiftede foreningen Alea. Bunkeren var sammen med Kroll den første bestyrelse. Vores ideal for arrangørforeningen var først og fremmest, at økonomien skulle være 100% gennemsigtig, at der skulle være åben adgang til regnskabet og til at kende overskuddets størrelse, og med Søren Høper som økonomiansvarlig blev opgaven varetaget på bedste vis.

Generaltjansen var et omfattende og meget lærerigt arbejde. Det var fedt at prøve kræfter med ansvaret for et arrangement af den størrelse. Men hele Alea-Fastaval-Fasta-problematikken havde tæret en del på overskuddet allerede fra efteråret, og der var for meget stress på under vallen, generalklon-ideen blev først opfundet et par år senere, og vi havde åbnet dørene for flere deltagere end de tidligere år.

2005-2008: Gamle venner,
brætspil og scenariskrivning



Fastaval 2004 (Tilst) var første gang, hvor jeg ikke deltog på Fastaval. De efterfølgende tre års val kunne jeg ikke rigtigt finde tilbage til arrangørarbejdet. På bekostning af det manglende arrangørarbejde vandt spiloplevelserne til gengæld frem igen. Åbenbart kan jeg ikke være arrangør og spiller på samme tid!

I 2005 var Fastaval på Jelleskovskolen, hvor en hel lørdag stod i Munckin-spillets tegn sammen med Hobro-rollevennerne. Og så deltog jeg i æresotto-komiteen.

Fastaval 2006 og 2007 på Tranbjerg er de bedste oplevelser jeg har haft i flere år. Begge årene besøgte jeg vallen over hele to dage, som blev nydt til fulde. Der var tid til snak og gensyn med vennerne over en øl i baren,

og der blev masser af plads til at spille en del forskellige brætspil i fælleslokalet, mit yndlingssted på Tranbjerg skole.

På vallen i 06 tog jeg dobbelt-op på hundevagten henover banketten, hvor jeg var ædru generalklon fra søndag kl. 16 til mandag morgen kl. 8 sammen med Bavnshøj. Ganske hyggeligt, selvom de sidste timer var lidt lange (vaskede uendeligt mange glas op i køkkenet). Det var en rolig nat uden de vilde hændelser – udover ham Tranbjerg-gutten på syre, som kom forbi og fortalte om, at han havde skudt efter rollespillere i Vilhelmsborgskoven en dag, da han var ude i skoven for at grave sit oversavede jagtgevær ned... Han var tydeligt på stoffer, hvilket var endnu en grund til ikke at lukke ham ind på skolen. Desværre var han ikke så god til at lytte, – han blev ved med at løfte mig op og ned(!) i stedet for at forlade skolen, men til sidst forsvandt han da.

I 2007 skrev jeg Grimme Ællinger, mit første scenarie til en Fastaval. Det var også mit første scenarie i over 10 år. Jeg fik talt med næsten alle spillederne efter vallen, og det lader til, at det gik ret godt. Det var så fedt at hoppe på forfattervognen. Scenariet og næsten alle holdenes oplevelser kan findes her.

I 2008 lå jeg syg hele påsken. Jeg havde ellers tilmeldt mig to scenarier, første gang i alt for mange år på en val, og jeg glædede mig meget til at spille, men sådan skulle det ikke gå. Det er simpelthen katastrofalt at gå glip af den ene gang om året, hvor så mange af vennerne samles samtidig og så længe. Jeg var dog forbi Tranbjerg skole i en mut udgave en del af lørdagen, hvor jeg fik spillet Bausack og snakket lidt. Og så gik det meste af banketaften som opvasker i køkkenet, selvom banketten var købt og betalt, men feberen gjorde, at jeg tog hjem tidligt.

Spøjt egentligt, at mine 12 år på Fastaval kan opdeles i 4-årsblokke. De første 4 år var med rollespiloplevelser, de næste 4 år som arrangør, og de seneste 4 år har stået mest på brætspil. *Hvad mon de næste 4 år bringer?*

Peter tourede con-Danmark tyndt i 90'erne, mens det efter årtusindeskiftet mest er blevet til besøg på Fastaval, hvor han bl.a. har været general, scenarieansvarlig og forfatter. Hans næste engagement bliver at hjælpe med at få rollespilsefterskolen Elverskud op at stå på Sjælland. Til dagligt arbejder Peter i Undervisningsministeriet med kompetenceudvikling og livslang læring.

<http://peter.khallashbengtzen.dk>
peter@khalashbengtzen.dk

Sanne's Fastavalerindringer

Af Sanne Harder Flammant

1997



Jeg kan huske, at mit første år på Fastaval var 1997, fordi jeg spillede Arken. Men jeg havde jo været rollespiller længe inden da. Rollespiller – ikke rullespiller. Vi var et hold af venner, der havde mødt hinanden i 2. G på Virum gymnasium lidt nord for København, da

Shakespeare's En Skærsommernats Drøm blev sat op. Vi havde vilde drømme. Henning, der som oftest var vores spiller, ville være skuespiller, og jeg ville være kunstner. Efterhånden faldt nogle fra, og andre kom til. Den faste kerne kom til at bestå af Peter Josef, der ville være sanger, H.P. Hartsteen, der ville leve af at lave rollespil (yeah, right), Hennings søster Pia og Martin Enghoff, og tilsidst også Martin Rauff, der nu bl.a. laver BARDA. Derudover var der alle de gæsteoptrædende skuespillere, som Henning hev med fra sine skiftende forestillinger.

Det var Henning, der stod for at skaffe scenarierne. Jeg er ikke sikker på, hvordan han stod i kontakt med Fastaval – om han overhovedet besøgte connen selv, eller om han bare ringede forfatterne op, og spurgte om han måtte få en kopi af deres scenarie. Det var midtialvfemsene, og ingen havde hørt om PDF, så jeg tror nok det involverede en del tid og anstrengelse for hans part. Vi begyndte at spille i '94, og spiller faktisk stadig, om end ikke helt så ofte som dengang.

Nå, men Fastaval 1997. Jeg var 22 og havde afbleget

hår med en lysende tyrkisblå stribe igennem, og det var måske meget godt når man begik sig i kunstnerkredse og gik til forpremiere på performanceart, hvor folk var pakket ind i cellofan. Men på Fastaval var der altså ikke rigtigt nogen, der ville snakke med mig, hvad enten det så var på grund af håret, eller fordi jeg ikke spiller brætspil. Jeg havde meget lidt tilfælles med mine med-noobs, da jeg jo for længst var færdig med at spille Dungeons & Dragons, og mente, at rollespil var en kunstart (eller i hvert fald burde blive det). Til gengæld var alle de interessante folk – dem, der havde skrevet de scenarier, som vi havde spillet derhjemme – travlt optaget med hinanden. Derudover var der også nogle, der rendte rundt med et kamera og en rigtig grim attitude, syntes jeg. De ville meget gerne filme mig (muligvis på grund af det med håret), og jeg blev ved med at sige nej, og alligevel insisterede de.

Så var der jo Arken. Sidenhen betegnet som verdens bedste scenarie. Jeg var nu ikke så overbevist. Derhjemme spillede vi jo det, som i dag bliver kaldt for semilive. På connen skulle man bare sidde og snakke sammen. Det var et kultursammenstød for mig, der mindede om de gamle, dogmatiske D&D-dage, som jeg med stor letelse havde lagt bag mig. Selvom den slukørede spiller prøvede at overbevise mig, troede jeg aldrig på, at jeg havde med noget helt særligt at gøre.

Jeg tog hjem fra Fastaval og tænkte, at det dér var der vist ikke genvalg til.

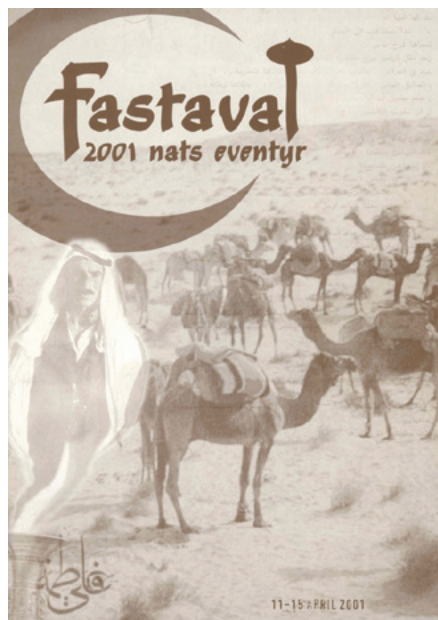
2000

Siden 1997 var der sket en hel del i mit liv. Kunstnerdømmene var knust. Efter tre afslag fra kunstakademiet, og to fra designskolen i København, var jeg søgt ind på læreruddannelsen, fordi jeg desperat mente, at jeg havde brug for en uddannelse af en eller anden art. Jeg havde gjort mig upopulær hos liverollespillerne (jeg havde spillet liverollespil siden 1994) ved at komme sammen med den forkerte, så i stedet meldte jeg mig ind i den københavnske rollespilsforening Erebor, hvor jeg fik kurser i scenarioskrivning hos Sebastian Flamant (and the rest is history). Efter at have vundet fire priser for mit scenarie Elysian Fields på Viking-Con, syntes jeg det var på tide at bide skeer med de hårde drenge på Fastaval.

Men eftersom jeg jo ikke var synderligt begejstret over oplevelsen i 1997, besluttede jeg mig for kun at komme til banketten.

Jeg havde knaldrødt hår, rottehaler og en gennemsigtig bluse. Ellers husker jeg ikke så meget fra banketten. Maden blev til sand i min mund. Jeg vidste jo, at mit scenarie var nomineret, og hvor kunne det altså bare være sejt, hvis jeg vandt sådan en Otto. Jeg var temmelig overbevist om, at mit scenarie kunne noget, for jeg havde sparret med Michael Erik Næsby (som jeg kendte fra RPGForum) og min scenarieansvarlige, Peter Bengtsen. På den anden side var gutterne hjemme i foreningen skeptiske. Jeg havde jo spilletet med bl.a. Bjarne Sinkjær, Kasper Nørholm og Sebastian Flamant, og entusiasmen var ikke så overvældende, som jeg havde håbet. Men jo, den var god nok. Jeg fik Otteen for bedste spilpersoner. I befippelse tabte jeg min sko på vej op af trappen, som en anden Askepot. Resten af aftenen var jeg indhyllet i en tæt, lyserød sky af lykke. Nogen trykkede min hånd og sagde: velkommen til eliten.

2001



Siden jeg nu var blevet anerkendt som dansk rollespils unge up and coming kvindelige scenarieforfatter, blev jeg inviteret til at deltage i dommerpanelet i 2001.

Der var specielt to scenarier fra det år, der udfordrede mig. Det ene var Urgent Watch, der handlede om en krigsmission i ørkenen. Det var

meget strategisk, og jeg fattede ikke en dyt. Dette kom jeg til at udbasunere på RPGForum, fordi jeg ikke havde fattet, at ottodommere skal holde tæt – specielt når man ikke engang har drøftet scenariet med dets forfattere. Det andet var Efter Drømmen – Sorte Rose I. Det forførte mig simpelthen med dets lyriske skønhed, og jeg græd snot da de andre dommere gjorde mig opmærksom på, at der er huller i plottet. Min anden lektie som

dommer var aldrig at bide sig fast i en enkelt favorit.

Jeg havde selv et scenarie med på Fastaval det år: livescenariet Oktovia. Det skulle egentlig have kørt på Viking-Con, men Viking-Cons rammer var simpelt hen for rigide til, at det kunne lade sig gøre.

Jeg havde lagt urimelig meget tid i scenariet. Min idé var at skrive et liverollespil, hvor der både var intriger og plot, og hvor niveauet var lige så højt som til et bordrollespil. Jeg havde skabt en verden, en mythos og et magisystem, som jeg selv var fuldstændig forelsket i. Rollerne havde Michael Erik Næsby hjulpet mig med, selvom han flere gange sagde, at han følte sig lidt på dybt vand (han havde aldrig skrevet eller spillet live før).

Oktovia kørte af helvede til. Halvdelen af spillerne kørte af sted med plottet, løste det på to timer og fattede tilbage til Oktovia, mens den anden halvdel strandede på Fastaval. Spillerne troede de skulle spille fantasylive, og havde syet fantastiske kostumer, men det viste sig jo, at de skulle spille in crowd og gå rundt og forstyrre de andre fastavaldeltagere. Det var en fadæse, og bagefter skældte Michael mig ud (på en meget jysk og underspillet måde), og vi blev aldrig rigtig gode venner igen.

Men det hele var dog ikke spildt. Morten Juul brillierede som scenariets skurk, der havde hukommelsestab, og nu troede han var elite. Dirtbusters kom op at slås med spillerne, da de besluttede at feje portalen til Oktovia op. Sidst, men ikke mindst, mødte jeg en smuk, ung pige ved navn Maya Krone, der spillede en oktoviansk skjald. Og nede i baren konstaterede de gode oktovianere, at i denne sære verden behøvede man kun ét ord: Max Møller.

2002

Jeg husker ikke ret meget fra Fastaval 2002, og det har sin årsag. Inden kongressen tog jeg nemlig i sommerhus ved Vestkysten med Sebastian. Jeg var dommer, og han havde skrevet sit første Fastaval-scenarie, Elevator. Hvis man spørger Seb om, hvad han selv mener er hans "største" scenarie, vil han nok sige Forhøret – men jeg vil nu altid mene, det er Elevator.

Seb var selv ret overbevist om scenariets fortræffelighed, men desværre var han også sikker på, at tilværelsen var uretfærdig, og han ville blive forbigået. Derfor sled han på mine nerver en hel ferie, med sin kritik af smagsdommeri og sin stillen spørgsmål vel dommernes kompetence og inhabilitet. Det endte med, at jeg blev syg, og måtte bruge størstedelen af 'Vallen i en seng hos noget århusiansk familie. Det endte heldigvis med, at han fik sin (velfortjente) Otto. Jeg svor at jeg aldrig

igen ville være dommer, mens Sebastian skrev scenarie. Alligevel hoppede jeg, efter talrige løfter om at misæren ikke ville gentage sig, på limpinden nogle år efter. Bare for at konstatere, at alt var ved det gamle!

2003

Efter Morten Juul havde været overdommer i tre år, syntes han det var på tide at give stafetten videre. Jeg syntes det lød som en spændende opgave, så det blev mig, der stod for at samle et hold dommere.

Jeg tænkte, at det nok var en god idé at finde nogle folk, der havde meget forskellige tilgange til at bedømme scenarier. Der tog jeg fejl. Mit jurypanel var så uenige, at vores første møde inden Fastaval, varede noget nær ved 16 timer. Det hele degenererede tilsidst til ”nej” – ”jo” – ”nej” – ”jo”. Og det var kun begyndelsen. Søndagens morgenmøde endte med at jeg måtte presse folk til enighed for at vi kunne blive færdige i tide, og jeg blev hamrende uvenner med Brian Rasmussen, der ellers er en nær ven, fordi jeg var så skrap. Palle Schmidt var vist heller ikke alt for begejstret for mig.

Et af connens mest interessante scenarier, En Konge i Gult af Jacob Schmidt-Madsen, endte med at blive helt forbigået af dommerpanelet. Det vil jeg nok for altid blive skældt ud for. Jacobs meget intellektuelle stil gjorde dommerpanelet usikre på, om hans historie blev formidlet til spillerne. Det gjorde den heldigvis, og han vandt publikumsprisen.

Til gengæld mener jeg, at 2003 var det første år, hvor Maria Elf og Markus Steensen, der var mine gamle ungdomsskoleelever, var med på Fastaval. Her mødte vi desuden Helene Willer, der var taget alene på con, og havde brug for nogen at hænge ud med. Hun syntes vistnok at jeg var lovlig indspist og elitær, men heldigvis blev vi ved med at se hinanden uden for Fastaval (og Mikkel Bækgaard, der måske nok er en af drengene, når han er på Fastaval, men heldigvis nærmere en af tøserne, når han ikke er. Og det mener jeg på den allermest positive måde). Vi blev alle sammen urimeligt stive efter banketten. Maya og jeg blev snavet af Ask Agger, efter at have taget imod tilbud om kiwi. Mads Brynnum og Morten Malmros lavede mandestrip for Maria og mig, så jeg blev pinligt berørt og måtte lukke øjnene for at modstå synet af de unge mandekroppe.

Det var helt klart min bedste banket nogensinde, selvom resten af connen var lidt so-so.

2004



Hvis jeg folte mig overset i 1997, var 2004 lige omvendt. Det var året, hvor jeg blev overbegloet og chikaneret. Det eneste punkt hvorpå de to år mindede om hinanden, var at jeg igen blev ufrivilligt filmet. Farum-tv forfulgte mig op og ned af de klaustrofobiske skolegange.

Den forgangne sommer havde jeg spillet liverollespil med en række af fyrene fra Kraftverket i København, og det havde været fedt, fedt, fedt. Nu troppede fyrene dog op i skikkelse af Dirtbusters, og da de opdagede at de kendte mig, brugte de det som undskyldning for at råbe ”Sanne, vi vil føde dine børn” og omringe mig og trænge mig op i en krog. Det var sgu lige til en scene i Felicias fortælling. Men lad det nu ligge. Jeg fik mange undskyldninger bagefter (nogle oprigtige, og andre det omvendte) og Dirtbusters fik gransket sig selv nøje og har lagt stilen om.

Men udover det var Helene og Maria rigtig stride, og holdt mig udenfor. Da mit scenarie, Et Hjerte af Guld, skulle køre, havde holdfordelingen byttet rundt på kønsfordelingen. Jeg endte med at sende halvdelen af spillerne væk, og bruge kvindelige spillere fra reservekøen. Klaus Meier kaldte mig for en primadonna, og jeg tror nok jeg gik over i Fastaval-historien som den mest picky scenarietforfatter nogensinde.

Bagefter i caféen svinede Dennis Gade Kofod (som var dommer det år) mig til, fordi han syntes min brug af masker var en lortekliché. Han fik det til at lyde afgørende. I det hele taget var Lars Andresen den eneste af dommerne, der havde noget pænt at sige til mig om mit scenarie, og bagefter tog jeg hjem til René Husted og Joan Xenia, der havde været så søde at lade mig og Maria sove hos sig, og græd. Da jeg desuden fik influenza, besluttede jeg mig for at kaste håndklædet i ringen og tage hjem. Søndag aften fulgte jeg fra sengen med i, hvordan mit scenarie blev forbigået i hver eneste af

de fire kategorier, det var nomineret i. Jacob Schmidt-Madsens scenarie, Samsara, løb til gengæld af med tre af priserne. Man kan vel kalde det nemesis; jeg havde jo ”snydt” ham for en Otto i 2003.

Eneste trøst på en helt igennem elendig con var, at Malik Hyltoft vandt publikumsprisen for Zaibatsu. Der findes vel ikke en bedre pris til en gammel kommunist?

2006

Ja, se, jeg sprang jo 2005 over, og det er fordi jeg valgte at min Fastaval-track record efterhånden var så dårlig, at jeg ikke syntes der var nogen grund til at spille min tid. Men 2005 var også året, hvor Sebastian og jeg holdt bryllup, og ved den lejlighed havde vi så mange rollespilere med, at det blev kaldt for Lille Fastaval, og jeg måtte indse, at selvom Fastaval ikke altid er det letteste sted at befinde sig, er det altså der mine venner er. Så i 2006 besluttede jeg mig for at prøve igen.

Jeg var dommer igen. Det holdt ikke helt let. Max Møller var blevet overdommer. Max og jeg har arbejdet sammen før, og ikke med stor succes. Jeg tænder af på hans ekstremt procesorienterede arbejdsform, og synes han trækker tingene i langdrag. Dommergerningen anno 2006 var ikke anderledes. Den var præget af endeløse voteringer, der opslugte hele min con. Jeg opdagede hurtigt, at mine holdninger ikke var forenelige med de andre dommeres. Specielt var jeg vild med Mikkel Bækgaards Kongemord. Scenariet er blevet beskyldt for at være en sjælløs stiløvelse i Shakespeare. Jeg er ligeglad. Jeg synes det virker, og hvis der er noget, som dommergerningen har lært mig, er det at det er spiloplevelsen, og ikke oplægget, det handler om. Kongemord har mulighed for, at spillerne kan hælde deres egne hjerter i historien, og det er godt nok for mig.

Jeg overhørte spillernes reaktioner på scenarierne, og til min overraskelse spejlede de i udpræget grad mine holdninger. Jeg troede jeg var en satans elitist, men det viste sig, at jeg måske er gået hen og blevet Folkets talerør. Malik bør være stolt af mig.

Jacob Schmidt-Madsens scenarie, Højt under solen, vandt Bedste Scenarie. Jacob fortalte mig, at han var utrolig glad, fordi det var hjerteblod. Jeg havde stadig dårlig samvittighed over En Konge i Gult, og havde svært ved at finde en grimasse, der ku’ passe. Sebastian og Kristoffer Apollo havde scenarie nr. 2 i deres superhelte-trilogi med i konkurrencen. Det var et fremragende scenarie, der blev ved med at blive skubbet af pinden af de andre fremragende scenarier, og endte

med en masse nomineringer, og ingen priser. Sebastian var sur på mig, og Kristoffer tog tidligt hjem.

2008

I 2006 besluttede Sebastian og jeg mig for, at vi ville prøve at lave en baby. Men stor var ærgelsen, da vi opdagede, at vores babyplaner kom til at kollidere med Fastaval 2007! David var sat til at komme midt i banketten, på Brian Rasmussens fødselsdag. Han kom i stedet på Dag 0, men det gjorde jo ikke sagen bedre. Søndag aften sad vi alle tre på Rigshospitalet, og modtog sms’er fra Kristoffer Apollo om alle de Ottoer, han og Sebastian vandt for deres 3. superheltescenarie.

Nu er det forresten ikke sådan, at jeg kun havde skrevet tre scenarier siden år 2000. Jeg havde løbende haft scenarier med på Viking-Con, bl.a. The Making of Titanic II og Guru. Men de sidste tre år havde jeg arbejdet på det scenarie, som jeg (bl.a. overfor Frederik Berg Østergaard) meget prætentivt kaldte for ”mit nøglescenarie”. Jeg havde besluttet at gøre det samme som Jacob Schmidt-Madsen i 2006, nemlig at øse ud af hjerteblodet. Resultatet af anstrengelserne var Felicias fortælling. Jeg besluttede at sætte alle segl til. Jeg spilstestede tre gange, og skrev om og skrev om og skrev om. Jeg havde både Mette Finderup og Sebastian til at redigere og komme med input. Til sidst, efter tre år, løb jeg simpelthen tør for tid. Jeg vidste, at der stadig var huller i scenariet, men jeg blev nødt til enten at aflevere, eller vente et år mere. Det sidste gik ikke, da jeg havde en særdeles god aftale med Sebastian om, at jeg skulle blive hjemme med David under Viking-Con, hvis han til gengæld blev hjemme med ham under Fastaval. Den slags aftaler er det svært at få i hus mere end én gang.

Desuden havde jeg booket drengene fra dengang i begyndelsen til at komme og rulle (rolle?) sig ud som spilledere. Henning (der ikke er blevet skuespiller, men strategic planner) og Peter Josef (der ikke er blevet sanger, men spildesigner) forlod deres koner og babyer en hel påskeferie for at spille rollespil på en skole. Det er nok heller ikke en aftale, man kan kringle så ofte. Det var, helt enkelt, min bedste Fastaval nogensinde. Det var som at være 22 år igen, bare uden blåt hår og denne gang omgivet af venner og rare folk, og slet, slet ikke nogen, der ville filme mig. Jeg spillede Teknisk Uheld med bl.a. Brian og Henning, og det var hysterisk. Jeg voldtog Brian og sparkede Henning i maven, men det var ok, for det var jo bare rollespil. Jeg blamerede mig ved at lykønske Absurth med deres nominering til

Æresottoen, selvom de ikke havde fået en, og Mikkel Bækgaard scorede selvmål på banketten, da han forsøgte at hævne sig på mig på gruppens vegne ved at svine mig fra scenen. Det var synd, for det var ellers en velfortjent Otto han indkasserede. Så blamerede jeg mig lidt ekstra ved at glemme Kristoffer Rudkjær, da jeg takkede mine spilledere ved at kalde dem op på scenen, men eftersom han er medlem af Absurth, kom det bare til at fremstå som et modtræk til Mikkels svineri. Frederik Berg Østergaard og Lars Vilhelmsen gav Mikkel smæk med en borddekoration, og jeg havde efterhånden utrolig ondt af ham, men så kan han jo på den anden side bare holde op med at ligge under for Absurths drengestreger. Jeg fik to Ottoer – én af juryen, og én af publikum. Jeg fik ud af Kristoffer Apollo, at juryen selvfølgelig godt havde opdaget de forømtalte huller i scenariet, men at de alligevel godt kunne se, at det var hjerteblod.

Jeppe Nybo sagde, at han ville fortælle mig alt hvad han havde at udsætte på mit scenarie. Så holdt han en lang pause, og sagde han var færdig. Tina-Tulle snakkede om Felicias fortælling i seks timer, og fortsatte i Fastavalbusen på vej hjem, så Jesper Heebølls ører var ved at falde af. Det var måske det bedste af det hele.

sanneharder@hotmail.com

Kort om Sanne... Hm - ja... Jeg begyndte jo med at spille D&D engang i begyndelsen af halvfemserne, men blev først rigtig hooked på rollespil da jeg begyndte at spille con-scenarier. Og derfra var der ikke så langt til at begynde at skrive. Derudover er jeg lærer, og jeg bruger ofte rollespilselementer i min undervisning.

Erindringer fra Fastaval

Af Lars Andresen

Et årti med Fastaval – 1990 til 1999

1990

Min første Fastaval. Jeg erindrer at overnatte i sovesalen. Jeg var af sted sammen med nogle venner fra Viborg. Marc, Bjarke (Dæmon Bjarke), Olav Kjær, Thomas Bjerregaard og et par stykker mere. Det var min første con og jeg var 17 år. Det første jeg spillede var Paul Hartvigsons 'Et kedeligt scenarie', som var et Drager og Dæmoner scenarie. Jeg kan ærligt talt ikke huske noget af, hvad det handlede om, men jeg kan huske, at der var en gammel mand med i gruppen ... han har nok været 30 år eller sådan. Meget sært.

Den spiloplevelse jeg husker bedst var at spille 'Det Sidste Stik' – et Call scenarie af Mads Lunau. Jeg kom til at spille med Troels Chr. Jakobsen som spilleder og blandt

andet Cthulhu Bisgaard som medspiller. På det tidspunkt var jeg lidt af en munchkin. Gik efter rollerne med våben og kunne snildt finde på at starte scenariet med at gå ud af skaffe mig en pistol. Både Cthulhu Bisgaard og Troels fortalte mig en venlige vendinger, hvad der var godt og dårligt rollespil, og at jeg skulle overveje, om jeg spillede min karakter, når jeg foreslog, at vi bare gik ned til kirkegården og slog graveren ihjel for en sikkerheds skyld. Vi klarede iøvrigt scenariet uden at tage til Tahiti, som der ellers var lagt op til – vi brugte en faxmaskine i stedet for.

1990 var også året, hvor der gik en gruppe dommere rundt og bedømte spilgrupperne og uddelte priser til de grupper, spilledere og spillere, der klarede det bedst. Min ven Bo Lyngsø var med i den gruppe der vandt Call-scenariet.

Jeg spillede også Spacemaster-scenariet 'Crusaders 2300', som Kristoffer Apollo og Ole Wesenberg skrev. Jeg husker ikke andet fra scenariet, end at vi brugte to timer på en skudduel, der i realtime varede 10 sekunder.

Åh ja ... så var der 'Swingtime'. Årets live-scenarie og mit første møde med live. En meget forvirrende oplevelse, hvor jeg ærligt talt ikke forstod særligt meget af, hvad

der foregik, og det meste af tiden gik rundt med hat og forsøgte at se sej og voksen ud. Blev pludselig opsøgt af en official, som smed mig ud af spillet, fordi en eller anden endnu mindre nørd påstod, at jeg havde skudt ham med min vandpistol ... som om jeg gik med vandpistol. Og det nyttede ikke at argumentere.

Jeg husker ikke meget fra stemningen udover, at jeg var meget intimideret af de mindst to-tre år ældre arrangører, som var helt vildt seje. Der blev drukket på Fastaval i krogene og i sovesalen. Troels Chr. Jakobsen og nogle andre forsøgte at tromme foreninger sammen til at være med i ODDS, og jeg kan huske, at jeg på et tidspunkt gik ind i deres lokale for at melde vores klub til, og der stod en fyr og brækkede sig i håndvasken. Jeg gik igen.

1991

Vi var en noget større flok fra Viborg, der dukkede op på Fastaval, da vi lige havde startet vores rollespilsklub. Det betød også, at jeg ikke startede mange nye bekendtskaber og stadig i høj grad var meget menig deltager. På min anden Fastaval var Call-scenariet 'Passions of a believer' mit første scenarie. Det startede med, at man trommede alle folk sammen og så blev vi sat til at lave karakterer, da de ikke lige var på plads. Jeg kan faktisk ikke huske, om jeg var spiller eller spilleder, men det vilde ved scenariet var, at det var nutidigt Call. Det eneste jeg husker fra scenariet er en Dark Young eller lignende ude i sumpen ... som jeg slog spilpersonerne ihjel med – eller blev slået ihjel af. Det var ikke noget godt scenarie, men jeg morede mig kosteligt. Der var shotguns! Så spillede jeg også Viking. Scenariet 'Hjemvé'. Hold kæft hvor var det kedeligt og en skuffelse. Jeg havde nok troet, at der var lidt mere gang i den, men det var jo som at være med i en dansktime.

Jeg spillede også livespillet 'Kviktopia', som igen var en forvirrende oplevelse, men dog noget mere underholdende end 'Swingtime'. Jeg forstod ikke meget af, hvad der foregik, og var mestendels tilskuer. Fastaval 1991 står meget tåget for mig, og de eneste oplevelser jeg tydeligt erindrer er spilstarten til Kviktopia.

1992

Største forskel fra tidligere år er, at Olav Kjær og Bo Lyngsø er flyttet til Århus, og jeg derfor bor ude i deres lejlighed. Det kom blandt andet til at betyde, at det var den første kongres, hvor jeg ikke tilbragte al tiden på selve Fastaval. Det var også den første Fastaval efter at jeg var blevet gode venner med Alex Uth, og det var også den første Fastaval, hvor flere af mine gamle venner fra gymnasiet droppede Fastaval og flokken fra Viborg i ste-

det for bestod af en masse folk fra rollespilsklubben. Det var også den første Fastaval, hvor jeg havde virkelig gode spiloplevelser, som stadig står tydeligt for mig.

'En dødelig fornærmelse' af Nikolaj Lemche. Åhh ... jeg hader stadig Brissout. Jeg kan ikke huske, hvad mine medspillere hed, men der var især en – en spøjs Steve Buscemei type – som jeg havde et fantastisk spil kørende med. Fastaval var ved at blive stor – for stor til Brobjergskolen (som også var ved at blive til danseteater eller noget i den stil), og derfor spillede vi også nede i Fastas lokaler. Det var dengang de lå i Vestergade ved siden af SM-klubben.

(Nå ja, nu kan jeg huske, at jeg egentlig havde tænkt mig at sove i sovesalen, men så viste det sig sgu, at det om lørdagen eller om dagen hele Fastaval skulle bruges af nogle dansere til at træne, og det blev sgu lidt for alternativt).

En anden fantastisk oplevelse var 'Festival des Totes' – et warhammer-scenarie af Mette Finderup og Thomas Munkholt. Det var før, at jeg kendte nogen af dem. Alex Uth og jeg dukkede op og skulle spille sammen, og den meget unge spilleder startede med tøvende at fortælle, at han ikke havde fået læst scenariet så grundigt, da han lige var hevet ind. Han fortsatte og fortalte, at han heller aldrig havde kørt et scenarie før. Vi prøvede faktisk, skal lige siges til vores forsvar, men efter to timers ulideligt spil, hoppede vi ud over en afgrøft i fælles selvmordspagt. Igen spillede jeg live. Det hed 'En Forårsaften' og jeg må indrømme, at jeg aldrig ever fattede en bjælde. Det foregik vist i nutiden og det startede med en a-bombe-eksplosion. Arrangørerne havde den fantastiske idé at samle folks briller ind, fordi de var blevet blændet. Jeg måtte true en arrangør med røvfuld, før han fattede, at jeg ikke ville give en eller anden tilfældig tosse jeg aldrig havde set før mine briller. Men jeg havde det morsomt med Alex, som på et tidspunkt var ved at blive smidt ud fra Fastaval, fordi hun spillede en meget overbevisende pusher.

1992 var den første Fastaval med banket – en banket, som jeg desværre ikke gad at tage med til. Jeg kendte ikke særligt mange på Fastaval dengang, og da Bo Lyngsø foreslog, at vi gik ud og drak os stive istedet for, forekom det som en god idé. Nu kan jeg godt være ked af, at jeg ikke deltog i banketten, hvor Paul Hartvigson reciterede The Light Brigade.

1993

Fastaval i 93 var på mange måder et skelsår. Troels Chr. Jakobsen var general, Fastaval flyttede fra byen ud på Ellekærskolen (der var gigantisk i forhold til Brobjerg-

skolen), arrangørerne fik walkie-talkies og jeg begyndte at lære folk at kende via Olav, som boede i Århus og havde lært Thomas Munkholt, Lauge Luchau, Mette Finderup, Sanne Pedersen og en masse andre århusianske rollespillere at kende. Lige pludselig var der en person, der kunne introducere mig over for den flok af mennesker, som bare havde været en lidt uhåndterlig størrelse. På selve vällen blev jeg venner med Thomas Munkholt, Sanne Pedersen og den sære Kristian Schmidt, men jeg mødte mange andre, som jeg fortsatte med at lære at kende, da jeg få måneder senere flyttede til byen. Som Fastaval at være var jeg dog stadig bare helt almindelig menig deltager.

Som sagt skete der noget vigtigt med kongressen i 1993. De tidligere år var præget af et (underholdende) anarki. For eksempel var det ikke underligt at møde en fuld arrangør på gangene, der sagde, at man bare skulle holde kæft, hvis man spurgte om noget. Som deltager virkede Fastaval 1993 bedre organiseret og mere gennemtænkt en tidligere. Wookierne gjorde det for eksempel muligt at skaffe resever til de forskellige spilgrupper med det samme. Man kan sige, at Fastaval virkede mere ambitiøs end nogensinde før ... det var lige ved, at det blev et kulturarrangement.

Jeg spillede Alex Uth's 'En Duft af Kaprifol'. Et dansk Call-scenarie om en gruppe venner, der kommer på sporet af noget grumt. Et af de her fede Calls, hvor man på et tidspunkt spørger sig selv 'hvorfor ringer vi ikke bare efter politiet'. Ved nærmere eftertanke ... jeg kørte scenariet, og havde blandt andet Henrik Bisgaard i gruppen. Det var underholdende, men også lidt kaotisk. Jeg mødte Alex om torsdagen, hvor hun sad og skrev spilpersonerne færdige.

Og så havde jeg uvist af hvilken årsag meldt mig til live igen. Denne gang var det et ganske spændende situationsspil, hvor vi var blevet briefet på vores roller i forvejen. Vi spillede en gruppe sorte borgerrettighedskæmpere, som hijacker en bus tilbage i 60'erne, og spillet er så den forhandling med politi og FBI der følger. Jeg skulle jo spille neger, så jeg havde købt sort sminke ... sort sminke er bare noget pis, og når man ikke ved, hvordan man lægger en sminke, bliver det noget rod. Jeg lignede jeg ved ikke hvad, men vi spillede. Som et udmærket billede på, at det var en anden tid, så var vores største problem, at Ernst og nogle andre arrangører sad midt på dagen og drak sig stangstive i gymnastiksalen, hvor vi spillede, og begyndte at komme med 'morsomme' tilråb til spillet. Der var ikke rigtig nogen, der stoppede dem. 'Maskeballet' af Thomas Jakobsen og Jakob Berg var en virkelig fin rollespilsoplevelse. Jeg var så heldig, at komme i gruppe sammen med 'Steve Buscemi', som jeg

havde mødt i 1992 til 'En Dødelig Fornærmelse', og vi havde et meget underholdende spil. Jeg husker det som et flot og gennemført scenarie.

1993 blev også min første banket, som var et meget fin fest. Merlin Mann var konferencier og kørte stilen med stand-up baseret på rollespil. Generelt en meget sjofel konferencier, og det var jo altså morsomt. Banketten 1993 var også første og eneste år med bare bryster på scenen (tak Siri) og Merlins smukke hjælper i guldbikini fik vendt et par hoveder. Jeg kendte ikke rigtig nogen, og var som så mange rollespillere før og efter mig bare blevet sat ved et bord langt fra scenen. Jeg oplevede helt klart, at banketten IKKE var for mig, og blev for eksempel også irriteret da Paul Hartvigson fik æresottoen, fordi han havde gjort meget for rollespil overalt i Danmark. Jeg kan huske, at jeg tænkte, at vi da ikke havde set ham i Viborg. Det virkede som en indspist fest, hvor dem, der kendte hinanden, sad og klappede af hinanden ... men året efter sad jeg i den indspiste gruppe og klappede med, så min utilfredshed kom aldrig videre.

Rødvin kunne købes i tre-liters flasker ... og vi blev ganske fulde ved mit bord. Jeg tror nok, at jeg sad ved bord med Lars Vensild, som var den første bornholmer på Fastaval, men jeg kan sgu ikke rigtig huske det.

1994

Jeg aner ikke om det er rigtigt, men jeg erindrer 1994 og 1995 som de to guldalderår for Fastaval. Meget var sket siden Fastaval 1993. På vej hjem fra vällen, blev jeg enig med Alex om, at nu var det vores tur til at vinde Ottoer, så vi ville skrive det bedste scenarie nogensinde. Jeg flyttede fra en lejlighed i et socialt ramt område og ind til byen i en pragtfuld herskabslejlighed sammen med Troels Chr. Jakobsen, Mette Finderup og Thomas Munkholt. Bofællesskabet Elmuseet kom næsten til at danne ramme omkring Fastaval, og der blev holdt talrige møder i vores arbejdsværelse. Jeg havde tre scenarier med på Fastaval 1994: Vampire-scenariet Isabelle, Pompeii (skrevet sammen med Alex) og Et Eventyr (skrevet sammen med Olav Kjær). Samtidig var jeg skygge på banketten (næstkommanderende), så jeg var meget engageret. I løbet af et år var jeg blevet venner eller i hvert fald bekendte med hele inderkredsen bag Fastaval, jeg var medlem af Fasta og var med til at lave medlemsmagasinet Gekko sammen med Troels Chr. Jakobsen. Faktisk starter historien om Fastaval 1994 tilbage i vinteren 1993, hvor der blev holdt en scenarieforfatterweekend. I løbet af weekenden brainstormede, holdt workshops, lærte om scenariestruktur, idéudvikling og mange andre ting. Jeg husker det som Troels Chr.

Jakobsen, Mette Finderup og Kristoffer Apollo stod bag weekenden, men jeg kan huske forkert. Alle forfatterne gik ud og spiste bagefter, og grunden for et stærkt sammenhold blandt forfatterne til Fastaval blev lagt. Jeg kan tydeligt huske, at Nicholas Demidoff viste os hans næsten færdige scenarie "Den Sidste Færd", som blev aflyst på Fastaval.

Jeg kørte mit eget Isabelle på Fastaval. Jeg havde omkring 20 hold eller noget i den stil, og det var jo helt vildt. Jeg spillede med blandt andre Sarah Cederstrand og Jens Hougaard, og det var et fint og smukt spil. Jeg prøvede også at køre Ask Aggers dobbeltsценarie USS Atlantis, men måtte stoppe før tid. Min mest mindeværdige indsats fra det scenarie var, at en af mine spillere vandt Rottoen for dumme dødsfald. Jeg dukkede mig, når scenariet Pompeii kom på tale. Det er et scenarie Alex og jeg prøver at glemme. Et Eventyr var sejt, men det lå om søndagen, og der blev vist oprettet to hold. Der var to ting, der fyldte meget på Fastaval 1994. Mark Rhein*Hagen var æresgæst på Fastaval, og det var vildt, for han var jo en superstjerne i rollespilmiljøet. Vampire var HOT. Den anden ting var Fønix og københavnene. Rollespilsmagasinet Fønix dukkede op på Fastaval og lavede bar, hvor man kunne købe øl og sidde og hygge sig. Og det var utroligt hyggeligt. De fleste af københavnene indtog mere eller mindre vores lejlighed Elmuseet uden at jeg helt ved hvordan. I hvert fald var det ikke underligt at komme træt hjem og finde Asta i sin seng ... eller Paul Hartvigson. Københavnerne var på det tidspunkt en ret indspist gruppe, og de satte sig ret tungt på Mark Rhein*Hagen, og viste ham Århus (og vores lejlighed), og jeg personligt mærkede intet til, at der var en æresgæst ud over at høre et foredrag. Jeg ville nu godt have talt med ham, når jeg nu havde lavet et Vampire-scenarie, der havde fået flest tilmeldinger. Fastaval var rigtig godt arrangeret. Mette Finderup var general, og der var mange hjælpsomme mennesker. Der var mange ting at tage sig til. Workshops af forskellig art. Paneldiskussioner. Fønix uddelte Ronni'er. Og selvfølgelig masser af scenarier og brætspil. Det var også et af de år, hvor der var mange deltagere. Jeg husker ikke det præcise antal dog.

Jeg var med til at arrangere banketten, og det var et logistisk helvede. Det var første og sidste gang, at jeg tog imod en praktisk arrangørpost. Jeg blev reddet af blandt andre Morten Vadgaard og Mikkel Ploug som trådte til og løste en masse problemer. Vi var også så tåbelige, at vi ikke bare havde fordelt folk ved bordene, men ligefrem havde lavet bordkort. God damn ... det var en grum aften. Merlin var konferencier, og han havde sin sure første kone med, som skulle sidde ved mit bord, hvor Merlin

også sad, og hun var bare negativ over, at Merlin stod oppe på scenen det meste af tiden ... og jeg tror ikke, at hun synes, at han var særligt sjov.

Jeg prøvede at få min første Otto, og det var jo vildt nok, og det vendte banketten for mig, men jeg kan nu godt huske, at jeg tog ret tidligt hjem, fordi jeg bare var smadret.

Fastaval 1994 var også det eneste år, hvor jeg brugte hele mandagen på at være med til at rydde op.

1995

Det er et meget sørgeligt år for mig. Jeg havde været med til at arrangere Fastaval. Skulle tage mig af æresgæsten, havde skrevet mit nok bedste scenarie, som fik to fine Ottoer og selve vollen var kæmpestor og fantastisk arrangeret ... og jeg lå hjemme med skoldkopper HELE Fastaval. Mette var så sød, at hun lokkede mig ud til banketten med ordene, at jeg ville fortryde, hvis jeg ikke kom derud – så det gjorde jeg, selv om jeg lignede, jeg ved ikke hvad. Og jeg fortryder det ikke, for det var en flot banket, hvor folk var fantastisk udklædt, Ask Agger lavede det vildeste Arnis show på scenen og jeg nåede lige præcist at føle, at jeg havde været på Fastaval. Der kom en masse spillere hen til mig og fortalte, at de havde elsket 'Tidens Ritual', og jeg kom op på scenen og sagde tak. Men det var også det ... jeg gik glip af den måske bedste Fastaval nogensinde.



1996

Fastaval i 96 blev oplevet lidt fra sidelinjen. Det var næsten som i 1992 og 1993, bortset fra at jeg ikke engang spillede rollespil. Jeg boede ikke mere i bofællesskabet Elmuseet. Troels Chr. Jakobsen var forsvundet ud af rollespilmiljøet på en usund måde, og jeg følte ikke det helt store for Fastaval. Jeg spillede en masse rollespil sammen med mine venner, og havde ikke lyst til at skrive scenarie. Jeg tror nok, at jeg sagde til mig selv, at jeg var blevet for gammel til den slags.

Jeg var ude på Fastaval nogle aftener. Det virkede rigtig

flot og stort arrangeret, og igen foregik der masser af ting. Jeg hørte et foredrag med en forfatter i baren, hvor Nicholas Demidoff var TÆSKE beruset og stillede forfatteren meget mærkelige spørgsmål. Det var dengang, at det var eksotisk at møde en person, der havde skrevet rigtige bøger og fået dem udgivet. Når jeg kigger på listen over scenarier, kan jeg godt være ked af, at jeg ikke fik prøvet New York Coppars.

1997

Jeg er næsten væk fra Fastaval. Kristoffer Apollo har bedt mig om at køre sit meget spændende scenarie Jisei, og jeg dukker op – vist nok torsdag aften – og kører scenariet. Det går fint og er meget spændende, men efter det tager jeg hjem, og det er, hvad jeg oplever på Fastaval i 1997.

1998

Nytårsaften tager Thomas Munkholt og jeg op til fest ved totiden om natten hos Anders Trolle. Her sidder en skidefuld Ernst, som siger, at vi sgu skal skrive et scenarie til Fastaval. Vi er fulde og glade, så det lover vi, og det er nok heldigt, for ellers er det meget sandsynligt, at jeg ikke var kommet i gang igen. Selv om jeg skrev til 1995, havde jeg ikke været på rigtig Fastaval siden 1994. Thomas og jeg skrev scenariet Le Dernier Combat. 1998 var en fantastisk Fastaval. Fastaval TV havde deres eget lokale, som de forvandlede til et diskotek, hvor der blev holdt de vildeste fester. I stedet for baren var der vist øltelt i 1998, og det fungerede fint, når der var Fastaval TV som alternativ. Og det var virkelig elitært. Det var slet ikke alle og enhver der blev lukket ind til afterparty, men hold da kæft, hvor var det sjovt. Når jeg kigger på scenarielisten for 1998 fatter jeg ikke rigtig, hvad jeg lavede, for jeg har ikke spillet eller kørt et eneste scenarie – ikke engang mit eget. Den eneste aften, som står klart for mig, er den aften hvor Le Dernier Combat blev afviklet, hvor Thomas og jeg hang ud sammen i nærheden af spillokalerne for at hjælpe til, hvis det blev nødvendigt.

Jeg har på fornemmelsen, at jeg har været fuld rigtig meget af tiden. Jeg husker dog en aften, hvor min ven Jesper Thestrup var ude at drikke, og han slet ikke kunne klare, at hans kæreste skulle spille lækker luder i et live-spil, og begyndte at være macho over for de andre livere – som så troede, at det bare var en rolle. Det var lige ved at blive noget rod.

Jeg husker også noget med at tåge rundt i de tidlige morgentimer på skolen og sidde udenfor og fortælle historier og generelt have det sjovt. Det var en sjov

Fastaval, og jeg var helt sikker på, at jeg var tilbage. Jeg er dog meget langt væk fra arrangørgruppen. Jeg aner ikke hvem, der laver Fastaval, eller hvordan det foregår. Fastaval er bare noget, der sker og kører. Hvis der er krise på, er det ikke noget, jeg lægger mærke til eller hører om.

1999

Jeg havde to scenarier med til Fastaval 1999. Det ene var et stort anlagt FBI-investigation med masser af handouts – inspireret af en kampagne. Det andet var et lille og intenst psyko-drama Fusions-scenarie.

1999 står også lidt tåget for mig, og jeg kan godt mærke, at jeg har nemt ved at blande 1998 og 1999 sammen. Jeg husker tydeligt, at Palle brændte mig af som spiller på Fahrenheit, fordi han havde tømmermænd. Ham og de andre gamle Fønix-drenge sov i en børnehave i nærheden. Jeg husker, at jeg ikke selv kørte Den Sidste Sag ... og at jeg havde Ask Agger som spiller på FBI-scenariet, og han bare ownede det scenarie for vildt. Igen Fastaval TV og deres lokale. Fest. Sprit. Vildskab. Hænge ud sammen med Max Møller, som virkelig var artsy fartsy dengang. Han havde været aktiv omkring Fønix for nogle år tilbage, og jeg havde mødt ham ude i Sojakagen, hvor jeg boede under Zentropaprojektet. Mærkelig banket, hvor Kristoffer og Mette fik en æresotto og gik meget hurtigt fra festen. Jeg havde en underlig banket – kan ikke huske, hvem jeg sad til bords sammen med, men blev meget overrasket over, at jeg vandt for mit lille underlige Fusions-scenarie, men mit stort anlagte FBI-scenarie ikke vandt noget, selv om det var nomineret over det hele.

Sløret, sløret Fastaval.

Fastaval - det nye årtusinde

Fastaval 2000

Min første Fastaval som Ottodommer. Jeg har selv skrevet scenariet 'Tiden der forsvandt', og jeg kan huske, at Fastaval 2000 føltes lidt som en ikke-oplevelse, hvor meget af energien og opmærksomheden gik på det at være dommer. Der er ikke de store oplevelser, som står helt klart fra 2000. Det var vist det år, hvor der var en del ballade fra bander og lignende omkring skolen – måske var det ligefrem det år, hvor der blev hærget biler.

Jeg kan også huske, hvordan det var at tage bussen laaangt ud på en skole og komme ind og så heldigvis møde Fastaval TV-drengene, og have en hyggelig torsdag med dem. De havde vist et ret lille lokale det år – og var der ikke en af dem – Rasmus Knudsen – som havde cowboyhat på??

Det var antiklimaks at have sit eget scenarie med og være dommer samtidig. Ingen læste eller talte om mit scenarie. Anders Skovgaard spillede det og gjorde grin med det ... som om jeg var overrasket.

Max Møller var sur. Han havde afleveret sit scenarie om søndagen, hvor Fastaval var om torsdagen, og jeg havde blandt andet ikke nået at læse det, så det kom ikke med i bedømmelsen. Det var han ikke glad for.

Der blev spillet In Clouds of Glory. Jeg erindrer Ask og Gimle og en masse andre i gang med nogle store luftslag. Peter Jackson var æresgæst, og netop derfor kan jeg huske, at det var en forfærdelig banket. Der var bare SÅ meget, der gik galt. Ottouddelingen kørte af helvede til. Vi havde sagt til de banketansvarlige, at det skulle afvikles hurtigt, men de trak tiden og folk blev alt for fulde, fordi der var problemer med maden, og det var det første år, man ikke måtte ryge i lokalet, så en tredjedel af Fastaval stod udenfor det meste af tiden. Der var ballade da mange af priserne blev uddelt, lyden var ikke høj nok og folk sad og kom med dumme tilråb. Jeg sad til bords med Kristoffer og Lars Kroll og vi morede os ikke. Samtidig var jeg ked af, at vi ikke havde givet noget til scenariet 'Om en Krig', som var et rigtig fint fortælle-scenarie. Mads Brynnum blev åndssvagt glad for sin Juryens Specialpris, og det var jo fint ... selv om han svinede folk fra scenen. Steve Jackson holdt en tale under banketten, som jeg ikke kan huske noget fra.

Det var en ikke særligt mindeværdig banket, der blev enden på en for mig ikke særligt mindeværdig Fastaval. Det var som om, at det med æresgæst havde udlevet sig selv, og det var den første Fastaval hvor jeg tænkte, at der ikke rigtig skete noget ud over rollespillet.

Fastaval 2001

Per Fischer, Thomas Munkholt og jeg tog i kloster og idéudviklede på vores scenarietrilogi, som vi lettere ambitiøst havde kaldt det. Det var egentlig bare tre fantasy-scenarier, der i en eller anden grad delte tema. 2001 var en fantastisk Fastaval, der foregik på den elskede Skovvangsskolen. Sally Khalash (nu Bengtsen) havde forvandlet skolens fællesområde til en bazaar. Aldrig har et fællesområde på Fastaval været så hyggeligt.

Jeg ankom onsdag aften og sad i bløde stole ved små borde sammen med Max Møller og nogle andre folk

og talte om Cykelspillet, som Max var i fuld gang med at udvikle. Han sad også og fedtede med nogle ting til hans scenarie 'Being Max Møller'. Jeg var ikke selv til en masse af de arrangementer, som blev lavet i forbindelse med temaet '1001 og en nat', men det var helt klart med til at skabe en god stemning i løbet af hele Fastaval.

Jeg har lidt svært ved at huske, hvad jeg egentlig lavede.

Onsdag aften havde jeg en diskussion om D&D 3rd edition regler sammen med Nikolaj Lemche, hvor jeg forsøgte at forklare ham, at mit scenarie 'Dødedans' ikke var et regelnørdet scenarie. Jeg mødtes også med Paul Hartvigson som skulle køre scenariet, som til gengæld sagde, at han ville smide systemet over højre skulder og køre det systemløst. Nå ja.

Jeg blev vist nok skrækkeligt fuld et par aftener. I hvert fald fredag aften, hvor jeg blandt andet fik gramset på Sarah Halds bryster (fordi hun havde en chainmail bikini på), været generelt uterlig i baren og væltet rundt på skolen med en mindst ligeså fuld Mette Finderup, som jeg delte en taxa ind til byen med, men som stod af ved min lejlighed, fordi hun var bange for, at hun skulle kaste op.

Men jeg kan simpelthen ikke huske, hvad jeg ellers lavede. Jeg kørte ikke selv mit scenarie, men fulgte det fra sidelinjen.

Banketten var superfin og holdt i temaets ånd. Der var blandt andet mavedans, hvor danseren fik lokket Olav med op på scenen. Var det ligefrem det år, hvor Fastaval TV fik lokket mig og Merlin op på scenen?? Det kan jeg ikke huske, men jeg kan huske, at jeg stod oppe ved baren og diskuterede med en fyr, der hed Henrik om 1. Verdenskrig fly, og han gjorde mig opmærksom på, at jeg havde vundet en otte for bedste spilpersoner. Og Kroll sad og tudede over sin pingvin. Smukt. Fastaval 2001 var rigtig fin.

Fastaval 2002

Året hvor jeg ikke havde noget scenarie med, eller ikke på anden måde var engageret som arrangør eller noget. Det var vist egentlig en fin Fastaval, men jeg besluttede mig for, at jeg ikke gad på Fastaval uden at have noget at lave en anden gang. Egentlig husker jeg bedst, at jeg gik hjem fra banketten omkring ved 11-tiden, fordi jeg kedede mig ... men måske var det egentlig bare banketten, der var kedelig.

Åh gud ... var det ikke året med Tiscon? Og hifi-con. Fastaval TV var fandme sjove.

Jeg interviewede Kroll om det at være leder for et stort frivilligt arrangement til magasinet Lederne, som jeg var i praktik på.

Igen var jeg vanvittigt fuld fredag aften ... mere end nogensinde før, og jeg husker det som værende meget morsomt, men jeg lå til gengæld også hele lørdag og havde det skrækkeligt, indtil jeg tog en taxa ud på skolen for at køre USS Spirit of Humanity. Jeg var heldigvis blevet nogenlunde frisk. Det var her, at jeg havde den mest vanvittige spiller, som mimede hvad han gjorde i stedet for bare at fortælle det. God damn ... det var sært. Jeg vidste stadig ikke rigtig hvem de der bornholmere var for nogen, og Mikkel Bækgaard var også dengang en følsom irriterende knægt.

Fastaval TV var som sagt alt for morsomme. Jeg er især imponeret over Rasmus Ladefogeds evne til at improvisere åndssvagt morsom dialog ind over nogle tosser, der sidder og snakker. Jeg havde på et tidspunkt en lang snak med Alex, og på Fastaval TV blev det til mig, der holdt en enetale om, hvor vildt fed den shotgun jeg havde haft i det sidste Call spil var, mens Alex sad og nikkede meget interesseret.

Jeg ved ikke, om det er rigtigt, men jeg husker det som om, at det var 2001–2002 hvor Fastaval TV begyndte at gå mere målrettet efter at gøre grin med de gamle røvhuller og ikke så meget de små nørder.

Åh ja ... Max og Morten havde hængt fede valgplakater op for deres scenarie Pest eller Kolera. Det var sgu en god idé.

Fastaval 2003

Fastaval of looove. Det var en modsætningernes Fastaval. Jeg var virkelig irriteret på arrangørerne, som ikke synes ydede nogen en særligt god service og generelt var præget af lidt underskud, men til gengæld var det også på denne Fastaval, at alting gik op i en højere enhed, og et rollespilmiljø, som tidligere havde bestået af mange små mindre grupper, pludselig faldt sammen i en stor bunke, og bare gav hinanden group hug i fem dage. En euforisk Fastaval hvor alle var med og alle kom hinanden ved. Sidde og hænge ud i cafeen med en White Russian i en sofa sammen med Morten Holm, mens man kigger ud over fællesområdet. Sidde i baren og hænge ud med en



usammenhængende Kristian Nørgaard, mens Mackacken kommer og begynder at lave liveflasken i en sådan grad, at Gimle bliver hysterisk. Sidde

i Fastaval TV's lokaler og drikke øl, mens de skændes over noget udstyr, som ikke virker som det skal, mens en dårlig pornofilm kører i baggrunden. Sidde på gulvet i baren sammen med Dennis Gade Kofod og blive enige om, at vi begge er nogle arrogante røvhuller – og det er ok.

Sally og Peter havde lavet en meget ambitiøs Fastaval med temaet Rollespillere og Samfundet, og det gik bare ikke helt som det skulle. Jeg ved egentlig ikke rigtig, hvad gik galt, men da jeg for eksempel selv skulle holde workshop om rollespil i medierne, dukkede der to mennesker op. Der blev sat gang i en masse ting, men der blev ikke reklameret for det på Fastaval, og det betød, at mange af tingene gik lidt i sig selv, fordi der ikke var nogen, der vidste, at tingene skete.

Det var en fantastisk Fastaval både socialt og rollespilmæssigt. Jeg havde scenariet Proaktiv med, som kørte ganske godt. Jeg kørte Mette Finderups Darling er Død, og havde en fin oplevelse med det. Jeg havde en enkelt spiller i min gruppe, som havde en fantastisk evne til at stille spørgsmål ved alt, hvad jeg sagde. Hvis jeg sagde, at temperaturen var næsten 20 grader, selv om mørket var faldet på, fortalte hun mig, at det altså var urealistisk. Fastaval 2003 introducerede Cafeen, og det var helt fantastisk. Det var vist Joan, der kørte den, og man kunne få fornuftig mad (farvel toast!), god kaffe og drinks. Der var ikke øl i cafeen, men det gjorde ikke noget, for dem kunne man få i baren. Og det var faktisk pragtfuldt at bare lå midt i det hele og ikke var ude i et øltelt.

Mette Finderup var scenariens ansvarlig, og hun gjorde en masse for at sætte fokus på forfatterne – især på grund af debutanterne. Hun lavede en plakat med alle forfatterne, så man kunne se, hvem der havde skrevet hvad, og det var en super idé. Jeg kan huske det hyr hun havde med at få samlet de billeder ind – det var før, at alle mobiler havde kameraer. Plakaten blev hængt op i fællesarealet.



Det var også hende og Morten Juul der fik vendt æresottoen om. Før det havde jeg været lidt en modstander af den pingvin, men de lavede plakater med de nomi-

neredes navne, og holdt en meget hyggelig reception i cafeen, hvor de glade bornholmere fik pingvinen. Midtvejs – det må vel have været lørdag aften eller noget – blev der holdt fødselsdag hos ... argh. Jeg kan sgu ikke huske det. Hele Fastaval TV var med og de gamle

Fastaval i fokus

Fønix-folk var med, og det var en utrolig hyggelig aften. Fødselsdagen blev holdt lige i nærheden af skolen, og vi gik derover i samlet flok.

Det var på Fastaval 2003 at kimen for en lang række venskaber blev lagt: Frederik Berg Østergaard, Mackacken, Brian Rasmussen, Morten Holm, Lars Vensild, Dennis Gade Kofod, Max Møller, Anders Skovgaard, Kristian Nørgaard og mange mange andre, som jeg da kendte lidt i forvejen, men blev venner med efter Fastaval 2003, og det var helt sikkert med til at give netop den Fastaval et helt særligt præg.

Jeg var åndssvagt træt da vi nåede frem til søndag. Den havde stået på druk hver eneste aften og besynderligt nok fik jeg ikke dræbertømmermænd på noget tidspunkt. Men jeg fik heller ikke sovet meget igennem. Søndag eftermiddag gik Kristoffer, Mette Finderup og jeg ud og spiste chili på Café Smagløs, og det var nok lige præcist det som gjorde, at vi fik energi til at tage af sted. Det og meget høj Moloko og Kent. Jeg kan kun være ked af, at jeg ikke var med, da Fastaval TV spillede krocket mod Natural Born Holmers om søndagen.

Kan jeg huske banketten? Lidt. Jeg fik ingen pingviner med hjem, men det gjorde nu ikke så meget. Var det sjovt? Sandsynligvis ... der var i hvert fald totalt gang i den. Jeg mener, at vi stadig var ved at spise, da Kristian Nørgaard tog sin første morfar henover et par stole.

Fastaval 2004

Vi forlod den elskede Skovvangsskolen og tog til Tilst skole i stedet for. God damn ... Tilst. Det er den første Fastaval, hvor vi kørte fra København til Århus i bil. Jeg havde lejet en Fiat Stilo hos Buddys Biludlejning og havde Mette, Thomas og ... det var ikke Kristoffer, for han kom vist et par dage senere. Hmm ... kan ikke huske det. Måske Max eller en bornholmer med i bilen.

Vi ankom i fint forårsvejr til skolen og tjekkede ind sammen med en masse andre mennesker. Stemningen var faktisk ganske høj, selv om det var lidt mærkeligt, at det ikke var et år siden, at man havde set alle dem man kendte på Fastaval, for vi havde jo lige været sammen i løbet af hele det forgangne år til fester, bryllupper, torsdagsøl, fredagsøl, elitejulefrokoster og hvad der nu



end ellers var. Så det var ikke de store knus, der var fremme, men mere en "hey der, hvad sker der?"-holdning. Tilst Skole lignede et lokum, og general

Rasmus Knudsen fortalte mig, at de faktisk havde gjort meget rent i løbet af mandag og tirsdag. Skræmmende, for der var godt nok bare grimt og snusket over det hele. Heldigvis blev der lavet en hyggelig café i et lyst lokale. Det var vist Jakob Bondesen, der stod for cafeen – der var i hvert fald åndssvagt god kaffe og cafeen var på det tidspunkt stadig meget caféagtig.

Jeg var dommer i 2004, og det var ikke udpræget nogen fantastisk oplevelse af flere forskellige grunde. Jeg følte aldrig, at vi havde den helt vilde dynamik i vores gruppe ... jeg ved ikke, om vi savnede energi eller hvad det var. Måske var det også bare fordi, at banketten blev en dårlig oplevelse og jeg blev overfaldet af nogle livere, som var skide sure, fordi Lars Vilhelmsen var kommet til at sige til dem, at de var med i publikumsprisen, hvad de altså ikke var, og de først fik det at vide på selve banketten. Men nu springer jeg i det, for Fastaval 2004 er mindeværdig af flere årsager.

Troels Chr. Jakobsen dukkede op på Fastaval. Uvist af hvilke årsager vendte Troels tilbage til rollespilmiljøet i løbet af 2003 og skrev scenarie med Merlin ... eller det vil sige, at Merlin vist nok skrev mest scenarie og undrede sig lidt over, hvor Troels var henne i processen, men han var tilbage. Det var mærkeligt for mig, for jeg havde været meget tæt på Troels i mange år, og der var engang for 10 år siden, hvor han var toneangivende. Han opførte sig som om, at det stadig var gældende, selv om det var så tydeligt, at der var kommet nye kræfter til, som var dygtigere end Troels, og de gamle kræfter for længst havde nytænkt rollespil flere gange. Han troede at fortællerrollespil var Storyteller. Så det var ikke kun et glædeligt gensyn for mit vedkommende.

Kristian Nørgaard havde scenariet 'Den Dag Franks Nyre Satte Ud' med. Det var et sjovt eksperiment, men det rigtig sjove var at opleve Kristian i en rolle med ansvar, for hvor han ellers nok plejer at være totalt tilbagemånet og det skal nok gå agtig, når det er andre, der står for noget og han er deltager eller tilskuer, blev Kristian total arrangøragtig i femte gear og fes rundt og beordrede folk rundt og havde rimelig lav stresstærskel. Jeg havde den fornøjelse at blive smidt ud af scenariet, fordi jeg var småfuld og lidt for useriøs.



omkring baren, ligesom de fleste andre.

Baren var noget af et helvede. Den lå i et kælderlokale og jeg var faktisk aldrig inde i selve baren, men opholdt mig i gangområdet

I forhold til stemningen i 2003 var stemningen året efter dårlig. Ikke blandt jeg selv og mine venner, men helt overordnet lå der en 'pøbel vs. elite' stemning over kongressen, som kulminerede under banketten i form af en række uheldige episoder. Det hele startede ved at generalen havde besluttet sig for, at banketten skulle være af en høj kvalitet, så prisen fik et hidsigt nøk op og lå på 300 kr. Det skabte en stor diskussion forud for Fastaval på Rpgforum, hvor sindene kom i kog. Det lå i luften at prisen på de 300 kr. var fastsat for at sortere nørderne uden jakkesæt og smoking fra. Dem der ikke havde råd og lyst kunne så tage til pizzabanketten, hvor der ville blive transmitteret direkte til fra den egentlige banket. En fin idé, men stemningen blev ubehagelig, og kamerafolkene gik rundt og filmede ned i kvindernes udskæring, så dem på pizzabankette kunne sidde og råbe FISSE. Samtidig var folk sure over, at vi havde givet Jakob Schmidt Madsen en masse ottoer for et scenarie, som ingen faktisk havde spillet, fordi der ikke var oprettet hold, fordi det var et spillederløst scenarie hvilket den scenarieansvarlige ikke var klar over, så der var jo ikke nogen spilledere. Ifølge myten er det hele Dennis Gade Kofods skyld, fordi han kom til at melde sig som spilleder på det i stedet for spiller. Samtidig igen var arrangørerne af livescenariet skide sure, fordi de følte, at de blev snydt for deres publikumspris. Heldigvis udviklede banketten sig til en ret vild fest!

Jeg oplevede også, at der var mange venner til debutanter, som var overraskede over, at deres vens scenarie ikke var blevet nomineret til alle priser og mindst fået ottoen for bedste scenarie, for det var uden tvivl det fedeste, som de nogensinde havde set – og det er måske svært, når man aldrig har set et rigtigt scenarie før, at forstå, at man ikke får Ottoen for bedste redigering, fordi man har fået nogen til at tegne til sit scenarie.

Set i bakspejlet kan jeg godt fortryde, at vi ikke gav Ottoen for bedste redigering til Ripper. Det var sgu et godt redigeret scenarie. Jeg er også stadig ked af, at Efter År ikke fik noget, og det har garanteret ikke hjulpet på Mettes chancer, at hendes kæreste og nærmeste ven sad i komiteen. Vi var bange for at forfordele nogen. Havde det været Viking Con udgaven af Efter År (med de otte spilpersoner i stedet for de seks) som havde deltaget, havde det nok set anderledes ud. Det er sgu' et godt scenarie.

Så alt i alt var Fastaval 2004 en meget blandet kongres. Der var mange lidt sure og bitre mennesker og især i forhold til 2003, var der ikke nær så meget loooove. Men der dukkede til gengæld rigtig mange hyggelige mennesker op i løbet af påsken, og det var hyggeligt. Og Merlin var med. Og Søren Gaun var der. Og en masse andre mennesker.

Det var også i 2004 at der var den store 'Joint-gate', men da jeg ikke personligt oplevede den, vil jeg ikke skrive om den.

Der blev ikke spillet så meget fra min side. Jeg kørte Peter Brodersens Reaktiv, og det var en underholdende oplevelse, men det var så vist også det, jeg fik spillet.

Fastaval 2005

Jellebakkeskolen og et øltelt pyntet op til jul. Det er faktisk det første billede, der dukker op i mit hoved. Julepynt og juletræ over det hele inde i ølteltet. Gale mennesker. Mærkeligt nok står Fastaval 2005 lidt svagere i erindringen end 2004. Jeg havde mit scenarie "Det Hemmelige Selskab" med og spillede rollespil og havde fin banket og alting, men der skal lige rodes i hukommelsen.

Jellebakkeskolen var vist egentlig en ret ok skole. Det var også der, hvor man havde holdt Orkon i 2003, og det var morsomt at opleve en stor kongres på skolen i forhold til den lille og hyggelige Orkon. Jeg kan simpelthen ikke huske cafeen på Fastaval 2005 ... ah vent. Jo selvfølgelig kan jeg da det. Det var jo det år, hvor Ulrik sprang til i nogenlunde sidste øjeblik, da Jakob Bondesen blev syg og ikke stod for cafeen. Og det var Luisa og andre piger, der stod i cafeen meget af tiden. Det var en meget hyggelig café, der var i et lyst lokale. Jeg kan huske, at Mette og jeg sad uden for cafeen og ventede på at den åbnede onsdag eftermiddag og følte os meget fremmedgjorte og havde mest lyst til at stikke af, men så begyndte forskellige mennesker at komme forbi og dukke op, og vi fik den der følelse af, at Fastaval nok skulle blive hyggelig alligevel.

Jeg havde lavet programmet til dette års Fastaval, og det betød, at jeg vidste vildt meget om, hvad der foregik på kongressen.

Jeg spillede Superheroes – blandt andet med generalen Jost, som var syg og formåede at smitte Kristoffer Apollo, som var vores spilleder, så Kristoffer tog hjem før banketten. Det var ganske underholdende.

Jeg husker at stå i cafeen og opleve Anders Skovgaard HÅNE Brian Rasmussen for vildt, fordi der var Deep Ones i hans scenarie, og Brian der hårdnakket påstår, at det IKKE var Deep Ones ... og vi andre står og smågriner.

2005 blev et slags reparationsår. Der var ligesom en enighed om, at det var gået for vidt med elitesnakken i 2004. Jeg kan også huske, at jeg begravede stridsoksen med Andreas Skovse, og vi blev enige om, at vi nok bare skulle være meget opmærksomme på, at vi arbejder meget forskelligt med tingene, hvis vi skulle være arrangører sammen igen. Jeg spillede også lidt brætspil i cafeen. Det var vist også det år, hvor jeg lavede småkager

sammen med Mette til cafeen. Ikke bare småkager, men cookies af den seriøse slags.

Cafeen var hyggelig, men den lukkede åndssvagt tidligt, fordi den også var soverum for dem, der stod i cafeen. Jeg tror, at den lukkede omkring klokken 23 om aftenen eller sådan noget.

Hvem pokker var det nu, der fik æresottoen? Var det ikke Merlin der fik den og Peter Brodersen, der stod for at uddele den? Jo, og det var lidt trist, fordi Merlin ikke var der, men vi fik nu en udmærket reception med hvidvin alligevel. Merlin havde faktisk været på Fastaval i et par år i træk, og 2005 var han der så ikke, og det var lidt trist.

Der er ikke nogen gennemgående stemning, som slår mig omkring 2005. Jeg kan huske banketten for, at jeg fik Ottoen for bedste scenarie, og min tale var lidt usammenhængende og vist egentlig bare et citat fra en af grupperne: "Jeg tror, at vi skylder fem får", eller sådan. Jeg kan også huske, at stå og tale med Jakob Schmidt Madsen ude i den lille gård, hvor man måtte ryge, og at Max grinede af mig, fordi han kunne se, at jeg ikke havde regnet med, at jeg skulle have den.

Men ellers er det bare blankt. Jeg kan ikke engang se for mig, hvordan lokalet så ud, hvem jeg sad med eller hvad jeg lavede. Som opvarmning til bankette var der vist live musik og bar, og jeg kan huske at stå og vente sammen med Thomas Munkholt, og Maya kom hen og fortalte mig, hvad der var blevet gjort ved hende under Det Hemmelige Selskab, og jeg blev helt flov.

Men det var da vist en helt fin Fastaval var det ikke?

Fastaval 2006

Første år på Tranbjerg Skole, og et år der kom til at stå i Fastaval Magasinets tegn. Mette, Kristoffer, Thomas og jeg havde besluttet os for at lave Fastaval Magasin, og vi var ambitiøse. Vi havde lavet en del hjemmefra – blandt andet hele første nummer, som udkom om onsdagen (så vidt jeg husker), men hold da op, hvor var det meget arbejde, men det var også sjovt. Mette var gravid ... meget gravid, men arbejdede som en gal.

Vi fik lavet fem superfede magasiner, og jeg er enormt glad for, at vi gjorde det, og Fastaval 2006 står for mig som en af de bedste Fastavaller nogensinde, selv om jeg drak mindre, spillede mindre rollespil og så meget færre mennesker end jeg plejer og hang meget mindre ud i baren.

Vi fik et lokale og som ved det vildeste lykketræf var det kraftedeme en hurtig netforbindelse i lokalet, som bare virkede hele Fastaval. Vi holdt det superhemmeligt, for vi ville ikke være internetcafé. Redaktionen var vores

lokale, og selv sommetider når der kom nogen og skulle skrive noget, var det forstyrrende, så ingen fik at vide, at vi havde en hurtig netforbindelse og masser af computere.

Men vi ankom onsdag aften og fik anvist vores lokale. Vi havde også fået tildelt to GDS'ere, som var superflinke og arbejdssomme. Da vi manglede en forlængerledning gik der fem minutter, før vi fik en af infoen, som vi bare kunne beholde hele Fastaval. Folk var simpelthen så søde og hjælpsomme.

Frederik Berg Olsen og Anders Trolle tog billeder for os under hele Fastaval, og det var bare for fedt. Det var både hyggelige og flittige mennesker. Min rolle var primært som layouter. Mette skrev og organiserede og interviewede, Kristoffer interviewede og skrev, og Thomas behandlede fotos og layoutede. Jeg skrev også lidt, men gjorde mest i layout.

Jeg havde mit scenarie 'Den Røde Pest' med, men det fyldte ikke særligt meget i sammenligning med magasinnet. En af grundene til, at det kom til at fylde meget var, at vi blev nødt til at kopiere og A3'e vores A4-prints på Journalisthøjskolens printere ... som ligger 20 kilometer væk, og det var mig, som havde bil og kørekort. Vores arbejdsgang var, at vi lavede magasinet færdigt i løbet af aftenen, printede det og så tog jeg det med, og skulle ud på Journalisthøjskolen og kopiere eller ind på journalisthøjskolen sent om aftenen og kopiere. Under alle omstændigheder var det svært at kombinere med øl og hygge i baren, da jeg samtidig overnattede nede i byen i min lejlighed. Det blev til rigtig megen køren rundt i Århus dette år.

Heldigvis var det sjovt, men vi var trætte, da vi nåede frem til søndag, og vi gad ikke mere.

2006 var også året, hvor det for alvor gik op for mig, at Johs er for lækker.

Banketten ... jo, jeg kan godt huske banketten, for jeg kan huske, at Anders Trolle gik og tog billeder af pigerne i flotte kjoler, men derudover. Åh ja, den er altså langt væk. Jeg var ikke specielt glad for mit scenarie det år, og blev klar over, hvor mange problemer der var med det i løbet af Fastaval.

Fastaval 2007

Det hidtidige lavpunkt for mig siden 2002. Fastaval 2007 blev lidt trist af flere grunde. Mette og jeg arbejdede møghårdt på at lave et fint forfattermagasin, og så blev det desværre kopieret forkert, så det endte med at blive grimt og uforståeligt, og det var jeg ked af, og der var heller ikke nogen, der udtrykte videre glæde over det på Fastaval, så det føltes lidt som en måneds spildt arbejde.

Jeg havde også lavet program, og det var meningen, at vi også skulle have haft plakater og visitkort, men bunkeren blev ved med at trække det ud og trække det ud og til sidst var det bare nemmere for dem at sige, at der ikke var 700 kr. til en masse plakater og 1.000 pingvinvisitkort. Trist ...

Mit scenarie voksede mig over hovedet, og i kampen for at aflevere til min deadline, afleverede jeg noget, hvor der var to-tre dages arbejde tilbage, før det ville være helt færdigt. Samtidigt var det et monsterprojekt, og min første tanke med at ville have haft en medforfatter var nok helt rigtig.

Samtidig var min mor alvorligt syg, og det sædvanlige påskebesøg om søndagen hjemme hos familien blev en trist affære ... og det hjalp da heller ikke at se, at mit scenarie overhovedet ikke var nomineret til nogen priser, så søndag var ligesom lidt ødelagt. Jeg var også træt, og Mette var blevet syg og orkede ikke Fastaval i forvejen (Thomas havde tænkt sig at blive hjemme med knægten fra starten af), så jeg havde heller ikke Pingvinkartellet opbakning.

Fastaval 2007 var igen på Tranbjerg Skole, og jeg kommer aldrig til at holde af den skole. I 2006 havde jeg nok ikke oplevet, hvor trist den egentlig er, fordi jeg tilbragte så meget tid ovre i vores redaktionslokale, men i 2007 blev det virkelig tydeligt, at skolen er noget bæ.

Nå ... men nok klynk, for der var også gode oplevelser:

Monsterspillet Order of the Stick nede i baren med Gimle, Max, Mike og flere andre hyggelige mennesker. Generel drukkenskab med Line og Kristian Nørgaard og



Line der købte en hel kande af Mojitos eller noget i den stil. Åndssvage Frederik der havde tre liggeunderlag og fire soveposer med og ALLIGEVEL endte med at sove på gulvet, fordi svenskerne stjal hans soveplads. Jeg spillede Tidsvogterne, og det blev en spøjs oplevelse, hvor Kroll endte med at sidde og spille bipersonsrollespil med sig selv som spilleleder ... han sagde bagefter til os, at han ikke vidste, hvad der var kommet over ham. Og der var også hygge i cafeen.

Men det virkede som om, at man godt kunne mærke, at der var mange trætte mennesker. Der var generelt ikke så meget overskud på Fastaval. Ingen tog over og lavede avis eller magasin. Der var ikke rigtig nogen events eller andet end rollespil. Jeg tror, at det bedste ved Fastaval 2007 var, at jeg begyndte at lære Absurth-drengene bedre at kende, og det er altså et givtigt bekendtskab. Fastaval 2008

Back on track. Skriver scenarie næste år.

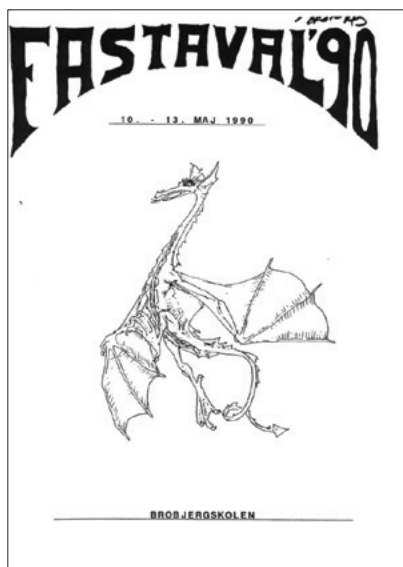


En Guide til den Forsmåede Kunstner

Af René Tofts

Efter at have vel overstået dette års Viking Con, kan man igen ånde lettet op og se fremad. Man fik gjort det man skulle og skal nu til at planlægge sit næste træk for sin fremtid som scenarieforfatter. Knap er Viking Con overstået før tankerne om Fastaval trænger sig på. Med en deadline der hedder 15. oktober, skal man vride hjernen for at komme med den fede idé, den idé og den formulering af denne idé, der gør at man kan få sit scenarie med til denne vigtige begivenhed for den kunstnerisk bevidste scenarieforfatter. Her har vi prisuddeling, klap på skulderen, selvfedme, anerkendende jazznik og en indforståethed, der er et mekka for den selvbevidste kunstner med stort K. Det er her det sker. Man skal med. Men der er en bagside af medaljen. En lidet kendt offentlig hemmelighed, der rammer dem, der aldrig helt kommer ind i varmen, de der får deres scenarie med og nu tror at livet fra nu af er en dans på roser uden torne og lutter kalorielet lagkage. Sådan er det ikke. Det er ikke nok at være med. Man skal også nomineres, hvilket er en kunst i sig selv. Det er efter sigende spillelederne, der bestemmer ud fra deres karaktergivning, hvem der ud af alle scenarierne, bliver de heldige femti scenarier alle vil snakke om de næste kommende år med en indforstået kunstnermine og respekt. Resten ender på glemslen ubehagelige mark og stemplet som mindre vigtige eller direkte elendige. Så er spørgsmålet – hvad gør man når man er med, men ikke er med alligevel? Altså hvad gør man når man har fået sit scenarie med til fastavallen, og dermed er sikret en plads til den meget vigtige banket, men ikke er blevet nomineret til noget som helst, da ens scenarie ikke lige havde den star quality, den je neus ce qua, Fastaval ledte efter? Jeg har nu to år i træk været til Fastaval med et scenarie, jeg selv anså som stor kunst. Givet at det mere ligner en Hollywood produktion end en snæver fransk kunstfilm, men de blev skrevet til folket og ikke til den kunstneriske feinsmeicher. Eller sådan var de i hvert fald tænkt. Og begge gange er jeg blevet forbigået i de årlige nomineringer, hvilket har betydet at jeg har siddet til banketten og set diverse folk blevet forgyldt og rost uden selv at kunne se andet en min egen navle blive overset på det

groveste. Jeg indtog rollen som den forsmåede kunstner. En rolle jeg har lært at elske. For uden den forsmåede kunstner, ingen opposition. Uden ham, ingen kritik. Uden ham, ingen opmærksomhed. Så her følger et par guidelines til hvordan man bedst muligt udfylder rollen som den forsmåede kunstner til den årlige fastaval.



1. Skriv et scenarie. Et ret godt udgangspunkt efter som det er din sikre billet til banketten. Og scenariet kan senere på aftenen bruges, til at svine de andres arbejde til, men mere om det senere.
2. Undgå at blive nomineret. Endnu et ret essentielt punkt eftersom en nominering reelt giver dig en chance

for at vinde en Otto. Og bare det at blive nomineret giver samtidig en hvis respekt blandt eliten, hvilket du for alt i verden skal undgå.. Oprethold din ret til at være enfant terrible. Du er familiens sorte får. Du skal heller ikke nyde godt af at man senere kan præsentere dit scenarie som nomineret i kategori bla-bla-bla. Føj. Man kan være sikker på at undgå en nominering ved at skrive et scenarie folk gerne vil spille. Noget der ikke er alt for svært at gennemskue og som folk kender noget til. På denne måde får du mange tilmeldinger og får mange spilledere, der har hver deres mening om netop dit scenarie. Karakteren vil pga. de mange meninger både gode som dårlige nærmer sig midten, hvilket er nok til at du ikke vil opnå den forhadte nominering.

3. Når du nu er sikker på at du ikke bliver nomineret, skal du i dagene op til og naturligvis på selve dagen for afsløringen af nomineringerne, gå og snakke med alle folk om hvor meget du virkelig håber dit scenarie bliver nomineret. Ikke nødvendigvis i bedste scenarie kategorien, men bare en af de mindre kategorier, da det

vil være en stor personlig sejr for dig og betyde at folk (læs eliten) anerkender dit scenarie for det fremragende stykke arbejde, det nu engang er. Dette vil kunne give dig grund til endnu større fortørnelse, når nomineringerne bliver offentliggjort og dit navn ikke er at finde nogen steder.

4. Det er nu ved at være tiden op til banketten og den skal udnyttes. Du skal bruge den til at tale med så mange som muligt (helst Otto-dommere) og være fuldstændig uforstående overfor din manglende nominering. Det kan jo ikke passe. Med alt det arbejde du har lagt i det, skrevet for menigmanden, og så bliver det ikke anerkendt. Hvad sker der? Du har set de andre scenarier, der jo er typiske avantgarde pis, der er skrevet for den smalle elite, eller udelukkende for at score en Otto. Du kan også allerede her, hvis du føler dig klar til det, komme med en subtil bemærkning om at dommerne er købt, eller stille spørgsmålstejn ved deres subjektivitet og eller troværdighed. Personligt plejer jeg at gemme dette til selve banketten, da man ikke skal fyre alt sit krudt af for tidligt.



5. Banketten er tidspunktet hvor den egentlige prøve som forsmåede kunstner skal stå. Det er nu du skal udnytte dit pertentlige forarbejde og se dig selv vinde en moralsk sejr for folket (og svine så mange folk til som overhovedet muligt på en pæn og underforstået måde). Du skal sidde med din dyrt indkøbte rødvin til en tyver nede

fra Aldi og komme med spydige bemærkninger til din sidemand hver gang en "vinder" bliver annonceret. Du skal fnyse af deres takketale og ryste uforstående på hovedet over deres glæde over sådan en opreklameret gipsfigur. Magen til cirkus over sådan en lille usmagelig nipsting, man alligevel ikke kan have stående nogen steder, hvis man vil undgå at blive stemplet meganørd. Efter Ottouddelingen er det tid til den endnu mere usmagelige "hædrende omtale", der kort og godt går ud på at give alle de nominerede, der ikke vandt, en tudekiks så de også kan føle at de fik noget med hjem i år. Her skal du som forsmået kunstner virkelig udtrykke din harme, da du rent faktisk som ikke-nomineret havde en mulighed for at vinde hæder og ære, men hvad gør ottodommernes? De giver trøstepremien til deres venner. Ind-

spist er et mildt ord for denne dekadence i det danske rollespil. Føj og så en skål til sidemanden. Og så er det tid til virkelig at gå folk på klingen, specielt de feterede ottodommere, der storsmilende soler sig i vindernes gratis champagne. Det er nu de skal ned med nakken. Jo mere fuld du på nuværende tidspunkt er, jo bedre (du skal dog være i stand til at kunne fremstamme uforglemmelige anklager, så mådehold i et vist omfang er anbefalelsesværdigt). De skal nu uden omsvøb i mindst en time lægge øre til al din galde, for den er jo sandfærdig. Du har retten på din side. Du skal ikke længere insinuere eller foregive at være uforstående overfor deres valg. Du har ret og de tog fejl. Deres lemfældige omgang med prætenttøst pis, forarger dig ikke kun, men skuffer dig i bund og grund og du overvejer om det virkeligt at værd at komme tilbage næste år (selvom du allerede ved hvad du vil skrive og har planlagt turen ned til mindste detalje). Dernæst kommer turen til de andre forfattere. Først dem der vandt. De skal mærke din harme og indignation over deres skod scenarier. Næ, du derimod, du skriver til menigmanden, taler folkets sag og kræver oprejsning. Hvis du kan drikke en af dem under bordet, vil det kun styrke din tro på at de er en omgang vatpikke, der aldrig har gjort en ærlig dags arbejde. Til sidst er det de andre forfattere, der heller ikke blev nomineret. Med dem skaber du en fællesfront. I kan hurtigt blive enige om hvor opblæste de andre elitære bastarder er, og hvor meget de egentlig tager fejl i alt hvad de gør. Til sidst er der kun at tage på pizzabanketten, hvor man kan modtage folkets hyldest og bruge resten af aftenen på at rakke ned på eliten, hvis ikke man allerede er for fuld.

6. Efter fastaval er vel overstået kan man fortsætte debatten på rgpforum alt efter behov. Det kan jo være at man ikke lige fik svinet alle til, eller lige kom i tanke om en guldkommentar. Det kan også være man bruger det bedste af en uge på at undskylde (læs kysser røv), for man skulle jo gerne kunne komme tilbage næste år.

Så. Det var det. Det kræver sin mand at være en forsmået kunstner. Tilbage er der vel kun at opfordre alle, der føler sig oversete, til at sætte næsen i sky, ranke ryggen og øve sig foran spejlet i at svine folk til på en forholdsvis subtil måde.

*Held og lykke
René Tøft*

P.S. En tak skal lyde til Sigurd, der mindede mig om vigtigheden i at skrive denne artikel. Uden denne artikel vil mange scenarieforfattere gå glip af deres gudsbenovede ret til forsmåelse.

En ottodommers oplevelser

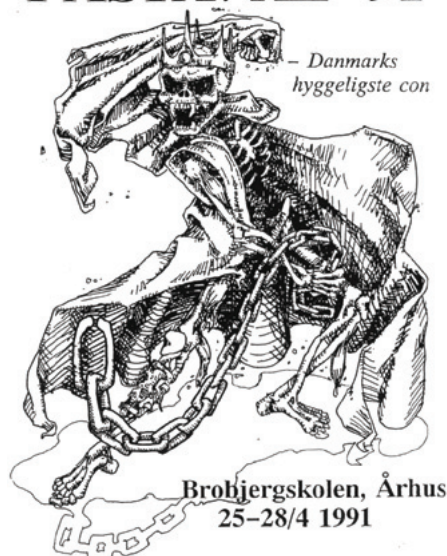
Af Anders Frost Bertelsen

På Fastaval 2008 var jeg en del af otto-komiteén. Det er noget, jeg gerne har villet prøve gennem flere år. Tanken om at få lov til at analysere en masse scenarier har altid været tiltalende, men jeg har svært ved at motivere mig selv til bare at læse Projekt R'lyeh fra den ene til den anden ende. Samtidig er analyse for mig også samtale, diskussion. Jeg er nødt til at prøve mine argumenter på andre før jeg selv tror på dem. Derfor har jeg gerne villet være med til at uddele Ottoerne, og i år fik jeg chancen. Før jeg prøvede det, vidste jeg forsvindende lidt om, hvad der egentlig foregik bag de lukkede døre. Der er masser af rygter omkring den forjættede og -gyldte gipspingvin – bestikkelse, vennetjenester, hemmelige håndtryk, osv. – og selvom de fleste godt ved det er for sjov, er Ottoen ikke desto mindre omgærdet af en vis mystik. Jeg har nu sat mig for at afdække processen. Hvad sker der fra dommerne er fundet, til den sidste statuette er uddelt?

Før scenarierne

Det er mit indtryk, at det varierer fra år til år, men vi blev samlet omkring oktober måned. Jeg kan huske det på, at jeg selv baksede med en synopsis jeg ville sende ind, men så fik jeg et tilbud jeg ikke kunne afslå – Kristoffer Apollo skrev en mail og spurgte, om jeg ønskede at være dommer. Han var den nye overdommer, og der er tradition for at overdommeren sammensætter komitéen omkring sig. Jeg ved, at man typisk forsøger at samle folk fra forskellige sider af rollespilsmiljøet, både hvad angår generation, tilgang til rollespil og diverse grupper. Man kan altid diskutere om der "mangler" nogen, men man kan ikke påstå at komitéen var en lukket klike, der havde brugt de sidste ti år på at bekræfte hinanden – to af mine meddommere havde jeg praktisk taget ikke talt med før. En måneds tid efter mødtes vi alle fem over en kop kaffe og snakkede forløbet igennem. Vi skulle blandt andet overveje om vi ønskede at ændre på kategorierne, og generelt aftale hvordan vi skulle gøre ting. Vi besluttede meget hurtigt ikke at ændre på noget, på nær en finpudsning af skalaen til publikumsprisen – fra ti til syv trin. Noget med overskuelighed overfor

FASTAVAL '91



statistisk spredning. Så snakkede vi lidt om hvordan man når frem til beslutningerne. Præmissen er, at alle skal være enige, afstemninger er ikke en mulighed. Vetoer og studehandler er også bandlyst. Og så må diskussionerne ellers trække ud, hvis det er. Det kom de også til, skulle det senere vise sig. Så gik der nogle måneder, hvor vi ikke havde det store at lave. Deadline for scenarier var d. 1. februar, så vi var godt klar over der ville gå noget tid. Vi havde egentlig været bekymrede for scenariemængden, da de scenarieansvarlige valgte at acceptere samtlige synopser, men op til deadline kom der temmelig mange afbud, og vi endte på 22 scenarier. Det var til at overkomme.

Løsning

De første scenarier begyndte at rulle ind i slutningen af januar. Jeg var personligt meget glad for det, da jeg havde ferie fra studierne, og således havde en lille uges tid til at læse de første scenarier. Jeg nåede en håndfuld der, og så var det ellers med at passe det ind i hullerne i en travl kalender. Den sidste uge op til Fastaval stod alt på stand by, for at jeg kunne blive færdig. Det foregik på den måde, at når man havde læst et scenarie, gik man ind på vores lukkede, hemmelige forum og skrev

en gennemgang af scenariet på godt og ondt. Dels en overordnet kritik, og dels kritik til hver af Otto-kategorierne. Det meget optimistiske mål var, at alle skulle have skrevet en gennemgang af hvert scenarie (dvs. 5*22*1-2 sider = 110-220 sider!), men det nåede vi ikke. Blandt andet fordi vores forum gik ned sammen med resten af Fastavals hjemmeside, så vi måtte klare os med mailudvekslinger. Det blev lidt uoverskueligt.

Før Fastaval

Da alle var færdige med at læse scenarierne mødtes vi for at diskutere priserne. Det løb af stablen tirsdag før Fastaval, og vi brugte godt 11 timer den dag, kun afbrudt af enkelte toiletpauser. Vi gennemgik simpelthen alle kategorierne én efter én. Først skrev vi alle dem op, som bare en af os kunne forestille os blive nomineret. Derefter gik vi i gang med at indsnævre feltet for at komme frem til fem nominerede. I nogle kategorier var det nemt at finde to-tre stykker der i hvert fald skulle med, i andre blev vi hurtigere enige om, hvilke der ikke skulle være med. I nogen kategorier havde vi en klar Otto-kandidat, i andre havde vi op til fire på tale uden at nå til enighed. I sidste ende nåede vi frem til en liste i hver kategori med nogle lag. Det kunne være Otto, Otto-kandidater, sikre nominerede, mulige nominerede, ikke nominerede, etc. Derefter gik vi hver til sit, og næste dag startede Fastaval.

Under 'vallen

I løbet af torsdag og fredag på Fastaval brugte vi meget tid i caféen med at lytte til folks spiloplevelser. Jeg oplevede, at det ikke var voldsomt behageligt at tale med folk om deres scenarier før de havde været spillet, men når først det var sket, var det meget nemmere. Der bliver mindre "hvad mener dommeren, mon?" og mere "hvordan virkede det der i spil?", og det er mindre akavet at tale om, i hvert fald for mig. Lørdag var det tid til det store dommerlive, og det startede kl. 11 om formiddagen. Der var ikke længere mulighed for at udskyde beslutninger, nu skulle de tages. Vi besluttede at gå grundigt igennem hver eneste kategori igen. Først skrev vi alle, som vi havde i betragtning til nomineringer op på tavlen. Så skrev vi andre stærke (i den kategori) op, som vi vidste, var kørt godt. Derefter gik vi igennem alle bedømmelsessedler der var løbet ind fra de scenarier for at få et billede af spillernes syn på det givne element (eksempelvis roller) – både karakterer og kommentarer. Sammen med vores inputs fra at tale med folk, havde vi efterhånden et godt indtryk af, hvordan scenarierne var forløbet. Det er en svær sag at balancere det skrevne

oplæg op mod konkrete spiloplevelser. Ingen af os ønsker at præmiere et scenarie, der ser godt ud på papiret, men ikke virker i praksis. Omvendt er der mange ting, der kan influere en spiloplevelse, og vores opgave som dommere er at præmiere det bedste oplæg til rollespil, ikke den bedste afvikling. Der var scenarier, hvor vi godt kunne se nogle rigtig gode elementer, men hvor vi ikke troede på dem i praksis. Nogle af dem viste sig at virke fortrinligt, og de meldte sig på ny ind i ræset. Der var ingen af vores præ-Fastaval nomineringer, der decideret diskvalificerede sig selv gennem dårlige afviklinger, men der var scenarier, der blev overhalet, fordi andre viste sig at sparke mere røv. I nogle kategorier gik det relativt let at finde fem nominerede og en vinder, i andre voldte det større problemer. Enkelte Ottoer tog flere timer at blive enige om. Ikke nødvendigvis fordi vi var vildt uenige, men hvis feltet var tæt ville vi gerne være sikre på at foretage det rigtige valg. I de tilfælde prøvede vi at angribe problematikken på diverse forskellige måder

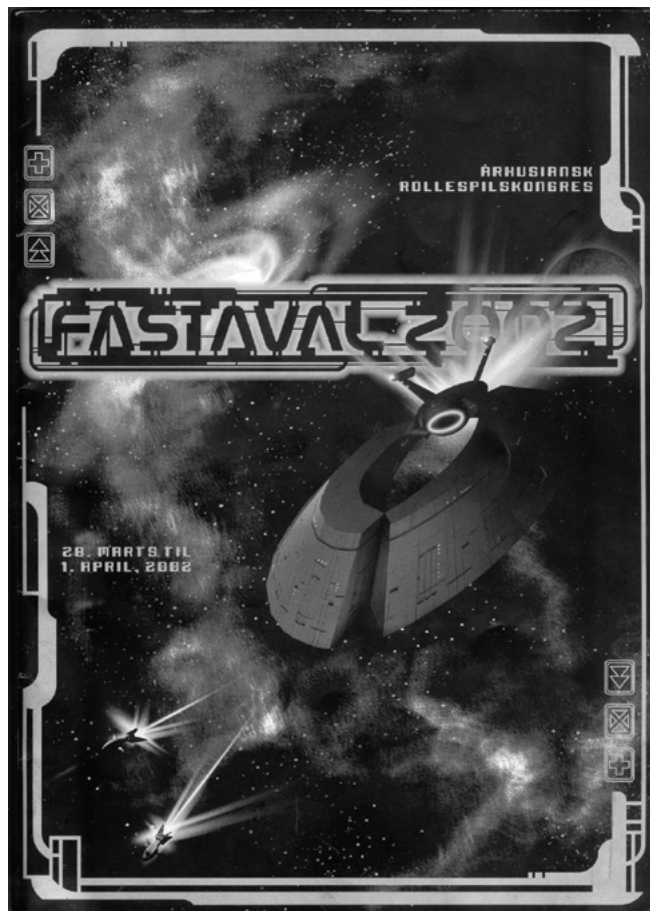


– karaktergennemsnit, sindrige skemaer på tavlen og en enkelt ølpause i caféen. På den forkerte side af midnat havde vi besluttet os, og derefter skrev vi nomineringstekster, så hurtigt vi nu kunne. Efter et par timer var de klar, og efter yderligere en times printervanskeligheder kunne vi hænge dem op og slappe af. Dagen efter mødtes vi igen for at få de sidste ting klaret. En af Ottoerne var vi blevet 90% enige om dagen før, men vi havde stadig et par forbehold. Så vi genoptog debatten og forsøgte at komme frem til en endelig beslutning. Ikke bare lykkedes det, vi fik i høj grad skærpet vores begrundelse

for at give Otteen til det givne scenarie. Derefter skrev vi teksterne der skulle læses op fra scenen. Som den sidste udfyldte vi publikumsprisen, så vi var sikre på at have fået flest mulige bedømmelsessedler – især fordi der var overordentligt tæt løb imellem de to bedste. Efter at have pyntet os nødtørftigt mødtes vi igen, skrev under på nomineringsdiplomerne og gik til fest. Hvad belønnede vi så, hvis man skal gå lidt bag kulisserne? Noget af det første jeg tænker på er sammenhæng. Et scenarios delelementer skal spille sammen, så det danner en større hele. Understøtter virkemidlerne scenariets fortælling? Bliver rollerne integreret i scenariets handling? Et andet aspekt er genrebevidsthed. Så længe et scenarie er tro mod sin genre og tilstrækkelig solidt skal det kunne vinde. Der er stor forskel på fortællingen i en situationskomedie og et allegorisk eventyr, men de skal stadig dyste på lige fod. Spilbarhed er også vigtigt. Det nytter ikke med scenerier der giver bedre læse- end spiloplevelser, selvom det naturligvis ikke er et minus at det er rart at læse. Vi har også talt om enkelhed og nødvendighed. Nogle scenerier bliver meget komplekse uden at der egentlig er nogen grund til det. Det enkle scenarie, hvor der kun er de nødvendige virkemidler har klart sin berettigelse frem for det overlæssede. Endelig er der formidling. Hvis spillerne og spillederne ikke forstår hvad der skal foregå, så nytter selv de mest geniale idéer ikke noget.

Feedback

Efter Fastaval er tiden kommet til at give forfatterne feedback. Efter min mening er det noget af det vigtigste i hele dommerprocessen, men det er desværre også noget af det, der hyppigt går galt. Feedback kan være ekstremt værdifuldt for en forfatter, for de fleste vil gerne forbedre deres scenerier. Mange scenerier bliver ikke læst af mere end en håndfuld spilledere, og ikke alle når at give så mange tilbagemeldinger til forfatteren. I dommerkomitéen er der fem personer mere, der har læst scenerierne, og som derudover har analyseret dem temmelig grundigt. Det er ikke fordi man som dommer nødvendigvis sidder med de vises sten, men jeg har i hvert fald som forfatter været glad for at få nogle inputs efter at have skrevet scenerier. Jeg tror især dommerne kan hjælpe med det håndværksmæssige – hvordan man som forfatter kommer fra en god idé til et godt scenarie.



Afsluttende tanker

Det har længe været min oplevelse som forfatter, at Otteen er med til at gøre scenerierne bedre. Hvis jeg har haft en god idé har jeg hellere villet skrive den til Fastaval, og jeg har også lige gjort mig lidt mere umage med at finpudse scenariet. Men som dommer har jeg opdaget et aspekt af det, som jeg ikke før havde tænkt over. Der var flere tidligere dommere i årets forfatterfelt, og nogle af dem har klart været inspirerede af de scenerier de har læst. Og jeg ved, at jeg går fra Fastaval som en bedre forfatter – med flere idéer og bedre greb om håndværket. Jeg glæder mig til at skrive et scenarie, hvor jeg udnytter det.

Ernst Jensen

En Vampirefan

og Fastavallegende taler ud

Af Jakob Krogsgaard og Claus Jacobsen

Tidligere bragt på www.sleazehound.dk, der nu er blevet til www.planetpulp.dk

På dette års Fastaval var de to udsendte Sleazehound-skribenter blevet grebet af bar-nostalgien – nogen vil måske sige ølhunden. Så det blev ikke til noget rollespil dette år, men et par hyggelige aftener i ølteltet. Enhver Fastavalgænger med respekt for sig selv ved hvem 37-årige Ernst Jensen er. Nogen kender ham personligt, andre bare af navn, men ALLE ved hvordan han ser ud. De sidste mange år har han været solidt plantet i baren, hvor han holder øje med alle de unge norder, der drikker i "hans" bar. For os er han en af de kendte ansigter i det danske rollespilmiljø, uden at vi egentlig kendte det store til ham som person, og det skulle der nu rådes bod på.

Så vi tænkte, at det var på tide at få en snak med Ernst, og se hvad hans relation til rollespil er ud, udover at stå

i baren på Fastaval. Vi satte Ernst stævne i ølteltet lørdag eftermiddag, hvor baren netop var åbnet, og hvor de larmende elementer var reduceret til en gruppe Dirtbusters, der stod og råbte fisse. Det blev til en snak om Fasta, Fastaval og den danske rollespilkultur set igennem øjnene på en mand, som har været med fra dengang din mormor var ung.

Mødet med rollespil

"Mit allerførste møde med rollespil var, at jeg som ung samlede på tegneserier, og i den forbindelse, vi er nok tilbage i 1983, fandt jeg et katalog fra Fantask, hvor der var en kort beskrivelse fra en rollespilsscene i, og det syntes jeg var ellevildt, så det skulle jeg selvfølgelig have noget af. Og en dag gav min mormor mig en masse penge, så jeg kunne tage ind til Århus og købe rollespil. Og så gik det selvfølgelig ikke være eller bedre end at de ikke havde det første sæt af Dungeons & Dragons, men så købte jeg jo bare 2'eren (Expert-sættet fra 1983, red.) for jeg vidste ikke bedre".

Men til at starte med var det ikke D&D, Ernst og hans ligesindede spillede, men derimod et helt klassisk hjemmestrikket system hensat til en fantasyverden, som Ernst så kunne spille sammen med tre andre tegneseriefans.

En vigtig seddel i Yellow Kid

"Da vi startede var vi kun fire i alt, og spillede på den måde i omkring 1 år. Og så havde jeg jo jævnligt de her tegneserie-hunts, hvor jeg tog til Århus og besøgte alle butikkerne, og en dag så jeg et opslag i en tegneserie-butik, der hed Yellow Kid, hvor en gut havde skrevet, at han havde så og så meget rollespilmateriale – han købte alt hvad der fandtes – og nu skulle han bruge nogen at spille det med, og så kunne man skrive sig på sedlen. Gutten hed Paul A. Nissen (Paul er nu bosat i Sønderjylland og flere af Sleazehounds skribenter kender ham





personligt og har i deres unge dage spillet rollespil med ham i Aabenraa, red.), og der var allerede én, der havde skrevet sig på, som vist nok hed Flemming Iversen fra Mårslet, og så havde sedlen ellers bare hængt der i en måned eller tre, og så skrev jeg mig på, og senere kom der flere navne til, og så startede vi en forening”.

Fastas spædø ungdom

”Det blev så til Fasta, og jeg mener, at vi er et tidspunkt i midtfirserne. Navnet Fasta var noget, der blev besluttet på den stiftende generalforsamling, og det er en sammensætning af fantasi, strategi og taktik. Dengang spillede vi meget hos vores formand, som var Mads Lunau Madsen. Vi spillede enten i hans hjem eller lånte lokaler hos Studenternes Hus. Fasta har altid været meget af det hele, både brætspil, figurspil og rollespil, og sådan set også kortspil da det blev stort med Magic”.

Fastas egne lokaler

”Det startede et år eller to efter, at vi havde oprettet foreningen med nogle lokaler oppe i Århus N, som kommunen tildelte os. Kommunen skulle af med de lokaler til nogen, som var mere respektable end den lokale nynazistforening, og så var rollespillere trods alt bedre, og vi blev skubbet ind. Vi var glade. Der var to lokaler og et lille lokum. Det var den første spæde start, med en lille trappe ude fra gaden ned til en kælder. Vi fik lavet nøgler til folk, der ville spille, og så kunne man komme og gå, som man havde lyst.

Men til sidst kom der flere og flere medlemmer, og vi kunne simpelthen ikke være der – de to stakkels lokaler var overfyldte, og der var ikke plads nok. Så vi begyndte at lede efter nogle flere lokaler, og på den måde har vi haft 4-5 andre lokationer rundt omkring i Århus, hvor lokalerne blev større og større. Det sidste sted var i Frederiksgade, som var nogle lokaler, vi lejede af en bank. Der var tale om en forfærdelig dyr husleje lige midt i fucking Århus, hvor det er dyrest. Grunden til at det kunne løbe rundt, var kommunal støtte, hvor man kan få dækket helt op til 75% til den slags aktiviteter. På det tidspunkt var ikke kun Fasta, men rollespilsklubber generelt, på sit højeste.

Fastas endeligt

”Jeg meldte mig ud af Fasta for adskillige år siden, så jeg er ikke helt med på, hvad der skete, men det forlyder, at de havde nogle problemer med at få betalt deres regninger. Egentlig ikke at pengene ikke var der, men man gjorde det bare ikke. Og så blev de smidt ud af deres lokaler, og blev erklæret konkurs. Der var på det tidspunkt ikke nogle af de gamle rotter tilbage, som havde startet Fasta – de fleste af dem, der startede Fasta op er i dag gamle mænd med børn, så de havde ikke tid til den slags længere.

Ernst og Fastaval

Efter snakken om Fasta, hvor samtalen blev afbrudt helt naturligt, da et par unge piger henvendte sig til Ernst, var det naturligt at føre snakken videre hen på Fastaval, hvor Ernst har været en fast bestanddel i alle årene.

”Jeg var med til den første Fastaval som deltager, hvor der vist var 50 med, og det foregik i nogle lånte lokaler i Mejlgade, og så satte vi os bare ned og spillede noget rollespil, og vi kaldte det som en ren selvfølge Fastaval. Det er småt med hvad jeg har spillet på Fastaval, men på et tidspunkt har jeg startet en lille tradition med en flok, jeg kendte fra København, som kom meget på Fastaval i 90'erne, hvor vi søndag eftermiddag satte os ind i et lokale, og spillede det sjoveste rollespil, der var på Fastaval. Men jeg har altid været mere aktiv som arrangør, og har bl.a. været general i 1998 og 1999, og de efterfølgende 2 år var vi en generalgruppe, som jeg også var med i – og jeg har været på samtlige omgange af Fastaval, jeg ved faktisk ikke om der andre, der har det.”

Der er penge i øl

Siden Sleazehounds udsendte var med på Fastaval for første gang for over 10 år siden, er det som om, at Fastaval har udviklet sig lidt til en drukfest, og det var helt naturligt at drøfte dette med Ernst.

”Det syntes jeg faktisk ikke, det er blevet. Men der bliver helt sikkert drukket mere øl, men det er et naturligt skridt, da der skal bruges flere penge til at arrangere Fastaval, som hele tiden bliver større og bedre, og alting koster penge. Så i stedet for at købe en billet til 150 kr., så skulle den koste 800 kr. Så hvis vi kan få lov til at tjene penge på at sælge øl, så er det billigere for den enkelte deltager at komme til Fastaval. På mange måder er Fastaval det samme, som det var for 10 år siden. Ikke det samme på den måde, at det er gået i stå, der sker hele tiden noget nyt og spændende, men grundideen og udførelsen af Fastaval er stadig den samme. Det toneangivende ved Fastaval har altid været rollespil, dengang og i dag. Der er stadig brætspil, figurspil og kortspil, men det er altid rollespillet, der har været det vigtigste – hvor de tre andre spil er en del af miljøet på lige fod med baren og kiosken, vi har jo alle brug for de ting – og folk ville savne det hvis de ikke var der.”

Fastaval i fremtiden

På mange måder er det som om Fastaval lever lidt i en tidslomme, hvor der ikke sker de helt store radikale ændringer, og hvor der hvert eneste år er meget bøvl med

overhovedet at finde en skole, som vil huse en flok svin-ske og svedige rollespillere. Derfor var det på sin plads at høre om Ernst havde en holdning til Fastavals fremtid.

”Det kan godt være, der kommer nogle uforudsete udviklinger, folk har jo drømt om ting, såsom at købe grunde og bygge en bygning, som er designet til Fastaval. Hvem ved om det kan ske? Det kunne være en måde at komme ud over de absurde, ja ligefrem tåbelige kommunale administratorer, som vil ødelægge en god oplevelse for mange mennesker. Men om 10 år tror jeg faktisk, at Fastaval stadig vil være hovedsageligt som Fastaval er i dag.”

Syn på rollespil i dag i modsætning til ”dengang”

”Jeg vil sige at rollespil dengang nok var lidt mere aktivt, fordi det hele var så nyt og spændende. Folk havde mere energi, for nu skulle det prøves. Plus at der var det syn udefra, at det her var noget forfærdeligt noget, vi var jo djævletilbedere. Sådan er det ikke længere i dag, hvor store firmaer bruger rollespil som teambuilding og oplæring, hvor vi dengang var scum of the earth.”

Ernst the Vampire

Efter snakken om mødet med rollespil, Fasta og Fastaval var det på tide at finde ud af hvilken type nörd, hvis han da er en nörd, Ernst er. Og det gik ret hurtigt op for os, at Ernst har en forkærlighed for vampyrer.

”Af bøger læser jeg Vampirebøger. De sprøjtede dem ud i en lind strøm, og jeg læste det hele – de fylder det meste af min bogreol, hvor der dog også er plads til klassisk fantasy som Dragonlance og Lord of the Rings. Med hensyn til rollespil og system, for det er ikke min favoritverden, så er det Rolemaster, da det er dejligt besværligt og lækkert at nørde med. Men hvis vi snakker om verdener, så er jeg en af de der overløbere, som lidt forlod fantasy og gik over til Vampire. I starten var jeg lidt træt af det, og alle dem der gik i gang med at spille Vampire, men så faldt jeg altså selv i, og det har både været som spiller og GM, og jeg har medvirket i en masse live.

Som det største indenfor mit personlige møde med rollespil står et spil Vampire med min gode ven Søren, hvor det bare var mig og ham. Vi skiftedes til at være GM, og havde en karakter hos hinanden. Vi er ofte endt på en eller cafe eller bar, hvor vi spontant har fået ternin-





gerne frem og har siddet og rollespillet – sammen med en masse bajere naturligvis. Og så sidder der to voksne mænd dér på en cafe et eller andet sted og ruller terninger – det må have set sjovt ud i andres øjne. Det fede var, at når vi kun var os to, så var vi total fokuseret, og du har altid hele opmærksomheden, og det er derfor meget intenst. Det er lækre minder at tænke tilbage på. Som rollespiller vil jeg sige, at jeg er meget oldschool, så alt det der systemløse tiltaler mig ikke det mindste – det er ikke sejt. Her er også forskellen på Jylland og København. Derover syntes de at systemløst er det fedeste, mens vi her i Jylland gerne vil rulle nogle terninger.

Et dumt byt

”Jeg har også spillet en masse brætspil og naturligvis Magic. Mig og en to-tre andre gutter købte de første Magickort, der kom til Århus, og så sad vi og forsøgte at finde ud af det. Men det kunne vi ikke finde ud af, og Århus var løbet tør for Magickort, for dem havde vi

købt, så vi tog til Spiltræf i Odense og købte alle de kort, der var der, og så begyndte vi ellers at finde ud af, hvordan det virkede. Da vi skulle sælge vores kort, begik jeg en stor økonomisk brøler: jeg havde et fuldt betasæt af grunddecktet og et fuldt set af Arabian Nights, så tænkte jeg, at det var nemt nok, nu har jeg dem, og så byttede jeg dem væk til en bunke Jihadkort (disse er intet værd i forhold til den mindre formue Ernst byttede væk, red.). Men igen, det var dumt, men dengang var værdierne ikke så uhyrlige som de er i dag.

En følsom Ernst og frygten for Dirtbusters

”I dag hører jeg det meste musik – kan bare ikke holde hiphop og acid jazz ud – men i de gamle dage, hvor jeg startede med at spille rollespil, lyttede jeg til mainstream-pop og sådan noget tøseri. I dag hører jeg også masser af god metal, men eksempelvis Man O’War er ikke lige mig og er ret kedeligt, selvom det er blevet kult hos nogen rollespillere – jeg håber ikke DB’erne hører dette, for så vågner jeg nok ikke op i morgen (DB’erne/Dirt-Busters er nogle burnouts, der fungerer som rengørings-folk under Fastaval, og ellers råber de fisse, drikker øl og lytter til Man O’War, red.).

Skål

Og naturligvis, fristes man til at sige, spiller Ernst også World of Warcraft. Den dag i dag spiller Ernst stort set aldrig rollespil, og bruger mere rollespillet som en social ting, hvor han holder gamle kontakter ved lige.

Efter den hyggelige snak med Ernst som gav os et fint indblik i en person, som vi før kun kendte af omtale, begav vi os op i baren og slukkede tørsten med en bunke kolde fadøl.

Jacob Krogsoe og Claus Jacobsen
www.planetpulp.dk



Emily Care Boss

– interview med en indie-game-designer/ranger

Af Niels-Christian Ganderup

Solen skinner, der blæser en let vind fra vest. Luften er lun, varmet op på dens vej over den jyske hede. Der er ligefrem forår i luften. Stedet er Skæring Skole uden for Århus, det er torsdag den 9. april klokken tolv, rollespilmagasinet.dk's udsendinge ankommer til Fastaval 2009. Vi bliver modtaget af Johanna Koljonen, Fastaval's medieansvarlige, og budt velkommen. Hun skal hjælpe os med til at gøre vores ene dag på Fastaval så udbytterig som mulig (noget hun gør med stort engagement. En stor tak for det fra rollespilmagasinet.dk!)

Vi bevæger os igennem skoleområdet og ender ved registrering, hvor vi, ja hmm... registrerer os, og får udleveret det dertilhørende materiale, derefter går turen til info-standen. Johanne spørger om vi vil hilse på Jost (Fastaval General, red.), det vil vi selvfølgelig gerne og efter en

kort snak med General-Jost (der vist lige var stået op fra en lur efter to dage uden søvn) følger en hurtig rundvisning på skolen, så vi nogenlunde kan finde rundt – vi er på Fastaval.

Vi har en time, indtil vi skal lave et interview med Emily Care Boss, og vi bruger tiden til at se os omkring. Der er et mylder af mennesker. Deltagerne er fra tretten-fjorten

Emily Care Boss laver andet end rollespil. Hun har en bachelor i statskundskab/sociologi og en kandidatuddannelse som skovløber. Hun tjener til dagen og vejen som skovløber, hvor hun rådgiver skovejere om hvordan de driver deres skove på bedst mulige vis, og med så grønt et fingeraftryk som muligt (dvs hun er ranger; hvilken level hun var, ville hun ikke oplyse).

års alderesnaldere og op til slut trediveerne måske starten af fyrrerne. Der er måske enkelte der er ældre end halvtreds, men de er sjældne – ligesom ældgamle gulddrager, Great Würms, her er det bare Grey Würms. Man kigger på dem med en blanding af nysgerrighed og ærefrygt og spørger sig selv om de har været Hatchling gamers engang, eller om de blev klækket som Grey Würms?

På Fastaval er der en lang række aktiviteter igang – hele døgnet rundt. Det er muligt at låne brætspil, rollespil, kortspil; der er en ungdoms-lounge med hjemmebiograf, spille figurkrigsspil (primært Warhammer Fantasy Battles og Warhammer 40.000), malekonkurrence, live rollespil og bordrollespil. Der er rum afsat til forskellige aktiviteter. Brætspil og figurkrigsspil har lokaler øremærket til netop disse formål. Der ud over er der lokaler, som man kan bruge, hvis man ønsker at spille et bordrollespilsscenario man har lånt i Spil Bazaren. Der er borde man kan spille kort eller brætspil spredt ud over hele skolen.

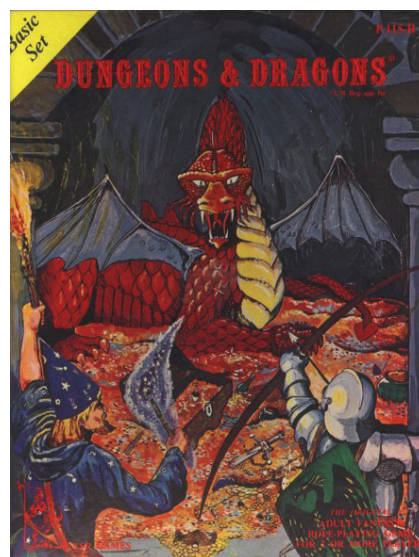
Ventetimen er gået. Johanna har ført os ned i et kælderlokale, der er omdannet til en stemningsfuld café, Fastaval Café. Idet døren åbnes vælter en summen ud af lokalet, som om den længtes efter frihed; det er lyden af mennesker der snakker, ler og trives i hverandres selskab. Efter vi træder ind i rummet gennem døren til højre for baren er duften af øl er det næste, der møder os. Der er store bekvemme stole, sofaer og sofabordre strøet hen med let hånd overalt i lokalet, og der er også flere kroge, hvor man kan gemme sig lidt væk.

Johanne fører os igennem Caféen, hen til et vinduesparti med udsigt til skolens legeplads. En dør fører udenfor til legepladsen. Vi venter på Emily, skulle være på vej. Hun ankommer fem minutter efter; hun er klædt i mørkegrønne nuancer og har en grøn kasket på. Sammen med Emily bliver vi enige om at lave interviewet udenfor på en af bænkerne på legepladsen.

Interviewet med Emily er ikke et rigtigt interview, det er nærmere en samtale om hende, bordrollespil og hvordan disse to vejer til stadighed krydseder hinanden. Derfor er artiklen ikke opbygget i svar og spørgsmål stil, men er derimod et resumé af samtalen. Samtalen blev åbnet med spørgsmålet: ”hvordan kom du i kontakt med rollespil?”

Den spæde start – og så alligevel ikke

Som teenager fik Dungeons & Dragons’ røde Basic Set i gave fra en eller anden onkel; hun mener selv der er



omkring hendes konfirmation, men hun er ikke sikker. Hun kan ikke huske, hvornår det var, men hun læste bøgerne flere gange og med stor interesse. Specielt at digte sine egne historier fascinerede hende; at være fortæller. Af en eller anden grund kom hun dog aldrig til at spille; hun ved ikke selv hvorfor det var sådan, måske fordi der ikke var nogen i nabolaget at spille med, måske fordi hun ikke rigtig kunne forstå hvordan terningerne passede ind i at digte sin egen historie. Det røde Basic Set samlede støv på hylderne efter et par år og rollespil forsvandt ud af hendes verden.

Genopdager rollespillet

– eller den egentlige start på rollespil

Hun ”genopdager” rollespillet, da hun påbegynder sit universitetsstudium, men nu som aktiv udøver. Det er i en alder af sytten-atten år (hun er ikke helt sikker). En gruppe medstuderende introducer hende til Ars Magica, og hun spiller med selvsamme gruppe (på nær en enkelt udskiftning) i tre år. Spilleformen er efter standard opsætningen med en spilleder/spilmester og en gruppe spillere. Dynamikken og kreativiteten i gruppen betyder imidlertid at der ofte er meget flydende grænser mellem spiller og spilleder, og nogle gange er der slet ikke grænser imellem spillere og spilleder; alle bidrager til historiens. Studie og arbejde tager stadig mere tid og der følger en pause i rollespillet.

Hun genoptager rollespillet og fortsætter med Ars Magica. Gruppen består nu af hendes selv og to medstuderende, begger hunkøn. De viderefører den tradition hun slutter med i den første periode, nemlig at spillederrollen

er meget løst defineret. Men kort tid efter hun starter igen tager de skridtet fuldt ud og køre gruppen som ren korporativ fortællende/skabende medlemmer uden nogen egentlig spilleleder. Alle bidrager til fortællingen, er ar medskabere af den igangværende historie. Det betød også at gruppen nogle gange finder sig selv i mærkelige situationer, f.eks. når der er mange parallelle historier, der skrydsede på alle leder og kanter og de må stoppe op og spørge ”hvem har plottet?”. I all deres kreative iver ved de ikke hvad der er det igangværende plot, hvem der fører det videre, og hvordan. Det er ikke nogen større udfordring at udrede disse tråde, hvilket er tråd med at den kreative del af rollespil er hvad tiltaler hende. Disse situationer håndterer de relativt nemt med det narrative som omdrejningspunkt. Det er også i denne periode det går op for hende, at det er den kreative del af bordrollespillet, hun kan lide.

Pigegruppen hvor Emily spiller Ars Magica bruger ikke terninger, alt bestemmes narrativt (fortællende), og det giver et enormt flow i handlingen og historien. Den bevæger sig nogle gange så hurtig at pigerne (som skabere af historien) har svært ved at følge med. De to andre piger er meget vedholdende i at terninger ikke skal indgå i deres spil, men efter lange diskussioner for og imod overbeviser Emily dem om, at det vil give et ekstra dimension til deres historien, hvis de indfører et mekanistisk element. De bliver enige om at indføre terningslag i forskellige situationer, men kun i ny og næ, ”...det skulle nødtigt tage overhånd”. Emily fortæller, lidt forlegen og fnisende, at de i begyndelsen skulle minde hinanden om at ”det er ok at kaste en terning i denne her situation, for at bestemme hvordan historiens videre forløb vil være”. Men det kræver tilvending og det tager som bekendt tid. Anvendelse af terningen som mekanistisk element vinder mere indpas og bliver en fast bestanddel af spillet. Det bliver dog aldrig så meget at historien tvinges i baggrunden. Emily spiller med den gruppe i tre år inden de bliver færdige med deres respektive studier og flytter til hver deres egn af USA. Der følger endnu en pause i rollespilsaktiviteterne, der bliver dog tænkt en del over rollespillet.

Hun spiller med andre, men det bliver aldrig med samme gnist ej heller noget sammenhængende eller langvarigt. I denne periode bruger hun megen tid på at spekulere, overveje og ”tænke” rollespil, rollespillets basale væsen og mekanikens væsen i rollespillet. Hun er, og har igennem mange år, været aktiv som skribent i forskellige fora.



Fælles for alle er at de er små hurtige rollespil, der handler som mennesker, kærlighed, og bånd mellem mennesker.

Breaking the Ice er et to-personers rollespil, med omdrejningspunkt et vordene par's tre første dates.

Shooting the Moon er trekantsdrama, hvor man spiller to bejlere om en der er ombejlet. Sammen udforsker man hvem disse personer er.

Under my Skin er et flerspillers drama om flere par hvor der måske er mere end venskab i luften; det udforsker man sammen. Dette scenarie findes både som live, og bordrollespil.

Under my Skin vandt Publikumsprisen ved Fastaval 2009.

EMILY CARE BOSS HAR UDGIVET:

- Breaking the Ice*
- City of the Moon* (gratis)
- Shooting the Moon*,
- Under my Skin*
- By Fire, By Water* (i spiltest)
- Sign in Stanger* (i spiltest)
- Heart of the Rose* (i spiltest)

Fast forward... til nutidgen

Hun har en fast gruppe hun spiller med nu. I den gruppe har de fleste udgivet deres eget spil og/eller spilsystem. En af hendes veninder var den første og da Emily så at veninden kunne så tænkte hun: ”det kan jeg også.” Som sagt, så gjort. Da så hun havde gjort det tænker nogle af de andre i gruppen det samme, og nu har de så alle udgivet noget. Den gruppe hun spiller fast med nu, spiller de mest ”deres egne spil”, hvor de spiltester, kommenterer og giver hinanden konstruktiv kritik.

På den private front er hun en kæreste, der bor i New York City, hun besøger ham en til to gange om måneden. Han er også rollespiller (hvad ellers..., red.), men spiller og færdes i en helt anden kreds af rollespil. Således skal hun spille D&D 4th edition med ham og den gruppe han spiller med NYC. Det er meget anderledes i forhold til hvad hun plejer, men hun synes det er spændende at prøve noget andet. Og på en eller anden måde er det også tilbage til begyndelse, tilbage til det D&D boxed set hun fik for mange, mange år siden.

Hvorfor rollespil?

Hun er ikke i det for pengene, rollespil, altså. Det er kun meget få, der kan det, og hun er ikke en af dem siger hun. Men hun er kommet dertil, hvor det er en god grund til at tage til spilkongresser og lignende ander rundt om i USA, men også i Europa (og nogle gange også i Egå, ved Århus) og det hviler i sig selv økonomisk set, sådan næsten da.

Hvad bringer fremtiden?

Hun har engageret sig i for meget for 2009 og sætter ikke nye projekter i verden foreløbigt. Det meste af 2010 ser også ud til at være godt belagt, men nok mest på grund af den arbejdsplukkel hun har oparbejdet i 2009. Hun er bl.a. medarrangør af en stand til GenCon, hvor der kun er kvindelige rollespilsdesignere (det må være et skræmmende sted..., red.).

En rollespiller mød begge ben på jorden

Efter næsten 1½ samtale er det tid til at slutte af. Vi skynder os at knipse et par billeder af Emily og siger tak for tiden.

Mere om Emily kan findes her:

Wiki: http://en.wikipedia.org/wiki/Emily_Care_Boss

Blog: <http://crowtracks.blogspot.com/>

Firma: <http://www.blackgreengames.com/>

Diverse: <http://www.fairgame-rpgs.com/>

Kontakt Emily: emilycare@gmail.com

Navn: Emily
Alder: 37 Køn: F Race: ~~White~~ half-elfen / half-cat
Hårfarve: ash-blonde Øjenfarve: leaf-green
Højde: Titan Vægt: 11 lady new-tells. :)

Fortrukne våben
Enchanted Mace
Petrog-papir
and throwing stars

Baggrund
From a small ~~black~~ village intake great
Forsto f Eve. Found
by the Gorcever
Zu + trained for
a body guard +
hunteress. Broke
with her during
the Cyrene insurrection.

Interesser
~~Travel~~
~~History~~
Shapeshifting
Light reading
Volleyball

Med i rygsækken
Elven bread
computer
Dice bag
compass
Emma by Jane Austen

Specielle færdigheder
Game Design 19
Travellogistik 1
Forest Lore 12
Flying 13

Særlige kendetegn
Can see through dimensions when
she crosses her eyes. Unfor-
tunately someone ~~dropped~~
~~reasoner broke~~ she
was she got stuck that
way so now can't see
the real world.

Valgsprog: "Play = love."
"Play ~~is~~ ~~love~~
it."

Det Ottomanske

Empæriets sidste dage

Af Michael Erik Næsby

Mail: naesby@gmail.com

Blog: <http://vruskd.dk.blogspot.com/>

Nu er der efterhånden blevet skrevet meget om den fordømte pipfugl, og der er vel grund til at sætte tingene lidt i perspektiv. Hvorfor danser Sebastian Flammant, Viking Cons flerårige scenare-ansvarlige, på scenen og hvorfor tager den lille relativt uskyldige fulg pippet fra Fastaval-generalen? Hvad er det, den lille gips-statuette kan?

Det er såmænd ret enkelt. Som seriøs scenarieforfatter er man i den ret kedsommelige situation, at man tager noget meget alvorligt, som resten af samfundet stort set ikke en gang aner eksisterer. Det giver hverken penge eller prestige. Alligevel sidder vi troligt, stædigt svedende midt i internationale kriser, sure kolleger og alt det øvrige, der generelt hører Virkeligheden til, og kæmper med vores scenarier. Det kan ikke undgås, at man stiller sig selv spørgsmålet: 'Hvad f... er egentlig meningen med det her?' 'Er det besværet værd?' og svaret må jo nødvendigvis være 'nej'. Målt med traditionelle og rationelle kriterier ER det ikke besværet værd. Nu har jeg aldrig personligt danset på scenen. Det vil jeg nok også fremover lade mine mindre og væsentligt vævrere kolleger om, - uanset om de så er fra Bornholm eller repræsenterer den franko-københavnske akse, - men jeg forstår følelsen.



Fastaval i cøntum

Det er lykkedes Fastaval at placere sig ganske solidt og urokkeligt på tronen som det sted, der tager rollespillet og hele scenarie-hurlumhejet mest alvorligt. Spillere taler om store forventninger og øjenåbnende oplevelser. En række scenarieforfattere lægger sig i selen for at præstere deres ypperste. Og pingvinen er en central del af det. Her har man nemlig mulighed for at blive forbigået (eller ej) af en gruppe bestående af anerkendte og utroligt kvalificerede kolleger, der kritisk afvejer kvaliteten



af ens dyrebare skabninger. Kombineret med nomineringssystemet, der bygger på spilledernes karakterer i de forskellige kategorier, betyder det, at mens det ærlig talt er lidt af en skuffelse ikke at vinde (og her taler jeg som bekendt virkelig af erfaring) så er det virkelig en dejlig følelse at blive kaldt op på scenen for at modtage en pris. En følelse, som det ikke er så meget, der kan slå. Selvom det danske rollespilmiljø er en mikroskopisk andedam i sammenligningen, så er følelsen vel i virkeligheden ikke så meget anderledes end den, der fik den superseje, chokoladefarvede hollywood-sild Halle Berry til at bryde sammen af gråd ved årets Oscar-uddelinger. Samme ting, bare mindre.

Døt spøgær, hr Holm, døt spøgær!

Ligesom Oscar udløser Otto også misundelsens grimme spøgelse. Hvorfor er det altid de samme, der får? Hvorfor sidder de og larmer? Det er bare vennerne, der får osv. Alt sammen måske nok ganske forståelige følelser, men tænk lige lidt over det, og kom så igen, når I har brugt over 100 timer på et scenarie, gennemtænkt koncepter og pillet ved detaljer i en uendelighed indtil jeres kærester og potteplanter er flyttet hjemmefra og venner og kolleger og forældre begynder at blive småbekymrede. Kom igen, når I føler, at I har vredet jeres hjerner til ukendelighed og givet ægte og oprigtigt hjerteblod til et værk, der, hvis man er heldig, vil blive spillet af knap 30 spillere, hvoraf en er fortrukket og to trimlet om af koma undervejs. Kom igen, når I ved, hvad I taler om.

Begyndelsen til enden

Men i år nåede Otto'en et slags kritisk vendepunkt. Uanset, hvordan man ser på det, så var meget få scenarier nomineret i rigtig mange kategorier. Det kan der være mange forskellige forklaringer på. Når man ved, hvordan nomineringssystemet fungerer er det simpelthen noget vrøvl at snakke om vennetjenester og indspisthed. Hvad man ser, er udslaget af, at en forholdsvis lille gruppe af forfattere er blevet meget dygtige og har taget deres scenarie-projekt (langt) mere alvorligt end resten. Sagt på en anden måde: ganske som Fasta-generalen (og undertegnede for øvrigt) er Fastavals scenarie-udbud ved at være faretruende tyndt i toppen. Bortset fra effektprisen, var det vel kun 'Sammensværgelsen' af Lisa Irene Hau og Anne Vinter Ratzers 'Der Er Et Yndigt Land', der blandede sig i topstriden (pudsigt nok begge for biper-soner). Også Alex Uth var ganske vist på banen med et fremragende scenarie udenfor den nominerede flok, men det er der jo heller ikke noget nyt i. Tilbage står indtrykket af, at hvis Fastaval fremover skal bevare sin position som scenariekulturens mekka, og Otto'en sin meningsfuldhed, skal der altså nyt blod til. Nye talenter. Det vil kræve en indsats. Lad os få forfatterweekenderne i gang igen. Der skal blot reklameres ordentlig for dem. Indstift for h. den debutantpris. Gør noget for at formidle kontakt og samarbejde mellem nye og gamle forfattere. Lav håndværksorienterede workshops på selve fastaval, indfør særlige forfatterhatte, hvad ved jeg. – Gør noget! Jeg kan nemlig afsløre, at gamle scenarieforfattere ikke holder evigt.

Michael

Fastaval Tidende

Program og Tilmelding til Fastaval 95

9. Hæft

Tirsdagen den 13. April 1995

NR. 1

Fastaval afholdes 13.-16. April i Aarhus

33 Rollespilscenarier

Læs Side 8

Fenix præsenterer Eventyrenes Klub

Læs Side 34

Kursus for Spilleledere

Læs Side 37

Skibsrederen inviterer til Gallamiddag

Læs Side 29

Kino-Theater med eksempelvis riskontentus

Læs Side 5

Michael Pondsmith gæster Fastaval 95

af George Spil

Michael Pondsmith kan spores i mange af Fastavals rollespilscenarier. Han er forfatter til bl.a. 'Der Er Et Yndigt Land' og 'Der Er Et Yndigt Land'.

Michael Pondsmith kan spores i mange af Fastavals rollespilscenarier. Han er forfatter til bl.a. 'Der Er Et Yndigt Land' og 'Der Er Et Yndigt Land'.

42

Børnesektionen

Vi vil også have noget for børn (og barnlige sjæle) i Rollespilsmagasinet ÆRA og rollespilsmagasinet.dk. Det er dig der er den næste generation af bordrollespillere. Der er ikke meget i bordrollespilmiljøet, der henvender sig direkte til dig, derfor har vi en Børnesektion. Der er materiale med der er lavet af dig, og materiale der er spændende for dig.

I ÆRA #1 starter vi med et vise et kort som Gabriel har tegnet. Han har også skrevet lidt om hvad de forskellige ting betyder.

Så er der en tegning af Lukaz. Faktisk er det et oplæg til et spil (et eventyr eller scenarie eller hvad du nu vil kalde det) som han skulle forberede og så spille med sin familie.

Hvis du har lyst til at skrive noget om det bordrollespil du spiller, eller tegne et kort, eller skrive et spil, eller beskrive din karakter, eller den gruppe du spiller med så send det til os.

Brug denne mail: bidrag@rollespilsmagasinet.dk.

Der er også noget for dig på www.rollespilsmagasinet.dk under Diverse. Der har Ludmilla på 15 år lavet en chibitale der fortæller om hendes rollespilsgruppe. En ren pigegruppe.... spændende... så kig forbi og tjek det ud.

Børnesektionen



Beskrivelser til Gabriel's kort

Dette kort er en portal til en anden verden. Alle der elsker bord rollespil kan godt forstå tingene her, men der er andre der ikke gør.

Det er faktisk spændende.

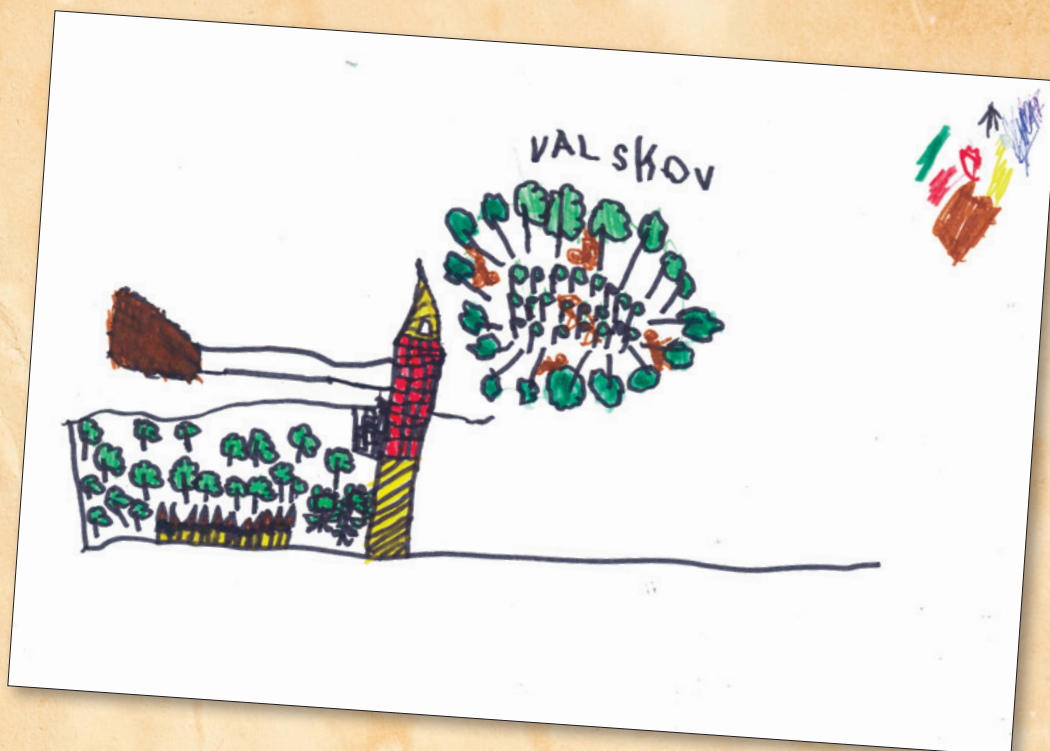
Kill town er et sted for de døde. De er faktisk tappere og modige krigere som er døde i krig. Kongen af kill town vil samle en hær, der vil blive kaldt (The dark army)

Og ork town er bare et sted hvor folk kommer for våben.

Dit bidrag her!

bidrag@rollespilsmagasinet.dk

Børnesektionen



Lukaz på 9 år, har her tegnet et rollespil som han og familien skal spille sammen.

Det er Lukaz selv der skal være mester og selvfølgelig også ham der derfor ved hvad de forskellige symboler betyder. Præcis hvad der skal ske er ikke fastlagt endnu, men; -der er krig under opsejling for vindebroen er forstærket og der er skjulte monstre i skoven ved byen, fortæller han.

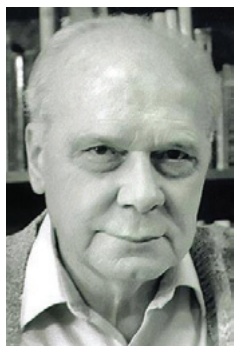
For at stramme historien (og overholde sengetiden!) sætter mor køkkenuret på en time og så sættes spillet igang.

Uhyrer som man kan tænkes at møde i hans univers er fx krokodiller på motorcykler, usynlige kæmpeslanger eller glubske, kødædende nisser (!)

Dit bidrag her!

bidrag@rollespilsmagasinet.dk

Riverworld' far er død!



Philip José Farmer
(26. januar 1918 – 25. februar 2009)

Af Knud Larn

Den amerikanske science fiction og fantasy forfatter Phillip José Farmer døde i sit hjem 25 februar 2009, efter længere tids sygdom. Han blev 91 år. Nu er det naturligvis ikke sikkert at ÆRAs læsere lige ved hvem Farmer var, men tro mig han er bestemt værd at mindes, også for et publikum af bordrollespillere.

Farmer efterlader sig et omfattende og provokativt forfatterskab i science fiction og fantasy genren. Kort fortalt har han været primus motor på at nedbryde genrens tabuer omkring sex, som han som én af de første skildrede meget eksplicit mellem både mennesker af samme køn og mellem mennesker og aliens. Han fastholdt desuden stædigt at genrens litteratur netop skulle være litteratur og ikke pulp fiction, altså ikke formulariske venstrehåndsfortællinger i en standardopsætning, men komplicerede fortællinger med rigtige mennesker og komplekse verdener.

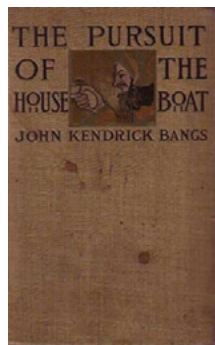
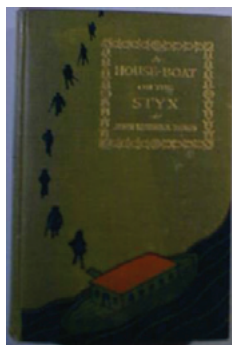
Farmer står bag ved én af de mest læste fantasy serier i hans generation, bogserien Riverworld. Nye læsere kan passende begynde med Riverworld, som jeg synes er det absolutte hovedværk i forfatterskabet.

Riverworld er en formidabel efter-døden fantasy skrevet i hyldelse til John Kendrick Bangs (27. maj 1862 – 21. januar 1922). Bangs var en amerikansk forfatter og satiriker på H.G. Wells' tid (ham med War of the Worlds og Tidsmaskinen), og lagde navn til den ikke særligt ofte setede fantasy-subgenre "Bangsiansk Fantasy" som er en fantasy fortælling hvor plottet placeres helt eller delvist efter døden.

Knud Larn er forhenværende formand for Science Fiction Cirkelen (SFC), Danmarks ældste forening for science fiction interesserede, dannet af fans i 1974. SFC udgiver bøger, et tidsskrift, og et medlemsblad om og med science fiction på dansk, og afholder hvert år en lang række medlemsmøder. Hvert år afholdes en science fiction festival, DANCON. Mere info på www.sciencefiction.dk

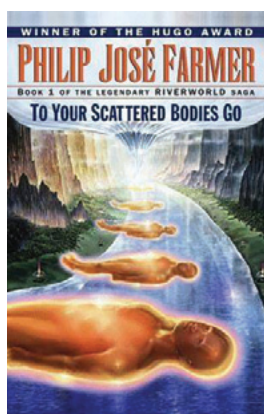
Mest kendt er nok Bangs A House-Boat on the Styx fra 1895. Den kan i øvrigt – ligesom resten af det spændende forfatterskab – læses gratis online på <http://www.gutenberg.org/etext/2618>. Bogens præmis er at alle der nogensinde er døde (indtil bogens begyndelse) er ankommet til Styx. Ikke det Helvede som vi kender fra Dante, men det græske Helvede der også har en Styx-flod. Et opsamlingssted for alle sjæle, uanset deres livsførelse eller religiøse anskuelse.

Bangs bog begynder med Charon, færgemanden på Styx, der bliver overrasket og fornærmet over en husbåd der pludselig sejler rundt på floden. Først bliver han bange for at han har fået konkurrence med at færge folk over Styx til Hades, men hurtigt står det klart at han selv er udset til at være husbådens skibsmænd. Der følger så elleve forskellige fortællinger (ud af bogens tolv) som foregår på husbåden. Der er ikke noget fællestema andet end at det ser ud som om Bangs ville afprøve hvad der litterært kunne ske hvis man satte vidt forskellige berømte historiske personer sammen på tværs af deres individuelle livsforløb i verdenshistorien. Hvert kapitel rummer sin cocktail af historiske og mytologiske personer. I det tolvte kapitel forsvinder husbåden og romanen transformerer sig om til fortsættelsen, Pursuit of the House-Boat (1897).



Omslaget til førsteudgaverne af A House-Boat on the Styx (1895), og fortsættelsen The Pursuit of the House-Boat (1897), to af de store fantasy-rariteter, som heldigvis findes online nu.

I Phillip José Farmers Riverworld er vi i samme plotstruktur. Vi følger historiske hovedpersoner som Richard Burton, Herman Göring og Samuel Clemens (alias Mark Twain) igennem en efter-døden-oplevelse hvor alle der nogensinde har levet bliver simultant genoplivet langs en meget lang flod der strækker sig over en hel planet. Der er fem romaner i serien: *To Your Scattered Bodies Go* (1971), *The Fabulous Riverboat* (1971), *The Dark Design* (1977), *The Magic Labyrinth* (1980) og *Gods of Riverworld* (1983). Samlingen *Riverworld and Other Stories* (1979) er ikke en del af serien som sådan, men titelnovellen, som er af Farmer, er en enkeltstående novelle i samme univers. En sidste gruppe noveller fra Farmers hånd kom i 1990'erne: "Crossing the Dark River" (i *Tales of Riverworld*, 1992) og "Up the Bright River" (i *Quest to Riverworld*, 1993). Begge de sidstnævnte samlinger er med mange andre forfatteres bidrag til serien. I 1990'erne gav Farmer nemlig tilladelse til at andre kunne skrive i universet, men trods de åbenlyse muligheder kom der kun disse to samlinger ud af det.



Omslaget til den første bog i Riverworld-sagaen, *To Your Scattered Bodies Go* (1971), som i øvrigt indbragte Farmer sin HUGO Pris (science fiction genrens Oscar) for bedste roman i 1972.

Riverworld er en planet lidt ligesom Jorden, men placeret behændigt "andetsteds" i universet (det fremgår ikke hvor). Tidsligt er vi mindst årtusinder ude i fremtiden, og Riverworld er tydeligvis terraformet fra en normal planet til en planet der koncentrerer sig om én utrolig lang og planetomspændende floddal. Floden udspringer i et lille hav på Nordpolen og render labyrintisk og i zig-zag kurs ned over den ene halvkugle, for så at løbe op igen på samme kringledede måde på den anden halvkugle og ende i det samme nordpolare hav. Floden er meget dyb, gennemsnitligt 2,5 km å det dybeste sted, men bliver ganske lavvandet inde ved flodbredden. Store bløde enge grænser op til floden, som lidt længere væk bliver til egentlige bakker, så klipper, for så at ende i bjerge i Himalaya-klassen langs hele kanten af floddalen. Floden er varierende smal og bred og kan sine steder også rumme større søer med øer. Men generelt er floddalen lige omkring 15 km fra side til side. Skal man altså nogen steder, skal man rejse langs flodens lãngeretning. Her er der mellem 15 og 30 millioner km at rejse på (tallet varierer mellem 30 mio. km i den første bog og 15 i de senere). Vejret er helt under kontrol, der er ingen sæsoner og de

daglige variationer følger et urværk. Det eneste dyreliv er fisk i vandet og regnorm i jorden, plantelivet derimod er rigt og varieret, og rummer bl.a. en tæt græsart som dækker engene og som fortsætter under vandet så langt ud (=ned) som nogen har kunnet følge det. Der er ingen måne, men mange tydelige objekter på stjernehimlen, bl.a. oplyste gasskyer og tætliggende stjerner som oplyser landskabet om natten. Dette scenarium fører til at dalboerne (og mange fans) mener at Riverworld er placeret tæt ved den galaktiske kerne i Mælkevejen.

Fortællingen om Riverworld begynder da næsten hele menneskeheden fra den første Homo Sapiens til personer fra det tidlige 21. århundrede simultant bliver genoplivet fra døden og placeret langs med floden. Antallet af de genoplivede bliver omtalt som 36.006.009.637 personer. Af disse er mindst 20 % fra det 20. århundrede, da der her lever antalsmæssigt mange flere personer end i de tidligere århundreder. Der er et sluttidspunkt, eftersom vi intetsteds møder nogle personer fra efter det 21. århundrede. Faktisk ser det ud til at det er skelsåret 1983 der er brugt, men senere noveller etc. rykker lidt på dette. Spekulationerne i bogen og blandt fans går på at 1983 er det år hvor menneskeheden får sit første (og meget katastrofale) first contact møde med aliens.

I hvert område langs med floden er der tre grupper af mennesker, en meget stor gruppe fra én tidsperiode og en bestemt by eller område, en mindre gruppe fra en anden tidsperiode, men også fra samme lokalitet, og så en meget lille gruppe der ser ud til at være tilfældigt placeret fra vidt forskellige tidsperioder og steder. Det er denne sidste "tilfældige" gruppe der rummer de fleste af personerne fra det 20. århundrede.

Alle vågner op i en krop svarende til en 25-årig, med perfekt helbred og uden nogen af de evt. skavanker som de ellers havde som unge, ja selv manglende lemmer er mirakuløst groet ud igen. Så meget desto mere interessant er det så at psykiske egenskaber eller tilbøjeligheder er nøjagtig som før. De nysgerrige er fortsat nysgerrige, kloge ligeså, og narkomaner kæmper fortsat med afhængigheden. Efterhånden som fortællingen skrider frem lærer vi at disse kroppe slet ikke ældes og kan regenerere sig selv for alle skavanker på nær egentlige dødelige skader. Ingen bliver forkølede eller får andre sygdomme. En lille detalje er at alle genfødes uden hår, men at håret vender tilbage over tid. Som en lille morsom hint til jøderne har mændene godt nok ikke forhud, men kan heller ikke gro skæg... Kvinderne genfødes som "intakte" jomfruer, men kan ikke få børn. De der døde som yngre end 25 genfødes i den konkrete alder, men ældes ikke efter det 25. år. Ingen der var yngre end 5 år gammel bliver genoplivet på Riverworld (det viser sig senere at de er kommet til en anden planet, Gardenworld). Der er altså tale om en komplet regenerering af hele menneskeheden, men i en statisk version. Begivenheder viser

også at menneskene praktisk talt er udødelige, de der dør genfødes blot igen på flodbredden, efter fordelingsnøglen skitseret ovenfor. Nogle udnytter denne teknikalitet til at rejse rundt i floddalen, selvmordsekspressen kalder de det. Med et hip til den tidlige amerikanske fandoms leg med esperanto, er dét sproget som alle begynder at tale i den sprogforvirring der opstår når sprogstammerne på denne måde mikses langs floden.

Et af de centrale temaer i bøgerne er den måde de kendte historiske skikkelser skifter karakter som følge af denne genfødsel og interaktion med verden omkring dem og efter dem. I den første bog møder vi således en narkotikaafhængig og samvittighedsplaget Hermann Göring som angrer og ender som missionær for "Church of the Second Chance", der prædiker fred mellem alle. I det hele taget viser romanerne hvordan menneskeheden prøver at kæmpe med den anden chance de bliver givet og typisk begynder med at genskabe de samme samfundsstrukturer som de kom fra. Det har ingen betydning at Riverworld tydeligvis er designet til at undgå visse "gamle sygdomme": F.eks. vågner alle genfødte op med en lille beholder om håndleddet. Denne praktiske lille dims leverer alle de fornødne ting: mad, drikke, tøj, og en gang imellem luksusting som alkohol, hårplejeprodukter, og hallucinogener. De er personlige og kan ikke udnyttes af andre, men det stopper naturligvis ikke menneskene fra at holde andre som slaver og tage indholdet fra dem når det er produceret. De får lige nok mad til at overleve, så dimsen ikke holder op med at virke. Enkelte dimser er dog gratis og ligger blot til at samle op. Disse er særligt eftertragtede da de kan forøge mængden af varer.

Det store problem for de genfødte er altså ikke dagligdagen, og klimaet er fint hele tiden. Men der er en udpræget mangel på byggematerialer, som f.eks. metal. Alt hvad der er, er bambus, træ og knogler fra mennesker og fisk (gæt selv hvad der bliver brugt mest af). Små lommer af flint, som hurtigt tømmes kan bruges som værktøj. De driftige bygger derfor en båd for at langs floden finde bedre betingelser. Men selv rejser bliver hurtigt besværligt, for de utallige mennesker der er fordelt op og ned af floden danner lynhurtigt små nationer, kongedømmer, imperier og republikker, hver kun på et par km's udstrækning. Og med den tilfældige fordeling af personerne kan bare få km flod byde på særdeles store forskelle i regeringsform og personlige ambitioner.

En af de bedste træk ved Riverworld er – udover den solide litterære stil Farmer komponerer sine fortællinger med – er at Farmer ikke går på kompromis med kompleksiteten i sin ramme fortælling. Det skal ikke være overskueligt eller gennemskueligt, så var denne verden nok ikke skabt og alle disse mennesker nok ikke genoplivet/genfødt. Så vi skal rigtig meget igennem før vi kan stykke visse dele af puslespillet sammen – og bare rolig,

bøgerne er stadig meget underholdende, selvom centrale dele af dem afsløres i det følgende!

En række historiske figurer, Sir Richard Burton, Alice Hargreaves, Samuel Clemens, King John, Mozart, Jack London, og som nævnt Hermann Göring mikses med fiktive personer i en quest der er selveste Odysseus værdig – for at finde den egentlige grund til genfødslen og til Riverworlds eksistens. Sammen med os bemærker de detaljer i hinanden, i landskabet, og i plottet og diskuterer mulighederne løbende. Ganske som læseren grubler aktivt fra kapitel til kapitel. Men kan vi tro på det en person fortæller os i et fiktivt værk? Farmer holder bevidst en række kort meget tæt til kroppen igennem alle bøgerne, og det giver en dejlig eftertænkning rejse med de farverige personer langs floden.

Kort fortalt er Riverworld skabt som en moralsk test af menneskeheden. I Riverworld universet er bevidsthed ikke en automatik, men resultatet af en kunstigt skabt og løbende manipuleret sjæl, her kaldet en wathan. De skabes af en generator, en teknologi skabt og spredt rundt omkring i universet af en ukendt oldgammel alien race. Wathans, når de er skabt, finder selv en egnet vært, der skal være signifikant højt oppe på rangstigen for at sammensmeltningen kan lykkes. Når kroppen dør, vandrer disse wathans igen frit og målløst rundt i universet for evigt. De driftige opfindere løser dog problemet og finder måder at tilbageføre den oprindelige wathan til en ny tilsvarende krop. Genopstandelsen er født.

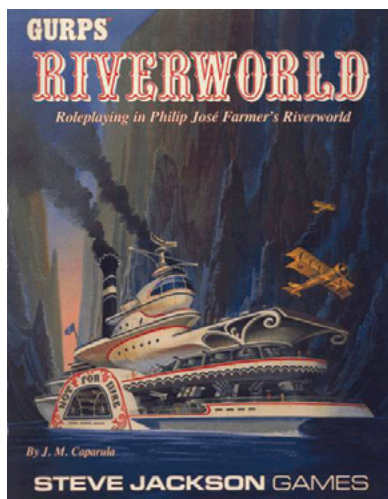
Efter nogen tid (universelt set) fik de oprindelige opfindere af sjælen svært ved at tiltrække den samme wathan til den genskabte krop, og de forstår at de er på vej "over" til en anden tilstand. Med dette in mente er det at de rejser universet tyndt og placerer disse generatorer overalt for at hjælpe andre væsner til deres transcendens. Disse væsner opnår samme status og giver bolden videre til nye racer, etc.

De væsner som skabte menneskenes sjæle er de såkaldte Etiske, den eneste vi møder i Riverworld er Monat Graatut, som agerer ven med Richard Francis Burton. Monat er tydeligvis en alien (lange lemmer, men menneskelignende). De Etiske installerede både en generator og en opsamler på Jorden og derved er alle sjæle/wathans altså blevet samlet sammen til den store Genopstandelsesdag på Riverworld. De Etiske er nemlig langt inde i eksperimentet kommet i tvivl om menneskeheden er den rigtige race. På den ene side rummer de alle de rigtige egenskaber, men på den anden side vil de ikke slippe de negative sider som de Etiske ellers forventede kom automatisk med "opgraderingen".

Så de beslutter at udføre en test, Riverworld, hvis hele gentagende mønster og uafhængighed af de basale ting netop skal trigge en højere moralsk tone i menneskenes wathans. De manglende naturlige ressourcer skal

forhindre udviklingen af en teknologisk civilisation og de samme fastlåste samfundsstrukturer som før. Den frie adgang til alt gennem dimserne, kaldet "Grails" (Graler) i romanerne, skal sikre kontemplationen, ikke mindst gennem den frie adgang til hallucinogener. Men det går altså ikke helt på denne måde, når menneskene slippes løs...

Undervejs får Farmer serveret os for en lang række underholdende personer og ikke-mindst drillen os med subtilt forkerte udgaver af de kendte personer. Der er meget humoristisk overskud i alle romanerne, specielt hvis man researcher lidt på de navne der optræder på siderne. Det er komplekst og det kan være svært ikke at drukne undervejs på den lange rejse, men det gør ikke noget, det samme sker for vores hovedpersoner, og bidrager til læserens oplevelse af rejsen SAMMEN MED figurene.



Omslag til RPG udgaven af Riverworld, hvor man selv kan vælge hvilken historisk eller mytologisk person man vil være.

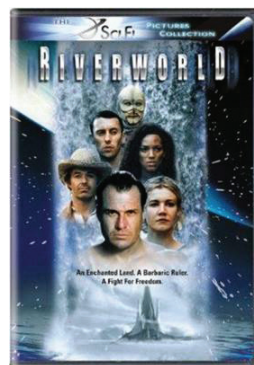
Man kan selv spille med i Riverworld!

En så besnærende ide som Riverworld har naturligt af født en række andre produkter der dykker ned i samme materiale. Først og fremmest kom der et GURPS sourcebook. Hele verdens historie, en planetstor geografi, et mylder af forskellige regeringstyper på meget lidt plads, jo det er oplagt at benytte dette unikke univers i rollespil.

Samme bog, der jo oplister i nem form alt om universet med kronologi, personer, geografi og tekniske detaljer blev så benyttet af Farmer selv, som ramme for det shared universe projekt han kørte i begyndelsen af 1990'erne og som endte med de to antologier Tales of Riverworld og Quest To Riverworld.

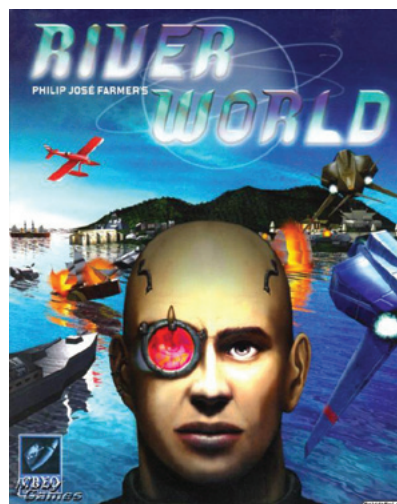
Riverworld på film

En TV serie der løseligt baserede sig på Riverworld sagaen blev det også til, produceret af Sci Fi Channel i 2001, men kun den første filmlange pilot kom ud af



projektet. Den blev første gang vist i 2003 og findes på DVD. Den plukker elementer fra To Your Scattered Bodies Go og The Fabulous Riverboat, skønt disse bøgers hovedperson, Sir Richard Burton, bliver erstattet med en amerikansk astronaut og King John erstattes af Nero som ærkeskurken.

PC-spillet Riverworld



En computerspils-udgave (3D real-time strategispil) af Riverworld udkom i 1998 fra Cryo Interactive, og rates 6,5 af PCWORLD. Soundtracket var fra Stephane Picq og blev udgivet på CD af Shooting Star Music.

Man spiller Richard Francis Burton, en britisk opdagelsesrejsende fra det 18. århundrede (designet så han ligner Timothy Dalton), og han sætter sig for at udvikle den genoplivede menneskehed til vore dages samfund. For at gøre det skal man bygge huse for at forøge befolkningen, og erobre nye territorier så man kan skabe spillets basis for et imperium. Undervejs møder man alverdens personer fra menneskehedens historie som enten er med én i projektet eller aggressivt imod én.

Mere information om Farmers forfatterskab

På den officielle Phillip José Farmer hjemmeside (<http://www.pjfarmer.com>) er samlet al tænkelig information om Farmer, herunder fanfiction, fanartikler, den samlede forskning i forfatterskabet, og det fanzine der er opstået i fanskaren, The Farmerphile, foreløbig med 15 udkomne numre (Anbefales stærkt).

I Science Fiction Cirkelens medlemsblad NOVUM er der i hhv. nr. 92 og 93, to lange artikler om hele Farmers forfatterskab.

TEST

– Hvilken rolle spiller du?

Af: Christina Szöllösi

Illustrationer: Kim Luplau Hansen

Som medlem af en spillegruppe, kan man let komme til at påtage sig – eller blive tillagt en bestemt måde at være på. En sådan plads har en funktion i forhold til hele gruppens samspil. Måske har du oplevet at skifte ”funktion” når du skifter gruppe eller måske udfylder du rent faktisk altid den samme plads ligegyldig hvilken gruppe du spiller i eller hvilken karakter du spiller.

Her er 5 forskellige spørgsmål og svarmuligheder, der hver leder til et bogstav. Det bogstav som du samler flest af i din test, kan give dig et fingerpeg om hvilken rolle du plejer at spille.

På en typisk spilleraften er du så den der:

- A – Sørger for at I kommer i gang med spillet, inden der går for meget hyggesludder i den?
- B – Underholder med, hvordan du snød dig fra en togbøde, ved at lade som om du var evnesvag?
- C – Sørger for at alle har cola i deres glas?
- D – Indforstået fortæller at du lige har anskaffet dig en Seagate Cheetah 300GB 15k SCSI harddisk.
- E – udnytter et hul i spillesystemet til at optimerer din karakter, medens de andre bestiller pizza.

Når det bliver tid til at dele skatten, er du så den der:

- A – Beslutter dig for en delingsmetode der tilgodeser alle på bedste måde
- B – Løfter ”De sidste kongers sværd” med ordene;” Hvad? Var der andre der ville have haft det?”
- C – Venter til du får din retmæssige del udbetalt.
- D – Udbryder; ”Tag I bare guld, hvis jeg må få Døds-gudens maske!”
- E – Vælger din andel i lette, sjældne juveler, og sørger for at holde afstand til folket med masken!

I den grå klippelvæg står skræmt, at I kun kan passere videre, hvis I er villige til at ofre en fra jeres selskab til ild dæmonen i bunden af kløften. Hvad gør du?

- A – Du overvejer mulighederne og træffer herefter den beslutning, du ser som bedst for gruppen.
- B – Du foreslår, at I trækker lod om det – for spændingens skyld.
- C – Du tilbyder at ofre dig for fællesskabet, idet du nok i bund og grund er den I bedst kan undvære.
- D – ”Mig!”, råber du, spændt på hvilke kræfter ild dæmonen mon kan give dig i bytte for din sjæl.
- E – Du foreslår at I ofre det svageste led – hvilket på belejlig vis udelukker dig selv.

Hvilket dyr passer bedst til din egen opfattelse af dig selv:

- A – Ørn B – Løve C – Hund D – Abe E – Kat

I er på det forkerte sted, på det forkerte tidspunkt. Ind af døren til krostuen vælter byvægten i en stor-razzia. Er du den der:

- A – Undgår et unødvendigt blodbad, ved at tale vagt-kaptajnen til fornuft.
- B – Trækker blankt medens du råber: - ”Dø på klingens af De sidste kongers sværd!”
- C – Stiller dig ryg mod ryg med din gruppe, medens du afventer ordrer om at angribe.
- D – Beslutter dig for at DETTE må være det helt rigtige øjeblik at afprøve Døds-gudens maske.
- E – Forsvinder ud af køkkendøren, inden helvede – i bogstaveligste forstand – bryder løs.

5 Personlighedstyper

A – GENERALEN



Er gruppens formidler. Han har talegaverne i orden og kan argumentere og tage ansvar. Som type er han selvsikret som gruppens leder og besidder en evne til at skærer igennem og få andre til at lytte. Han tager gerne ordet og taler på gruppens vegne i situationer der kræver det. Han er god

til at danne sig overblik over en opgave og kender hurtigt gruppens forskellige styrker og svagheder. Han er ikke bange for at tage initiativ og handle og er tit en indikator for gruppens samlede moral.

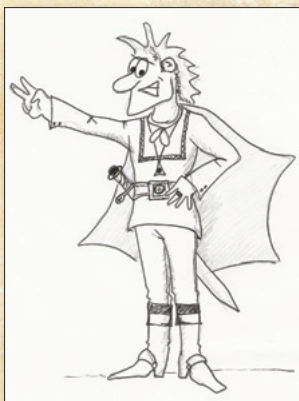
Hans egen svaghed kan være at han kan komme til at dominere for meget og derved fratager de andre deres muligheder for selv at komme med input og rollespille deres karakterer som de har lyst til.

Man finder ham ofte i rollen som kaptajn, bandeleder, laug mester eller i en anden magtposition.

Jo mere utilpas Generalen føler sig i en gruppe, jo mere dominerende og arrogant kan han virke, men i en velfungerende gruppesammenhæng, vil generalen udvise ansvar og omsorg for gruppen.

Trods ikke generalen ved at udfordre hans lederposition men pris hans overblik og snarrådighed. Uden en General i gruppen, kan der opstå endeløse og opslidende diskussioner.

B – HELTEN



Er gruppens skuespiller. Han elsker at være midtpunkt og er han det ikke, har han en vis evne til at blive det. Han er god til at improvisere og leve sig ind i sin karakter. Han er humoristisk og underholdende men vil også selv underholdes i spillet. Han kan have en tendens til at blive rastløs hvis han keder sig for længe

men da han ikke er typen der lider i stilhed, forklæder han sig sikkert som pestrant spåkone og sørger for selv at sætte gang i handlingen.

Ligegyldig hvad Helten finder på at spille, kan man være sikker på at han vælger en karakter der har mulighed for at skabe sig et ry eller et kendetegn der gør at folk vil huske ham i kommende generationer.

Jo mere utilpas Helten føler sig i en gruppe, jo mere selvcentreret og opblæst vil han forekomme de andre men i en velfungerende gruppesammenhæng, vil man se at hans engagement i gruppen er ægte og hans dramatiske indlevelse løfter spillet til et højere niveau.

Lad ikke Helten kede sig men klap af hans påfund og spil med.

Uden en Helt i gruppen ville spillet blive mindre mindeværdigt.

C – VÆBNEREN



Er gruppens håndlanger. Han indordner sig let og føler ikke sit ego truet ved at adlyde ordrer. Som en levende puslebrik har han en evne til at tilpasse sig gruppens behov og bliver på den måde en uvurderlig del af den sociale lim der holder gruppen sammen.

Han kan sætte sig selv i anden række og er pålidelig og loyal.

Han kan have det svært med at foretage alt for selvstæn-

dige eller strategiske beslutninger og trives bedre under ledelse end på egen hånd.

Hvis du vil være sikker på et gruppemedlem der ikke har travlt med at mele sin egen kage, så sæt din lid til Væbneren.

Man finder ham ofte i rollen som netop væbner, tjener, livvagt, lærling eller tro soldat.

Jo mere utilpas Væbneren føler sig i en gruppe, jo mere tavs og initiativ løs bliver han. Men i en velfungerende gruppesammenhæng, kan han blomstre op og udvise stort mod og engagement.

Giv ikke væbneren større ansvar end han kan magte, men anerkend ham for hans loyalitet og pris dig lykkelig for hans evner til at samarbejde.

Uden en Væbner i gruppen ville der mangle diplomatiske løsninger og frisk kaffe.

D – NARREN



Er gruppens joker. Han er utilregnelig, original og bindegal. Hans tankerække er umulig at følge og hans kreativitet er eksplosiv. Han er på mange måder en opfinder – det gale geni der svæver rundt i sin egen begrebsverden og griner af ting ingen andre forstår. Han

befinder sig lige godt i en gruppe som på egen hånd, men undervurder ikke hans småtossede væsen – han er både autonom og frygtløs, så bliv ikke overrasket hvis han eksperimenterer med at udvikle gæller.

Man finder ham ofte i rollen som magiker, heks, alky-mist eller hvad som helst overnaturligt. Han sprænger gerne rammerne for karaktertyper og det er hans skyld at man er nødt til at have regler for undtagelsen (!) Jo mere utilpas Narren føler sig i en gruppe, jo mere kontakthæmmet og sær vil han virke. Men i en velfungerende gruppesammenhæng er han uvurderlig i kraft af sin originalitet og sin veloplagte sans for problemer.

Prøv ikke at stille regler op for narren, men udnyt hans viden om besynderlige emner og hans evne til at kaste sig ud i det utænkelige.

Uden en Nar i gruppen ville spillet sandsynligvis forløbe både realistisk og planmæssigt.

E – SKYGGEN



Er gruppens strateg. Hans hjerne arbejder logisk og beregnende. Han er en uvurderlig kapacitet, når det drejer sig om krigsstrategier eller gådeskrifter, men hvad angår samarbejde, lider Skyggen dog alle geniets kvaler og han frustreres når han er nødt til at bruge tid på at forklare andre en plan, der for ham er åbenlys! Han trives bedst på egen hånd eller i en fordelagtig alliance og har intet

problem med at tage imod ordrer, idet han alligevel altid fortolker dem som han selv finder bedst og handler til sin egen fordel. Ansvar og rampelys, gør ham utryg – det er fra skyggerne han trækker i trådene.

Man finder ham ofte i roller som næstkommanderende, rådgiver eller omrejsende opportunist.

Jo mere utilpas Skyggen føler sig i en gruppe, jo mere kynisk og sarkastisk vil han optræde overfor sine medspillere. Men i en velfungerende gruppesammenhæng, vil han med afslappet elegance, imponere med sin evne til at være to træk forud for alle.

Undervurder ikke skyggen men vis ham respekt, gør brug af hans skarpe hjerne – og vær kun glad for at han er på din side!

Uden en Skygge i gruppen ville nogle scenarier aldrig give mening!

Hvordan trives typørne så med hinanden?

Narren og:

Helten kan gøre vejene usikre, hvis de kan blive enige om hvilken retning de skal.

Generalen har et anstrengt forhold. Narren bryder sig ikke om at tage imod ordrer.

Skyggen ender i misforståelse, ... medmindre de kan enes om at planlægge verdensherredømmet.

Væbneren kan ændre tyngdeloven hvis ellers Narren kan finde ud af at forklare sin plan.

Helten og:

Generalen er ustoppelige, men Helten skal prises for sit værd, før han aflægger troskabsløfte.

Skyggen kan gøre brug af hinanden, så længe Skyggen ikke begynder at udstede ordrer.

Væbneren kan sammen lægge verden ned. Nogen skal jo ride i forvejen og blæse i trompeterne!

Narren er et noget umage par, men der bliver med garanti skrevet et kvad om deres hedenfart.

Generalen og:

Skyggen forstår hinanden. Generalen har i Skyggen, en uvurderlig rådgiver og allieret.

Væbneren passer som hånd i handske. Generalen har i Væbneren fundet en tro soldat.

Narren har et anstrengt forhold. Generalen finder Narren utilregnelig.

Helten vil nok opleve et sammenstød af egoer. Generalen skal sørge for at slå sin autoritet fast.

Skyggen og:

Væbneren vil udmale sig som et kynisk herre og slave forhold, for skyggen tåler ikke idioter.

Narren er en ustabil kombination. I sidste ende kommer Skyggen nok på bedre tanker.

Helten fungerer let. Ved at smigre Helten, har Skyggen fundet sig en perfekt kransekagefigur.

Generalen er et ideelt par. Skyggen udnytter Generalens magtposition til endelig at tænke stort!

Væbneren og:

Narren er et sandt syn for guder. Et galt geni og hans tro følgesvend.

Helten kan blive til Væbnerens opfyldelse af en smuk drøm om at tjene en sand legende.

Generalen passer storartet. Væbneren føler sig tryk og vokser under stærk ledelse.

Skyggen bliver hinandens ulykke. Væbneren sygner hen under sin herres ringagt.

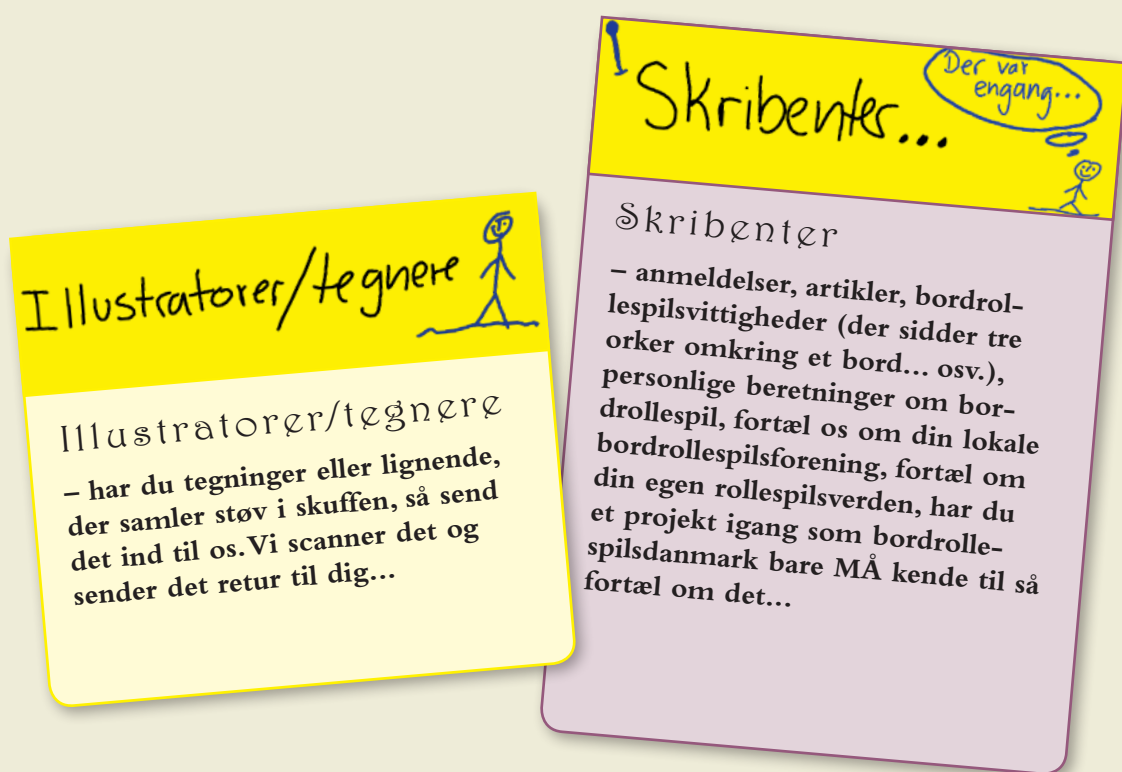


Illustration: Morten Hauerballe Laursen

Lødige stillinger

Arbejdsløsheden stiger, ÆRA mangler arbejdskraft.
Meld dig under fanerne.
Det er helt gratis og aldeles ulønnet.

*Vi (redaktionen på ÆRA, red.) kan kun nå så meget.
Vi vil gerne have din hjælp. Vi mangler ...*



*Dette er ikke en udtømmende liste.
Kan du noget vi ikke ved vi mangler, så kontakt os!*

Vi glæder os til at høre fra dig!

De bedste d9-hilsner
Rollespilsmagasinet ÆRA

kontakt@rollespilsmagasinet.dk

Børnsektionen...

Indhold til
børnsektionen

- kort, spil-oplæg, fortæl om din karakter, fortæl om din egen verden eller den verden i spiller i...

Rapportager...

Rapportager
fra con'er

- del dit næste con-besøg med ÆRA's læsere. Fortæl om din spiloplevelser til små og store con'er eller til den lokale klubaften...

Kort + beskrivelser...

Kort og beskrivelser

- det kan være af områder, steder, personer og gerne med en kommentar tilknyttet...

Layout-trolde...

Layout-trolde

- har du et kreativt behov, der ikke bliver forløst så kontakt os...

I ÆRA #2 kan du læse ...

- Mere om Gygax & Arneson og hvad de har betydet for bordrollespillet
- Anmeldelser af Dungeons & Dragons (D&D) 4th edition
- En boganmeldelse
- En grafisk vandretur igennem fire udgaver af D&D
 - udviklingen af fantasy illustrationer set igennem 30 år med D&D
- Interviews og beretninger fra Fastaval 2010
- Broen over regnbuen
 - *Hvad Bifrost spænder over? Dansk (bord)rollespil m.fl. (nye) fælles talerør*
- Nyt fra børnesektionen
- Nørdometeret – hvor nørdet er du. Find ud af det her
- Gaven til rollespilleren der har alt – en shopping guide
- Og måske (men kun måske) et skattekort



Illustration: Morten Hauerballe Laursen



Magasinet om bordrollespil, af bordrollespillere