

# Luz-Con '91



**20. - 22. september**

AD&D, Boothill, Call of Cthulhu, Endless Pain,  
GURPS-Space, Live-Roleplay, Megatraveller,  
Shadowrun, Warhammer FB, Warhammer RPG

# INTRO

Hvad er LUX-CON? Hvorledes LUX-CON? Hvordan LUX-CON?  
Hvilket LUX-CON? Hvorfor hedder den LUX-CON?

Spørgsmålene har formodentlig allerede svirret gennem hovedet på de, der har set vor plakat og dem -dig-, der nu står med vores folder mellem hænderne. LUX-CON er et produkt af en idé, der opstod mellem nogle rollespillere efter deltagelse på en con i 1990.

Vi har valgt at kalde vores con LUX-CON, fordi vi spurgte os selv, om det mon virkelig ikke var muligt at lave en anden form for con. En utraditionel con, hvor man sov i en seng. En con, hvor alle moduler var gennemprøvede. En con, hvor man fik ordentlig mad. En con i ordentlige omgivelser, der kunne fordre ultimativt rollespil. En lille eksklusiv con hvor servicen var i top, hvor mulighederne for socialt samvær mellem rollespillere var optimale, hvor man bliver underholdt uden at røre en finger.

Det er klart at prisen for en sådan con må ligge højere end normalt, og dette er vel nok også den primære ulempe ved LUX-CON. Vi bilder os ind at vi er i stand til at arrangere en rollespilcon med alle disse fantastiske aspekter. Og alt rollespillerne i givet fald skulle gøre for at opnå dette fantastiske, dette utrolige - at komme med på LUX-CON - er at indbetale lidt mere end de plejer. Vi - arrangørerne - vil efter bedste evne argumentere for dette herunder...

Ideen om LUX-CON blev en besættelse og besættelsen føres nu ud i livet d. 20-22. september. At vi - arrangørerne - tror på og står inde for denne idé vil fremgå af indholdet i denne folder.

Først lidt om stedet. Lokationen for afholdelse af LUX-CON er Klinteborg i Nordvestsjælland. Det er en større lejrhytte med tilhørende naturområder, herunder skov, strand og hede. Fra Klinteborg er der lang vej til nærmeste butik, så stedet er meget isoleret. Grundplanen over Klinteborg ses andetsteds i hæftet. Til deltagernes disposition er 10 6-mands værelser med bad og en sovesal med flere tilknyttede brusere. Ved den ene af de to pejsestuer vil informationen og kiosken ligge, og der vil der være et cafe-miljø.

Dernæst lidt om forberedelsen. Gennem vinteren og foråret 90/91 er alle modulerne blevet prøvespillet og diskuteret/rettet til af arrangørerne og masterkeeperne. Der er lavet almindeligt planlægnings og økonomisk-administrativt arbejde, og produktet af dette arbejde ses stort set i denne folder.

Så lidt om forplejningen. Ved ankomst til Klinteborg vil man i informationen få anvist en sengeplads, hvorefter der vil være et par timer til at bese omgivelserne før aftenmåltidet påbegyndes kl. 18. I disse timer finder man også ud af hvilke turneringer man er kommet på. Hver enkelt deltager skal selv medbringe lagen og sovepose/dyne. Tilberedelsen af måltiderne vil være koordineret og ledet af en dygtig kok. Alle problemer eller spørgsmål henvendes i informationen, hvor der altid står folk til at hjælpe i eventuelle uforudsete situationer.

Tilbage er det andre con-arrangører har betegnet for os som noget af det sværeste at planlægge: Modtagelsen af tilmeldinger og koordinering af økonomi og spilleplan. Vi har udsendt denne folder i meget god tid og har udstykket en sidste frist for indbetaling. Grundet de relativt få pladser (102) på LUX-CON 91 er vi overbeviste om, at denne tidsfrist vil blive overholdt. Kort sagt - den, der kommer først til mølle...

Vi regner altså med at have masser af tid til at koordinere afholdelsen af conen. Desuden er hovedparten af arrangørerne ikke bundet af arbejdsmarkedet og kan derfor principielt repræsentere en stor arbejdsstyrke, der kan arbejde i døgndrift i dagene op til conen. Yderligere har masterkeeperene selv skaffet personer, de synes vil være egnet til at køre deres modul.

Hvis du ønsker at deltage på LUX-CON 91 efter at have gennemlæst folderens materiale bedes du udfylde det vedlagte girokort og indmeldelsesblanket som anført. Og gem i så fald denne folder, da den vil komme dig til nytte ved afholdelsen. Vel mødt på LUX-CON 91!

Arrangørerne

Mange tak til alle de mennesker der har hjulpet os. Tak til Kenneth M. Hvilson, Mark Seeman og Tue Andersen Nexø for blot at nævne nogle få, hvis hjælp har været uundværlig.

# TILMELDING

Tilmelding til LUX-CON 91 foregår via indlagte giroblanket (Girokonto nr. 4950003).

Prisen for at deltage i LUX-CON 91 afhænger af hvilken indkvartering, du ønsker.

**Sovesal** 42 køjer med 3 fælles bad ca. 15 meter fra sovesalen. Et lille skab i rollespilsbog-format (medbring selv hængelås). Her gælder det, at der skal være ro kl. 24. **Pris kr. 260,00**

**6-mandsværelse** 10 værelser a 6 personer. Der er bad + toilet på værelserne og rigeligt med skabsplads. Deltagere i disse værelser finder selv ud af et tidspunkt, hvor der skal være ro. **Pris kr. 330,00**

## PRISERNE INKLUDERER GOD MAD ALLE DAGENE

På bagsiden af giroblanketten skriver du så din alder og din prioriteringsliste. Du skriver 1 ud for den turnering, som du helst vil deltage i - og 8 ud for den turnering som du har mindst lyst til at deltage i.

Her er et eksempel:

- 1 Call of Cthulhu
  - 2 AD&D
  - 3 Megatraveller
- osv.

Skulle der ikke være plads til dig på LUX-CON 91 vil vi returnere pengene for din regning. Du kan ringe på telefon 31 75 28 40 eller 31 81 89 91 hvis du vil høre om der stadig er pladser ledige.

Vi gør opmærksom på at der skal medbringes sengetøj til madrasser og egen dyne eller sovepose.

Din tilmelding skal være os i hænde senest 7. september 1991.

Connen åbner fredag kl. 16.00 og lukker søndag kl. 16.00.

# PROGRAM

## FREDAG

18-19 Aftensmad  
19- ? Call of Cthulhu del 1  
Boothill  
Live-Roleplay

## LØRDAG

8- 9 Morgenmad  
9-14 AD&D del 1  
Warhammer FB  
14-15 Frokost  
15-20 GURPS-Space  
Warhammer FB  
Warhammer RPG  
20-21 Aftensmad  
21- ? Call of Cthulhu del 2  
Warhammer FB  
Boothill  
Megatraveller

## SØNDAG

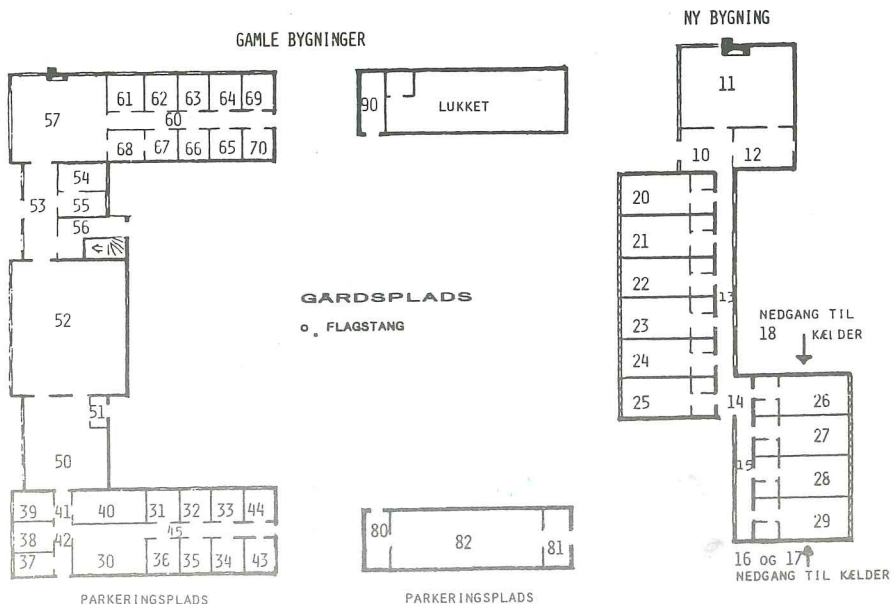
9-10 Morgenmad  
10-15 AD&D del 2  
Shadowrun

### BEMÆRK:

Boothill køres kun af Mikkell Rosenberg og spilles kun på engelsk. Hvert spil er med et nyt hold.

Endless Pain er ikke på denne liste. Man vil kunne tilmelde sig dette spil på connen.

Live-Roleplay løber af staben fredag aften og nat. Hvis man er heldig har mulighed for at deltage, selvom man er med i Call 1 eller Boothill.



# INFORMATIONER

## KØREVEJLEDNING

Med udgangspunkt i Fårevejle Kirkeby køres mod Ordrup, hvor gadekær, kro og købmand passerer. Kør frem til Ribsvej og vejskiltet "FDF/FPF Klinteborg" på højre hånd. Ca. 100 meter oppe ad Ribsvej på bakketoppen ligger indkørslen til grunden.

## OFFENTLIGE TRAFIKFORBINDELSER

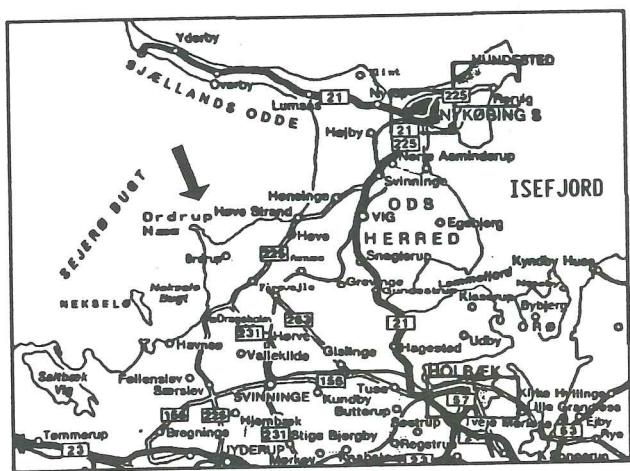
Det meste af dagen er der 1 eller 2 timersdrift med toget fra Holbæk (København) til Fårevejle station. I tilslutning til mange tog kører Vestsjællands Trafikselskab en busrute med stop i Ordrup, og fra stoppestedet er der ca. 1 km til lejren.

Aktuelle oplysninger om tider m.v. kan fås ved henvendelse til Fårevejle station, 53 45 30 22, eller DSB-oplysningen.

FDF/FPF Klinteborg  
Rebsvej 9, Ordrup  
4540 Fårevejle

Kontorets telefon nr. er 53 45 33 37 – Tekøkkenets 53 45 34 54.

Kontorets nr. bør kun benyttes i nødstilfælde.



# TUNERINGER

Warhammer Fantasy Roleplay  
ved Rune Schiermer Nielsen

Vi starter en nat i havnebyen Scansano. Det er stadig lunt og lyst, for det er sommer, og vi er tæt på planetens ækvator.

Vi befinder os i de Tileanske bystater, og der er noget ondt og koldt i gære. To sorte skikkelser mødes, og udveksler små næsten uhørlige "Queek Queek" - lyde med hinanden. Kun månen ser deres færd op ad Scansanos stejle gader. Ingen hører deres bløde bagpoters trip på brostenene, for de er veltrænede, vant til at bevæge sig uopdagede. Trænede til at dræbe!

Således dør en person den nat, og noget ondt forsvinder fra Scansano. Det drejer sig om noget som fik hunde til at stikke halen mellem benene og løbe, gjorde mælken sur, og kvinderne irritable. Noget som imidlertid ikke skulle forsvinde!

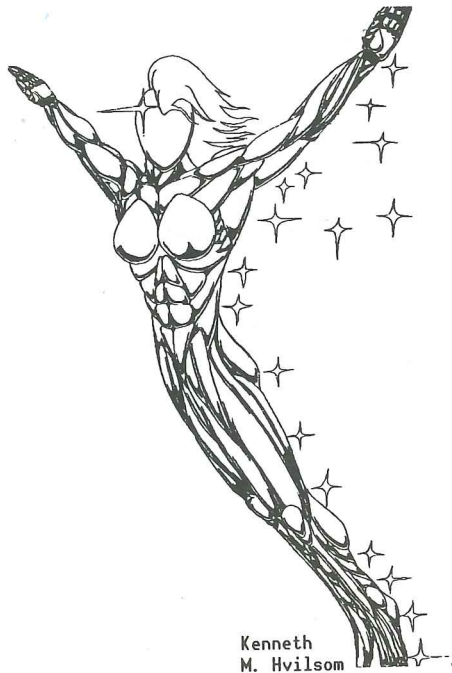
Hvad kan få gamle fede borgmester Pepperoni til at rive sig i håret, og ønske sig at han var 20 igen? Hvad får ham til at kommandere sin egen søn, Luigi, til at lede en lille gruppe mænd (og et fruentimmer!!!) på en desperat søgen i de dødsensfarlige nordlige sumpe efter en glemt by? Hvad har den gale komiker Io med det hele at gøre?

Få svaret i LUX-Cons Warhammer-turnering. - Vold når det er episk og smagfuldt!

GURPS-Space  
ved Noel Justesen Wibrand

"Rygter svirrer om forsøg på at sabotere Chemicons forsknings- og produktionscenter, der som bekendt er i et stationært kredsløb over vor elskede by Megacity VI. På nuværende tidspunkt har det ikke været muligt at afgøre hvorvidt Mr. Big selv er tiltalt for forsøget, eller om retsmødet i dag, har forbindelse til den nylige forsvinden af Alexander Gallagher, Mr. Big's partner i Chemicon. Vi vender tilbage når vi ved mere.  
David Letterman, ASP, Megacity VI."

Naturligvis ved andre præcis hvad der er foregået og hvorfor, men de (i) skal selvfølgelig opleve det først! Så derfor - deltag i GURPS-Space, fyldt med action, underholdning og rollespil.





Warhammer Fantasy Battle  
ved Kasper Bøegh

Evighedens Fløjte

Gennem mange århundreder har rygter verseret, om den vældige magt, der vil tilfalde den troldmand der får fingre i Baalruhk's fløjte. Fløjten som gennem sin trolddomskraft skulle kunne stoppe tidens gang, er, siger rygterne, blevet fundet af en gruppe eventyrere.

Eller rettere dens gemmested er blevet fundet.

Siden disse rygter blev sat i omløb, har troldmænd fra hele verden samlet deres tjenere og slaver, og drager nu mod Sunbirth Isle, hvor fløjten befinder sig.

Hvis De kunne forestille Dem at deltage i LUX-Con '91s WFB turnering skal De medbringe Deres egen malede hær. De kan købe tropper for 2000 pts.

Deres tropper skal vælges fra listerne i Warhammer Armies og ud over Deres tropper skal De købe én (1) TROLDMAND PÅ LEVEL 25 fra den samme liste, som Deres tropper.

Denne troldmand er gratis.

Bliver det dig, der får evighedens fløjte?  
God kamp!

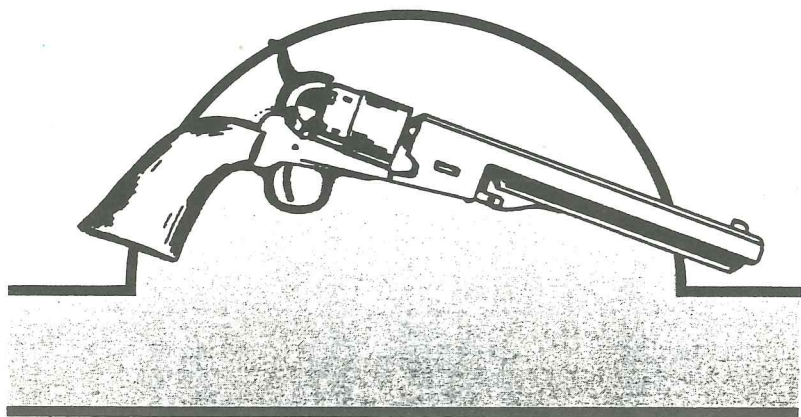


Boot Hill  
ved Mikkel Rosenberg

You will start out as a smiling, punching, happily drinking cowboy.  
You will ride through the streets of the city "Little Valley" near the  
Mexican border at the yearly cow/horse market.

A lot of things can happen especially when you are at the salons -  
having drunk half a bottle of Four Roses Bourbon.

But all of a sudden you will taste the dust in your mouth, get dirty  
and bloody. You will be all alone except for the tunes of the hamo-  
nica at the Mexican trumpet in a place where you can trust nobody  
except for your...

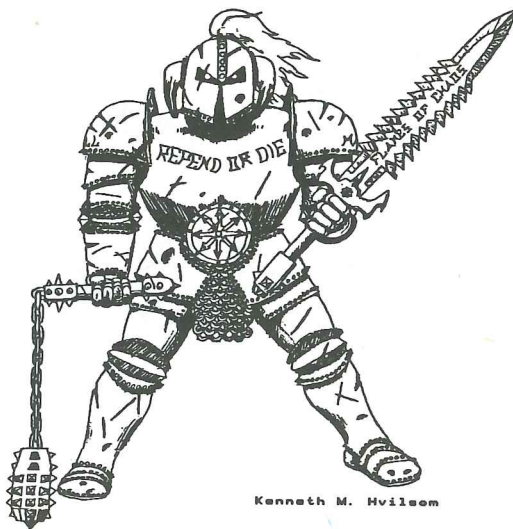


Call of Cthulhu  
ved Henrik Bisgaard

Diskretion en æressag

En spadseretur gennem Hyde park, langs Serpentine var noget af det bedste Constable Jameson vidste – altså en solbeskinnet formiddag sammen med Philomina, men alene klokken halv to en januarnat?

Jameson trak sit store slag tættere omkring sig, for om muligt at opnå en smule læ for den bidende kolde vind, det var altid noget at man slap for sne, men bare der ville ske et og andet!  
Et fromt ønske som Jameson senere fortrød.



Shadowrun  
ved Kasper Bøegh

From Bergsheim With Love

Hvad har dværge, elvere, en drage og den europæiske stat Bergsheim med hinanden (og med en lille gruppe shadowrunnere fra Seattle) at gøre?

Hvem er Grodin?

Hvad er grunden til den uro, der har grebet orker verden over?

Og hvorfor virker det som om at hele denne verden er truet af noget så fredeligt som Bimba-dukker?

Svaret er op til dig.....



Tegnerens egen Warhammer Fantasy character, elverkvinde Uriel Eredil, Liadriel Cleric, før den farefulde færd ind i ruinbyen Minethlos Ruranon, et sted øst for Middenkeim, i Rune Schiermer Nielsens WFRP kampagne Tales of Survival

Megatraveller  
ved Mark Seemann

Seks personer finder sig ufrivilligt hvirvlet ud i et spørgsmål om deres egen eksistens, da noget viser sig at gå galt i Deneb Sector...

De gode, gamle spørgsmål som Philip K. Dick stiller i de fleste af sine romaner, får nu pludselig ny betydning, efterhånden som spillerne begynder at spørge sig selv om de egentlig er dem, de tror de er.

Efterhånden som de bliver mere og mere usikre på deres egen eksistens, bliver de viklet ind i et virvar af intriger, der viser sig at stikke dybere og dybere, og kunne ende med at få storpolitiske konsekvenser.

Har du lyst til at få undermineret din selvtillid lidt, og komme til at afslutte adventuret mere frustreret end da du startede, og i det hele taget har lyst til at blive bibragt et mere paranoidt syn på din egen tilværelse, så er LUX-Con '91s Megatraveller adventure lige noget for dig!!

Har du lyst til at iklæde dig et servo-powered BattleDress, gribe din Gauss-rifle og skyde, slå, dræbe, hærge, voldtage, massakrere, partere og ødelægge masser af kvinder, børn, Vargrer, Aslaner og Vilani - ja så er dette Megatraveller-adventure ikke noget for dig!

Der vil blive lagt stor vægt på godt rollespil, selvom det selvfølgelig vil være sjovest for alle involverede, hvis spillerne også løser "mysteriet". I det hele taget vil dette adventure være for forholdsvis øvede spillere, og det er heller ingen bagdel, hvis man har prøvet at spille Megatraveller før.....

Jeg glæder mig til at spille med hvem der end dukker op, og jeg håber vi kan opleve noget seriøst rollespil.

PS. Dette er et hardcore HiTech adventure med en humanistisk-eksistentiel pointe. Så er alle advaret!!!

AD&D  
ved Anders Tønnesen

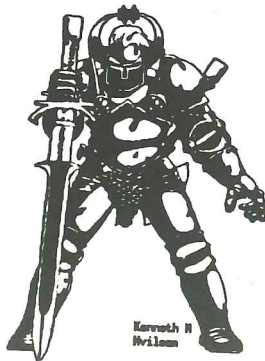
Kroen er lusket og det er vel egentlig heller ikke så mærkeligt da den befinder sig i den fattige del af storbyen Kascona. Hvorfor lige netop du befinder dig et sted som dette undrer dig. Det er som om du er blevet bragt herhen af din skæbne.

Du mærker rummets atmosfære ændres til intens spænding, som berører alle de mærkværdige personer, du ser omkring dig. Det er som om i alle er i samme situation - i en dyb dal af sort fortvivlelse eller resignation.

Du hører døren til kroen åbnes, men i stedet for den gamle mand med langt hvidt skæg, du halvvejs ventede, træder en ung fantastisk smuk kvinde ind i kroen. Hun oplyser rummet som var hun en sol. "I må hjælpe mig ædle herrer thi min nød er stor. Jeg må genfinde min families dyrebareste skat eller dø. Men den befinder sig i Den Glemte Tempeldal, hvortil jeg ikke kan gå alene... -Hjælp mig!"

Du og fire andre rejser sig op og tilbyder jeres hjælp. I er følgende: En skønjomfru, en garvet kriger, en fin elver, en tyk dionysos-præst, en halvskaldet sortklædt mand og en lyshåret yngling.

Et stort eventyr venter jer i Tempeldalen. Et anderledes AD&D modul, som lægger vægt på rollespil, rollespil og rollespil. 1'st edition-regler vil blive brugt.



Endless Pain  
ved Kristoffer Marnar

Vi skriver 879 ac. I en verden truet af undergang. Den gule syge breder sig fra syd. Krigen truer fra øst. Midt i denne mørke tid, er den endnu folk der tror på at lyset igen vil ramme Krynn. Nogle af disse er draget afsted til krigen mod den Grå Konge, hvis hær hærger omkring Estwill-stepperne. 4 reddere er nu på vej tilbage med et vigtigt brev som de skal aflevere til en baron ved navn Waldstein Ragenbürger. På et lille gods lidt uden for den største by på den vestlige halvkugle Caregoth.

3 af dem sidder inde med visdom, som ikke alle kan nå at få. De har set krigen. De har set at øre er en ting, krig tit en anden. Den fjerde er ung, hans øjne har endnu ikke set krigen. De 4 havde godt hørt om Sikhøjer, et folkeslag der er drevet på flugt af den gule syge. Men ingen af de 4 havde set en af dem.

Ved fronten var man heller ikke sikker på om der var sandhed bag historierne om dette folkeslag på vandring.

Det regner, deres heste er trætte, foran dem er Caregoths lys. Men deres øjne er vendt mod et langt mindre behageligt syn, i et træ hænger en gravid kvinde. Hun var tydeligvis blevet mishandlet før de hang hende.

Dette er Krynn, godt 500 år efter at Tanis og de andre ifølge legenderne reddede verden. Mangt og meget er sket. Riger er faldet sammen, og nye er opstået. Men et mørke har bredt sig, over det før så smukke land. Hvis du ønsker at se onskaben, og føle magtesløsheden. Så er du velkommen, men ikke alle vender tilbage. I angst vil du måske søge efter regler der kan hjælpe dig. Men der er ingen regler at finde. I en verden som denne er det eneste der tæller erfaring, evne til at tænke og gøre sin figur så levende at han selv kan undgå farerne.

Dette er ENDLESS PAIN; No pain, no game. Endless pain, endless game.

## DATA OM LUX-CON 91

- En del af de repræsenterede moduler samt andet rollespilsmateriale kan købes på connen.
- Udenfor spilletid kan der købes rare ting i kiosken.
- Informationen er åben 24 timer i døgnet.
- Der vil konstant være 2 ledere til deltagernes disposition i tilfælde af uforudsete problemer.
- Maden arrangeres af en dygtig kok og en dygtig tjener.
- 102 pladser med seng, forplejning, badefaciliteter og naturskønne omgivelser.
- Alle de repræsenterede moduler er testede.
- Computere anvendes i mindst muligt omfang af frygt for sammenbrud.
- Underholdning lørdag under middagen
- Gratis live-rollespil på den nordvestsjællandske hede efter midnat.

## ORDENSREGELER PÅ LUX-CON 91

1. Alle spillere møder ved turneringernes start. Hvis ikke tildeler arrangørerne en anden pladsen.
2. Spillet afsluttes til den fastsatte sluttid eller:
  1. Til lokalet skal bruges igen.
  2. Til en af deltagerne skal spille en anden turnering.
  3. Til spisetiderne da der her skal gives informationer.
3. Ved bespisning udvises gode bordmanerer.
4. Indtagelse af rusmidler må kun foregå under spisning og udenfor spisetiderne i pejsestuen.
5. Det er forbudt at medbringe spiritus på connen.
6. Klinteborgs reglement skal respekteres både i bygningen og i de omkringliggende områder. Dette vil være opslået på connen.
7. Deltagere på LUX-CON 91 kan drages økonomisk til ansvar for hærværk forvoldt på Klinteborgs eller LUX-CON's ejendom.
8. Arrangørerne er øverste myndighed og forbeholder sig ret til at bortvise folk fra connen, der ikke overholder reglementet, eller de skønner er til skade for connens afholdelse.