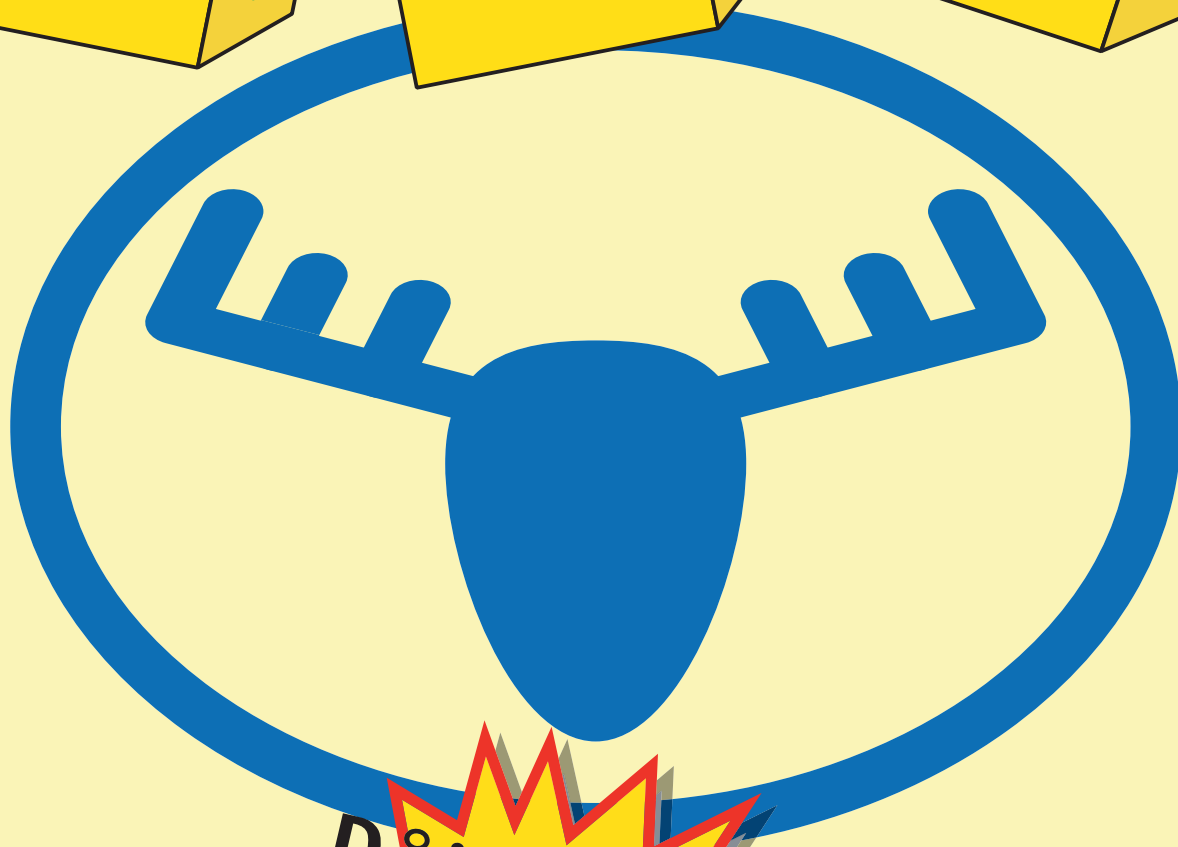


KRIKKIT GAMBLERS PRÆSENTERER:



Dåjng Kjosk

www.krikkit.dk

KRIKKIT CON 8-10
KATRINEBJERGSKOLEN
25-27 OKTOBER 2002



Vælkårsmøhn

Så lukker vi endnu engang op for godteposen og byder velkommen til årets mest fjollede og skøre begivenhed – Krikkit Con 8-10 "Dåjng Kjosk". Vi har besluttet at effektivisere Krikkit Con, så vi kun behøver at udsende et program for de næste tre conner.

Nummer 8 vil løbe af stablen fredag d. 25. oktober 2002, nummer 9 lørdag og 10 søndag. Hvor sidstnævnte bliver holdt i anledning af Krikkit Gamlers let forsinket 10 års jubilæum. (Det kan muligvis også fortolkes som et forsøg på at gøre Krikkit Con til en profitcon).

Vi vil denne gang byde på lidt godt og blandet, og lidt for enhver smag (hvis Enhver altså har en smag, evt. himbær?). Der vil være gamle kendinge og nye tiltag, i stil med de forgangne tider. (Hvis der er nogen, som føler sig gamle på dette tidspunkt, bør de simpelthen få læst resten

Hvem er skyld i det her?

Hovedansvarlig [HA]:	Laaaahr
Hende mæ' Pengene (å' den sårte farve):	Ande
Layoutterrorist:	Le Zerp
Kreativ inspiration:	Andreas Thorhauge
Scenarier:	Skippy & Le Zerp
Brædtspilsmanden:	Junker
Mad&Drikke:	Ligaard & Nyeng
Kioskmanden:	Kragh!
Lokaleansvarlig (Pedelcharmør):	SP 2
Rengöering:	Anders K. Sloth
Pengebox:	Alces Faekalis
Ekstern Konsulent:	Andreas Thorhauge

2



af dette program uden pause og tilmelde sig ASAP, så skal vi nok få den sag ordnet. Gnæk!)

Åej!!! Der bør jo nok stå et eller andet sted, at Krikkit Con blev kuppet af Østblokken! Selvom om dele af Vestblokken dog blev holdt som slavekuli'er. Smil. Blink. Tak!

Krikkit Con 8-10 løber af stablen 25.-27. oktober 2002 på Katrinebjergskolen, Kløvermarksvej, Århus N. Hvis du ikke har været der før, så check en af kørselsvejledningerne. Dørene åbnes kl. 17.00 med mindre du har tænkt dig at hjælpe til med opsætningen, i så tilfælde så kontakt HA'en!

Rikkelara Nielsen
Marstalsgade 1, 2. th
2100 København Ø
tlf. 51 22 75 87
rikkelara@hotmail.com



Vor glørværdige HA, Laaaahr

no.2: Morten Lund
Nørre Allé 100, 2. th
8000 Århus C
tlf. 86 19 11 62
elprez@krikkit.dk

Indholdsfortegnelse

Vælkårsmøhn	2
Hvem er skyld i det her?	2
Indholdsfortegnelse	2
Det praktiske	3
Tider, Priser & Kiosk	3
Ordensregler und Tilmelding	4
Madpakken	5
Scenarier Con 8	6
Scenarier Con 9 -blok 1	8
Scenarier Con 9 -blok Zwei	10
Scenarier Con 10	11
Brædtspil	13
Sådan kommer du til Krikkit Con	15
Gobbo!	16



Det Praktiske

Krikki Con 8-10 "Dåjng Kjosk" vil forløbe (forhåbentlig og evt. med små forsinkelser) som følger:

Fredag

17.00 Dørene åbnes og velkomsttale til Krikkit Con 8
19.00 Aftensmad
20.00 Scenarieblok
01.00 Natmad
02.00 Scenarieblok slutter
Godnatlæsning

Lørdag

Lørdag:
08.30 Vækning
09.00 Morgenmad og velkomst til KrikkitCon 9
10.00 Scenarieblok 1
18.00 Aftenmad
19.00 Scenarieblok 2
01.00 Natmad og godnatlæsning

Søndag

Søndag:
08.30 Vækning
09.00 Morgenmad og velkomst til Krikkit Con 10
09.55 Hemmeligt, hemmeligt
10.00 Scenarieblok
15.00 Fælles oprydning, familiefoto, etc.
16:00 Farvel - *vink, vink...*



Layoutterroristen viser sit warface:
ARRRRG!

Priserne

Indgang: 40,-
Madpakken: 120,-
Clay-O-Rama: 20,-

Igen i år vil der blive opkrævet det særlige "fluekneppegebyr" på 10,- for folk, der har flueknepet i sådan en grad, at det er irriterende... Naturligvis er denne grænse meget afhængig af hvem, hvad, hvorfor, hvilken tid på døgnet og hvilket nummer af Krikkit Con vi er kommet til. Det vil naturligvis kun blive et stort problem, hvis man virkelig udfordrer skæbnen...

Kiosken

Fordi vi profitmaksimerer i år, har vi taget Con-sekvensen og fået en professionel til at drive vores kiosk.

Den er i år ledt (og vildledt?) af Hr. Kragh. Som altid vil det kendte Kinderæg™ også være at træffe, og Hr. Kragh vil sælge Mentos™ til svage sjæle...

Ellers vil der være chips, slik og Mathilde™ bag disken til en god pris. Og Cola™ Der burde også være noget klægt... Der vil ikke, jeg gentager IKKE, blive solgt nogen form for alkohol!

3





Ordensregler

Det er bortvisningsgrund at indtage nogen former for alkohol og andre euforiserende stoffer på connen eller på skolens område. (Kaffe, the, Cola™ og andre kulhydrater undtaget).

Det er ikke fordi congruppen på nogen måde er hellige eller specielt religiøse, men af den simple grund at pedelen er *DIN* ven, og så har vi også en væsentlig større sandsynlighed for, at

vi kan låne en skole af Frit og Kult (Århus Kommune) til næste år.

Vi vil i år gerne have ryddet sovesalen søndag senest kl. 13.00, d.v.s. at hvis du skal noget aktivt i scenarieblok 4, så skal dine ting være pakket sammen og sat ned i fællessalen, inden du begynder at lege.

Da vi er ikke så mange, så håber vi på, at du vil hjælpe med en praktisk ting eller to!

Tilmelding

Papir Metode

Læs programmet grundigt igennem. Find de rigtige, gode tilbud som du ønsker at benytte dig af. Find tilmeldingssedlen og udfyld den tydeligt, så jeg ved, hvad du ønsker. Spørgsmål henvendes til Lara. Efter du har udfyldt tilmeldingssedlen, check efter at du har udfyldt den rigtigt. Find en kuvert. Få tilmeldingssedlen ned i kuverten. Hvis det bliver for svært at skrive udenpå kuverten, så tag tilmeldingssedlen ud igen og skriv på kuverten:

Rikkelara Nielsen
Marstalsgade 1, 2. th
2100 København Ø
ZZ9 plural Z alpha

nu finde et frimærke (å rette porto). Dette (altså frimærket) fastgør du i øverste højre hjørne. Derefter skal du finde en postkasse, og få kuverten med indhold ned i postkassen og sende den til den ovenstående adresse!!

Nu skal du indbetale de penge du skal af med for indgang, mad eller/og Clay-O-Rama. Prisen skulle være til at regne sammen, ud fra hvad der står på tilmeldingssedlen, og skal overføres til:

Indehaver: Rikkelara Nielsen
Reg nr. 5026 Konto: 0001039262
(kontoen er hos Jyske Bank)

Husk at få skrevet dit navn tydeligt på din indbetaling (Så vi ved hvem det er der har betalt!!) Nu skulle du være klar til at deltage på dette års Krikkit Con.

4

Hvis du har taget tilmeldingssedlen ud af kuverten, skal du nu få tilmeldingssedlen tilbage i kuverten, ellers skal du bare fortsætte. Du skal

Bemærk!!!!

Tilmeldings- og betalingsfristen er i år den 14. oktober 2002, og du *skal* have betalt for din mad *senest* den 14. oktober, ellers smider vi din madtilmelding væk igen!

Dåning Kjøsk





Elektronisk Metode

Find en computer. Log dig på indernettet. Find Krikkits hjemmeside på www.krikkit.dk og tilmeld dig der –husk at en elektronisk tilmelding først er gyldig, når din indbetaling er registreret

–Indbetaling skal (som skrevet) være sket senest den 14. oktober 2002 i Jyske Bank på:

Reg nr. 5026 Konto: 0001039262
(indehaver: Rikkelara Nielsen)



Vi bringer en hilsen til Søens folk (Se billedet)

Madpakken

I år har vi forsøgt at gøre tingene lidt lettere for de madansvarlige, så vi (congruppen) har besluttet, at du kan tilmelde dig alt eller intet mad – den såkaldte madpakke bestående af:

Fredag

Aftensmad kl. 19.00:

Indonesisk ristaffel

Natmad kl. 01.00:

Geometriske Sandwiches

Lørdag

Morgenmad kl. 09.00:

Tag-selv-bord

Aftensmad kl. 18.00:

Lasagne og salat og flute

Natmad kl. 01.00:

Boller og kakao med flødeskum

Søndag

Morgenmad kl. 09.00:

Tag-selv-bord

Pris samlet madpakke: 120,-

Da vi alle skal spise, må vi alle også hjælpe lidt til både med madlavningen og med opvasken. HA'eren har en plan! (ellers laver hun een)

Rent praktisk? Det vil betyde at jeres tjanser vil blive fastlagt på forhånd, og ja man kan godt bytte vagter. Det vil også betyde at det ikke bliver de samme, som laver det hele, hvilket egentligt er meget fair. Hvis du meget gerne vil lave mere end andre og derved optjene flere XP, så kontakt HA'en, al hjælp er mere end velkommen.

En anden praktisk ting: Hvis du ikke har betalt for maden inden d. 14. oktober 2002, så frafalder din madtilmelding.

Altså:

Ingen penge modtaget = Ingen mad

Det er ikke fordi vi ikke vil lave mad til dig, men vi har, vores status som profitcon til trods, ikke råd til at lægge ud for dig.

Hvis du har nogen som helst spørgsmål, så kontakt HA'en. Hendes adresse, telefon og e-post står andetsteds i programmet.



5



Scenarier (ROLLESPIL CLASSIC)

Krikkit Con 8

Toon Raider

Det her kunne have været jagten på Snurre Snup 3, men det er det ikke. Der vil, i modsætning til Sunnre Snup¹, rent faktisk være et plot ud over den fortsatte jagtscene.

1: Een af de mere sejlvævede stavefej i Krikkit regi!

Hvad plottet drejer sig om, vil det naturligvis ikke være sundt at komme ind på her; Men det starter med et indbrud på museet i Duckburg, hvor et uerstatteligt manuskript bliver stjålet. Alle spor peger på, at det er den onde Dr. Hosenloes, der står bag, men hvem står bag ham? –Og hvad er det, der er så vigtigt ved et stykke pergament, der sikkert ikke indeholder andet end opskriften på en prehistorisk marmorkage? Her dukker vores helte op, klar til at tage på eventyr (etc.)

For at afdække hemmeligheden, og i særdeleshed gøre det før den onde Dr. Hosenloes, må vores helte kende til snuhed, nedrige tricks og planer, der er så snedige, at man kunne sætte en hale på den og kalde den en ræv. Sporet vil føre dem vidt omkring i verden; Og jo, der er et stort netværk af huler, med masser af fælder bevogtet af en underlig flok rødhuder.

Toon Raider er en skummel sammenblanding af computerspillet, Indiana Jones, gamle Warner Bros tegnefilm, Cartoon Network på en søndag formiddag og hvad forfatteren i sit underlige sind ellers har kunnet komme på. Her gælder tegnefilmfysik, smarte bemærkninger belønnes urimeligt meget, og enhver rationel årsag-efekt sammenhæng er ikke nødvendigvis gældende. Øjeblikkelige og absurde forklædninger, bortsprængte næb og ACME-postordre systemet fungerer naturligvis også, så nu er du blevet advaret!

6

Forfatter: Le Zerp
System: Hva' har du gang i?



Dåning Kjøsk



KronoAktionsGruppeEt på FV2002

Mørkets vej

Han forsøgte febrilsk at tørre sveden af sine hænder.

Jeg skal have tørre hænder.

Jeg skal af med al den sved.

Den forbandede jungle – det var ikke til at få noget til at virke i det varme fugtige vejr.

Hvordan fanden kunne de lorte elvere holde ud at leve sådan et sted.

Han blev brat revet væk fra sine tanker af et skarpt lysglimt. Den unge mand ved siden af ham faldt slapt om på jorden. Hans afsvedne, let rygende hånd, indikerede at han lige forgæves havde brugt sine sidste kræfter i et forsøg på at stoppe elverne.

De var 30 meter fra ham nu. Han startede på formularen –20 meter– Den lille ildkugle formede sig i hans hånd –10 meter– Han var næsten færdig.

Den her skulle lykkes –5 meter– Klar! Han kastede kuglen i en pæn bue frem mod elverne –2 meter– Marken eksploderede i et inferno af ild –1 meter...

Mørkets vej er Low Fantasy, så low som det bliver. Det er et forsøg på at beskrive oplevelsen af en krig i en beskiddet fantasy verden. Det henvender sig til folk, der har lyst til at lege med udviklingen af deres karakterer. Scenariet er meget åbent, og ikke færdiggjort i detaljen endnu, så her er din mulighed for at være med til at præge historien.

Scenariet vil blive kørt som en række sammenhængende scener, hvorimellem spillerne kan være med til at påvirke den fremtidige udvikling. Spillerne bliver en del af en udviklingsproces, hvor der løbende er evalueringer af forløbet.

Forfatter: Anders Sloth
Systemløst





Texas Rangers

Jagten på indianernipset og El Paso-Pete

Det var en hed og fugtig nat i El Paso, og Nattevagten, Ed, skulle gå sin sidste runde på Museet for Texas' historie. Han gik netop forbi montren fyldt med indianernips, da den velkendte lyd af en seksløbers hane, der spændtes klingede i natten. *Du lægger bare dit gokkejern på gulvet og går tre skridt tilbage, ellers gør du din kone til enke, makker!* lød den hæse stemme kommanderende bag ham. Ed adlød og blev derfor overrasket, da den brændende smerte af et knivstik i ryggen fik hans ben til at ekse.

Stille lå han der og blødte sin sidste livskraft ud af knivsåret. Han så på sin morder, der tømte montre efter montre med værdiløst indianernips. Ed valgte i dette øjeblik at det kunne være nok. Med sine sidste kræfter skrev han med rystende finger, i eget blod, et navn på det støvede gulv, "EL PASO PET..." og så blev alt sort...

Har du en lille Texas Ranger i maven, som elsker de gode gamle dage med action og investigation, MÅ du spille dette scenarie. Folk der derimod er til Dogme og "tal ud af armhulen"-scenarier, bør nok finde noget andet at spille.

Forfatter: Marshall Søren Hald
System: Bæver-ding systemet ver. 1.02
-Texan style!



Tine vil så gerne på film!

Zorro 2002

Los Angeles, 1734, De spanske kolonier:
Fordømt! Det er med garanti den Kinesiske Silkeliga, der står bag! udbryder Zorro

Pokkers: Forkert cuecard; ...Bob bob bob... Her var det: Zorro traver hvileløst rundt i laboratoriet, tager sig pludselig til hovedet, vender sig beslutsomt mod sin medhjælper: *Du tager min hest, rider ud til Consuellas hemmelige lejr og advarer hende om, at Borgmesterens mænd er på sporet af hende!*

El Jefe Schmidt ryster på hovedet: *Jamen, Don Alejandro, hvordan skal jeg kunne advare Consuella? Jeg er jo stum for pokker!* skriver han hurtigt på sin lille sorte tavle.

Fordømt! svarer Zorro; *Det havde jeg rent glemt! Hvad gør vi så? Borgmesterens mænd kan indhente hende når som helst, og hvis hun ikke er blevet advaret, vil hun være komplet uforberedt, og vil derfor blive overrasket af Mendozas mænd og overrumplet!*

Hvad? skriver El Jefe Schmidt.

Zorro 2002 er en ny (over)fortolkning af den klassiske beretning om Zorro, Ørkenræven, der bekæmper magtmisbrug og ondskab! Som alle den slags beretninger er man nødt til at opdatere historien, så den omhandler aktuelle temaer og begivenheder, så nutidens unge kan relatere til de moralske lektioner, historien serverer. Der er kort og godt tale om Swashbuckling med cuecards og andre irrelevante indslag.

So Very Very Special Guest Star: Osama Bin's Ladeport

P.S.: Kan du finde George Clooney, så kan det være der er en præmie!

Forfattere: Andreas Thorhauge og Møgelgen
System: Det er bestemt muligt, men det tror David nu ikke!

Dåing Kiosk





Scenarier (ROLLESPIL CLASSIC)

Krikkit Con 9

-blok 1

Liljen og Lotusen

Kon Fu Tse sagde: *“Erfaring er som en lygte, man bærer på ryggen - den oplyser kun den vej, man har betrådt!”*

Sun Tzu sagde: *“Den sande kriger kan vinde kampen, før han overhovedet har trukket sit våben!”*

Rosseau St. Germain, Kaptajn i 1. kompagni siger: *“Ha! Jeg opfandt tricket med at lade kården forblive utrukket, og vinde kampen ved at slå med lygten!”*

Tag med de seks musketerer til en fremmed verden, hvor mystikken og små gule mænd regerer. I et land, hvor selv den simpleste gartner kan svinge sit rivejern med frygtindgydende effekt. En verden, hvor hemmelige ninjæer springer ud fra skyggen for dernæst at forsvinde i en røgsky.

Kong Louis er draget på charmeoffensiv til den fjerne orient. Flankeret af sine tro tjenere; Kardinal Richelieu og Marquis'en af Bonbon et Montpraliné, hvilke skumle intriger vil udspille sig? Vil vore helte endnu en gang kunne forsvare Dronningens dyd? Kan man få ordentlig vin hos barbarerne? Og er det sandt, at kvinderne i Ca-thay og Xipang er løse på tråden?

Alle disse spørgsmål og mange flere vil du kunne få svar på, hvis du stiller ind på det sjette afsnit af Swashbuckler®, i dette spændende afsnit om “Liljen og Lotusen”.

Forfattere: Skippy og Sigurd
System: Swashbuckler
(medbring selv masser af D12)

8

Dåning Kjøsk



Kun igennem accepten af Vishnu's uendelige kærlighed og bevidstheden om TMYDtMYL's sande lærdom, kan myggen gøre sig håb om at forstå genfødselens mirakel!

Swami G, pladeanmelder for DR

TMYDtMYL

The More You Die, the More You Learn

To eventyrere stod på vejen. Mellem dem lå den døde magiker de tidligere rejste med. Bag dem lå ca. 40 døde orker. Men dem var der ingen, der tænkte på. Krigeren stod og tænkte... ja, hvis vi nu skal være helt ærlige, så tænkte han ikke på så meget. Elverbueskytten derimod stod og funderede over alle de døde medeventyrere, han havde været på eventyr med gennem tiderne.

Der var både Tyven, Præsten, Barbaren og Tempelridderen. De var alle faldet, som Magikeren nu var. Han skubbede let til Magikeren for nu at være sikker på, at han var helt død. Det var sjovt, som der altid kom en ny til gruppen, når en af de andre eventyrere faldt. De nye var efterhånden blevet meget dygtigere ham selv. Han forstod egentlig ikke helt, hvorfor det var de gad rejse med ham. Men så længe det kun var de andre der døde, så kunne han jo være ligeglad. De var jo heller ikke elvere og derfor ikke rigtig noget værd.

Krigeren havde langt om længe fået tænkt sin tanke færdig. Han kiggede glad op på Elverbueskytten og sagde: *Så kan han lære det! Ska' vi så komme videre?* Så forsatte de to skulder ved skulder ned af vejen, mens Elverbueskytten tænkte i sit stille sind: *Sikke en idiot.*

TMYDtMYL er ikke det nyeste indenfor kreativ systemudvikling, men derimod Fjøllet Fantasy. *Aha-ha-ha-ha!* (hånlatte).

Frembragt? af: Andreas Ravn Skovse og Anders Kjær Sloth

System: DAD 3. ed.





Mr. Wong

Hvem har ikke altid drømt om hurtige biler, sanseløs action, vilde eksplosioner, kiksede punchlines og om at slynge om sig med cirkelspark og håndkantslag??

Hvis du er en af os, så skal du nok få udløb for det hele her. Her bliver du sat i 90'ernes Hong Kong, i en rolle, der er designet til at sparke røv på den vilde måde.

Du bliver nemlig sat i en skuespillers krop. En skuespiller, der skal ud og møde de hårde drenge, dér, hvor de er hårdest, og de lækre skår, hvor de er lækrest. Nemlig på det store lærred.

Hele scenariet er bygget op som en filmproduktion med Jer i hovedrollerne. Derudover er der instruktøren, som formentlig kan overtales til at omskrive manuskriptet; Den engelske dubbing er hæsliig, og så er der alle de andre mærkværdigheder der normalt er til i den virkelige verdens Hongkongfilmproduktioner.

Der vil blive kørt møghårdt på alle Hongkongklichéerne, og I vil elske det. Tag ud på overdrevet, hvor Sammo Hung, Chow Yun Fat, Michelle Yo og Jackie Chan er de toneangivende navne. Alle og enhver er en ekspert i kampsport, Uzi'er kan købes nede i døgnkiosken, og der ikke er noget galt med at have et team af wire-operatører stående klar i kulissen.

Mr. Pondy sais: Dette er mit første conscenarie, så jeg har blod på tanden...duk op!

Forfatter: Jakob "Pondy" Pongsgård
System: Hong Kong Action Theatre


"With this film, you can't go wong!"
Ole Mikkelsen, Bogart



...Og så er der selvfølgelig noget med Elge

Guardian Angel

Året er 1999.

Der har været krig i Jugoslavien, og over hele Balkan ulmer konflikten stadig.

Kosovo er det aktuelle brandpunkt. Det er her der dagligt rapporteres om overgreb på civilbefolkningen, og det er her, man finder mange af de militsgrupper, der under borgerkrigen i Bosnien støttede den jugoslaviske forbundshær. Militisgrupper, der allerede har stået bag mange overgreb på civile, og i vestlige øjne betragtes som gemene krigsforbrydere. Militisgrupper, der ikke længere kender andet liv end krigen.

NATOs trusler om massive luftbombardamenter har netop fået den jugoslaviske forbundsregering til at acceptere tilstedeværelsen af et internationalt observatør korps på cirka 2000 mand, men er det nok? Kosovo er stort, og respekten for de vestlige observatører er ikke udpræget. Endnu tror ingen for alvor, at NATO har viljen til at bombe de lokale.

Den vestlige tilstedeværelse har nok lagt en dæmper på gemytterne, men i det skjulte fortsætter overgrebene, så observatørerne har nok at lave. Det er svært nok at forsøge at beskytte civilbefolkningen, og hvem skal egentlig beskytte observatørerne, når noget går galt? I Guardian Angel udgør spillerne et SEAL team, der med kort varsel skal fungere som udrykningsstyrke i de situationer, den fredsbevarende styrke ikke kan klare på normal vis.

Forfatter: Morten Gibskov
System: GURPS er grundsystemet, men vil mest blive brugt beskrivende, ikke som egentlige regler. Vægten er lagt på realisme, men for at sikre et godt flow i spillet, vil terningerul blive holdt på et minimum.

9





Scenarier

(ROLLESPIL CLASSIC)

Krikkit Con 9

-blok Zwei

Two Pints of Lager...

and a packet of crisps

Johnny Two Fingers lænede sig veltilfreds tilbage i lænestolen og tog et sip af sin whisky, mens han scannede væddeløbsbladet. Så længe han havde sikret sig favoritten i 4. løb, skulle han nok kunne lave en del penge på den sag.

En banken på døren blev efterfulgt af Vinnies hoved, der stak ind af åbningen; *Hey, Fingers, der er et par rags herude, der har nog-* Længere nåede han ikke før de to jamaicanere, Dez og Monty, kom væltende ind ad døren, slæbende på en astmatisk hvæsende klump, der løseligt kunne beskrives som en hund, under armen.

Dez slap bylten han bar på og tog et ordentligt hiv på den spliff, Monty rakte ham: *Sådan, mon! Den hund du bestilte, leveret til tiden og alt det! Et styk 'Speedy Contender' -du skylder mig 3000 spir!* konkluderede han selvtilfreds.

Fingers så hunden an, lænede sig tilbage i stolen: *Du har ikke leveret en skid af, hvad vi aftalte.* Dez lod sig ikke spise af med den slags: *'Ey, Mon! Vi har været i Babylon og tilbage for at skaffe dig din hund -En aftale er en aftale, mon!*

Two Fingers var ikke imponeret: *Min Hund? Punkt ét: MIN hund er ikke sort, og punkt to: Min hund er IKKE en Bulldog!* Two Fingers smilede -ikke den slags smil, der beroliger folk og får dem til at tænke, at alt nok skal gå alligevel, men ét af den slags smil, der får folk til at tro, at de ikke har ret lang tid tilbage at leve i, og at den tid ikke bliver spor behagelig- *Vinnie, få fat på Mickey the Mallet, han skylder mig en tjeneste. ... Og smid så de to aber i floden!*

Two pints of lager and a packet of crisps er det første scenarie i en ny genre, BritMob, inspireret af Guy Ritchie filmene *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, *Snatch* og den mindre kendte *Lock, Stock -The TV Series*. En alternativ beskrivelse kunne være lige dele *Olsenbanden* og *Reservoir Dogs* med britisk slang.

Forfattere: Christian "Knuckles" Andersen & Morten "The Bastard" Lund
System: Bodega 1.0
(medbring selv 3d6 og to rafflebægere)
-det bliver forklaret!



Anton gnaske scenarie. Scenarie være okay, især scene med hund, der bider mand, så mand falder i flod. Anton hellere have en banan. Anton, Pladeanmelder for DR

Wild Red West

Fremtiden

65 år efter uafhængighedskrigen, hvor USA (United States of mArs) blev en selvstændig nation. Der er der stadigvæk åbne vidder, som ikke er blevet udforsket; Guldminer, der ikke er blevet fundet, og byer der stadig lider under den konstante trussel fra rødhuderne. Men med forsigtige og revolverbevæbnede skridt overtager USA stadig større territorier fra ødemarkens greb.

I udkanten af civilisationen, på grænsen til kaos, lever nybyggerne; Folk med en fast tro på at netop *de* kan skabe en fremtid både for dem selv og for nationen. Denne fremtid *er* Jernbanen. Jernbanen, der som et spindelvæv af stål forgrener sig ud fra Mount Olympus. Når den først er færdig vil den binde hele kontinentet, Tharsis, sammen til eet stort civiliseret samfund.

Jernbanen er den mentale og faktiske forskel mellem civilisationen og nybyggerområderne, rig og fattig. På Mars er der to slags mennesker: Dem, der lever indenfor loven og dem, der lever udenfor loven. De lovløse er dem, der lever med og af revolveren. Det er dem, der er de sande skurke.

Forfatter: Søren Kristian Pedersen (SP2)
Systemløst

10

Dånjng Kjøsk

k g c o



Narnia

Casper gøs.

Han kunne se sin egen ånde som en hvid damp i det mørke kælderrum.

Rystende trykkede han sig ind til Pepper og Leopold. Kælderdøren smækkede. På trappen, ikke langt fra hvor de sad gemt, kunne de høre lyden af Forstanderindens hårde skridt nærme sig. Det var ikke kulden, der fik børnene til at ryste, men lyden af et spanskør, der taktfast, ja næsten forventningsfuldt, blev slået mod håndfladen.

Musestille sneg de tre børn sig længere ind i den lange, mørke gang der syntes at forsætte i det uendelige. Men med et spærredes gangen af en tung stendør. I al hast fik de med stort besvær skubbet den op.

Forundret ser børnene ud over en diset, tyst bjergdal. Midt i dette så forunderlige sted møder de en faun, en dværg og en minotaurpige. Disse væsner taler om de dårlige tider for Narnia. Ja, og derfor er de draget hertil, Stilhedens Dal, i håb om at få opfyldt en profeti, som lyder:

*Når Lyset svækkes
Vil Løven atter tale
Håbet vil komme fra Stilhedens Dal*

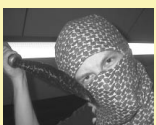
Og således begyndte eventyret for de unge helte.

*Tag med på en rejse
Tag med på eventyr
Tag med til Narnia*

Dette er scenariet for enhver, der elsker C. S. Lewis' eventyrverden Narnia. Forhåndskendskab er en fordel, men ikke en nødvendighed.

Forfattere: Mette Trier Lund & Daniel Benjamin Clausen

Systemløst



Hvad?!? Er Salman Rubech ikke død endnu?? Ali Ben-Aziz, tidligere protektor for Krikkit Con

Scenarier (ROLLESPIL CLASSIC)

Krikkit Con 10

De Små Detektiver

Det hemmelige hajmysterie

Sommer i Danmark. En smule sol, en masse vind og tyske turister i hobetal. Og det er stort set det, for hvad hulen skal man lave, når der ikke sker en skid i Klitmøller? 3 uger i den fjerneste ende af landet, oppe på gården hos tante Anne og onkel Hans, uden far og mor, men i det mindste er der masser af andre børn her omkring.

I morgen skal vi cykle til Hanstholm og kigge på butikker, og måske en tur i vandlandet senere på ugen. Der sker kort sagt ikke noget rigtig spændende.... og så alligevel, for der sker mystiske ting nede ved havnen, og måske også ovre ved de gamle tyske bunkere fra krigen, eller er det bare noget store Pia prøver at bilde os ind? -Og Ole så en dykker i hajbassinet ovre i akvariet; men Oles far siger, at det ikke kan passe, fordi han jo ville blive spist af hajerne.

Stol ikke på nogen over 18 år! De voksne vil enten ikke give jer lov til at gå på opdagelse, eller også skjuler de selv skumle ting, som ikke må komme frem i lyset; Hvis I vil finde ud af, hvad der foregår, må I gøre det på egen hånd.

Sommerferie i Danmark! Tag på eventyr som ikke-udvokset detektiv i fodsporene på De 5, Kim og Grønspæterne. Det hemmelige hajmysterie er det tredje scenarie i serien om De små detektiver.

Forfatter: Lars Konzack
System: De små detektiver

Til de Lajlivespillere, der måtte tro, at de havde vundet en sejr, fordi vi har skrevet Rollespil Classic i programmet: HA! I må have spist søm, hvis I tror, I kan ændre på vores sprogbrug, bare fordi I fanter rundt inde på Liveforum.dk, og selv synes, at I er enormt smarte! I har hverken ret til, eller mulighed for at styre, hvad vi andre vil bruge af udtryk! Man kunne ligeså godt forlange, at I kaldte jer selv for teatersportsfolk eller reinactors! Med højagtelse: Layouttronisten

11





Mumien vender tilbage

-Mysteriet om sarkofagen

Det er efterår i Mumidalen. De sidste gyldne blade er ved at vriste sig fra træerne, og snart vil verden gå i hi. I Mumidalen hersker der travlhed. Mumifamilien er i gang med forberedelserne til at følge naturens gang og sove den lange vinter igennem.

Mumimor hvirvler som en vind igennem stuer og køkken, have og loft for at lægge en sidste hånd på støvet og syltetøjet og opvasken og roserne med den forpustede Snorkfrøken i hælene. Mumifar har også travlt. Han ordner og løfter og puster og stønner for at forberede huset til de kommende kolde måneder. Mumirikken er ved at gøre sig klar til endnu engang at drage ud i verden på nye eventyr. Lillemy er i gang med det som små mymler nu tager sig til, når de ikke gider at lave noget, og er for kloge til at drille dem, der hurtigt kan sætte én i sving, hvis man forstyrrelser for meget.

Nede ved åen sidder der en lille trolld, og han er godt muggen. Ingen har tid til noget som helst. De tænker alle sammen kun på den dumme vinter, og man kan ikke engang få sig en syltetøjsmad, fordi eftermiddagsteent er aflyst. Ikke nok med det, så er ens bedste ven (Mumirikken) ved at tage af sted ud på nye og spændende eventyr, som man kun kan sove fra.

Men pludselig medens han sidder der og muler, hører han Snifs stemme. Den lille hund står over ved stien ned til stranden, og ser vældig hemmelighedsfuld ud. *Jeg har fundet noget!!* udbryder den med det samme. *Det er noget helt specielt, og det er mit, fordi jeg fandt det, og nu er det ikke nogen andres, og det er mystisk og sikkert også farligt!* Snif hopper op og ned som en bold.

Hvad er det? råber Mumitrolden *Sig det nu!* Hunden ser snu ud, medens dens knurhår vibrerer af spænding. *Kun hvis du lover, at det er min, fordi det var mig, der fandt den!* De løber ned til stranden, der hvor mumierne plejer at hente sjove og brugbare ting, der flyder op på land.

Der ligger en kæmpestor æske. Den er længere end en voksen trolld, og er lidt formet som én. Den er meget flot, og ser meget gammel ud, og overalt på den er der skrevet nogle underlige tegn. *Gad vide hvad det er for en slags æske?* spørger Mumitrolden undrende, medens han banker på den. *Den ser meget gammel ud, og er garanteret meget vigtig og fuld af en masse spændende og mystiske ting* råber Snif, medens han spankulerer rundt om æsken. *Det kunne være, at vi skulle få fat i Hemulen* siger trollden, og de to venner nikker til hinanden. Endelig sker der noget spændende. Hvor er det ærgeligt, at det snart er vinter.

Dette er et eventyr med stort E, som bør nydes af rollespillere med hang til hygge og bløde muler.

Forfatter: Karen Collatz

System: Løst

Dungeons & Dynd

Aflåst samleje

Endnu engang befinder vore "helte" sig i problemer. Beskyldninger om hærværk, mordbrand og usømmelig omgang med dyr hagler ned over dem. Vore "helte" er lamslåede, nå ja ikke dem alle, det kræver højere hjernefunktioner. De har kun været i byen få dage og nydt en enkelt eller to flasker "Alpen Geist". Eller var det seks-syv... kasser? Overbeviste om deres uskyld og fårargede over at være smidt i fængsel beslutter vore "helte" (*arh, hva' faen, Røvhuller*) at straffe den skyldige, som selvfølgelig *må* være ingen ringere end den onde trolldmand Krabuts og hans bastardbørn. Men først må de ud af dette, hastigt tiltagende, ilderlugtende sted.

Person galleriet er som følger:

Rholf og Dholf De brede, grimme, samt dumme tvillingebrødre

Bomfunk Klerikken, der er for vild til at sejle kano

Jösta Trolldmanden, der kun må gå med knif

Gunnar Grim Dværg, ikke bare af race, men også af proffesion

Lorelai De'Mai Kvindelig Tyf, iført klassisk D&D Chainmail-Bikini

Forfattere: Khaki & ST16

System: Dungeons & Dynd 3rd

12

Dåning Kjøsk

k

g

c

o

n



Den Fede Dame flyver igen

Du kender det helt sikkert fra dig selv... Bedst som du sidder på din yndlingstagrende, kommer der et neonskilt med den klamme frisure, og prøver ihærdigt at få dig til at købe fire meter glasvævtapet. Neonskiltet lover dig naturligvis også, at du nok skal få den specielle vennepris, som han nærmest taber penge på at give! - Typisk!

Hvis det her giver bare den mindste smule mening for dig, og du SAGTENS kan forestille dig, hvad der sker bagefter, er du kommet et skridt nærmere en "DEN-FEDE-DAME-OPLEVELSE!".

Hvis du derimod mener, det er noget komplet nonsens, og slet ikke vil læse det her mere, så... øhhh.

Nåh ja, det skal måske nævnes, at Janne Kjær selvfølgelig er tilbage, og har fået vasket hår fra sidste års saga med Line Baun Danielsen og PET. Om Kinderæg-metajoren bliver brugt i år er tvivlsomt, men Den Fede Dame skal nok blive underlig alligevel. Vel mødt!

Et lille hint: Det hele starter med en forlisende færge! - så siger jeg ikke mere!

Forfatter: Jonas "Hva' er en dyttenberg?" Friis
System: Fnis...

Den Fede Dame serien startede på Krikkit Con 2, og har siden været brugt i diverse argumenter om, at Krikkit Gamblers er nørdede og endda underlige.

Dette er naturligvis forkert.
Vi er meget underlige
(så skulle det være sat på plads!).



Krikkitianere spiller Put&Take

Brædtspil

(Ja! med 'd')

Hvis du ikke lige er til rollespil, har vi også masser af tilbud til dig:

Professor Junker kommer atter engang og underholder med endnu eet af hans nyskabende 3D-live brædtspil - endnu er det stadig meget *hush-hush* og hemmeligt!

Morten og David har endnu et nyt projekt på tegnebrættet - hvad det bliver til, vil tiden vise, men det er noget med skydere... a la Frag meets Counterstrike -men det bliver massivt multiplayer og meget hurtigt!

Ellers vil der som altid være mulighed for at låne en røvfuld brædt- & kortspil i Infoen: Klodsmajor (2nd ed), MBT, IDF, TBF, Flight Leader, RoboRally, Munchkin, Chez Geek, INWO, Put&Take, Onisak, Diplomacy, Bohnanza, Spacebeans, Battlemist, Mustangs, Cluedo, Settlers, Set! (game & match Lara), Spacehulk, Hero Quest og måske et par stykker til.

Husk at du også gerne selv må medbringe spil og anden underholdning. Det er der sikkert en masse, der vil blive glade for, og du vil have muligheden for at bruge en masse svenskerregler!

-Og som sædvanlig er Infoen klar til at stille op mod hvemsomhelt i et spil efter aftale!

Brædtspil på programmet

Fredag aften (Con 8):

Clay-O-Rama

Lørdag dag (Con 9 blok 1)

Junta

Lørdag aften (Con 9 blok zwei)

Twilight Imperium

Søndag dag (Con 10)

Mordet i Orientekspresen

13

Dåning Kiosk





Clay-O-Rama

Osama Bin Lammer rejste sig op med et frygtindgydende brøl, klar til at smajre Sauruman den Klæge med sit Jihad-kantslag, men bag ham var Dødspingvinen Ib og KlumpZilla blevet filtret sammen i en rodet dyng, der var tæt på at vælte ned over ham.

Vil Osama besejre de lertro, eller vil Buskmanden overvinde ham til sidst? Sådan kommer du af med dine aggressioner efter en hård dag. eller får givet din indre kunstner luft, eller måske har du blot lyst til at fifle med kreativ genetik.

Clay-O-Rama koster en flad 20,- for at være med, men så kan du så også lave det vilde ninja-microsoft-jeg-kan-sparke-røv-og-løse-integraler-monster, eller noget. Kun fantasien sætter grænser. Hvis du vil slås med ler, så er du også med til at rydde op efter det! Narf!

Arrangør: Tine Clay Nyeng

Junta

Budgetmøder er nu engang ikke ret sjove her Republicos Del Los Bananas. Det har været en dårlig høst, og vore brødre mod Nord har travlt med at bekæmpe 'Terrorisme' ude i verden. Der er kort og godt ikke penge nok til alle, så flåden må klare sig uden nogen midler i år, og det samme gælder flyvevåbenet (Spitfires er vel stadig godt nok til dem, ikke?). Til gengæld er det essentielt, at genvalgskampagnekontoen i Schweiz ikke løber tør. -I demokratiets hellige navn, naturligvis!!

Nu fortsætter magtkampen i bananrepublikken. Kan El Prezidente modstå rebellerens angreb, og det traditionelle fødselsdagsbombardement af paladset, eller vil alt mon ånde fryd og gammen i den lille stat. Stil op med dig selv og dine fætre og mel jeres egen kage!

Junta er sjov, ballade og gøren grin med demokratiet!

Arrangør: Professor Junker

Twilight Imperium II

Det er mere end 3000 år siden, at det galaktiske imperium brød sammen, og de store racer trak sig tilbage til fjerne afkroge af galaksen. Men freden er spinkel. Det galaktiske råd, placeret på den centrale planet Mecatol Rex, er en evig kilde til konspirationer, bedrag og politiske magtkampe. I rummet omkring hovedplaneten hænger flåderne i anspændt venteposition. Alle venter på det rette øjeblik, der kan gøre dem til galaksens herskere.

Twilight Imperium II er et spil om politisk intrige, kamp, handel og teknologisk udvikling. Spillet kan spilles af op til 6 spillere, og foregår på et brædt af hexagon-felter med miniaturerumskibe. Der spilles med Hopes Endvidelsen.

Arrangør: Data aka. Jesper Krog Andersen

Mordet i Orientekspresen

Sacre Bleu! udbrød Hercules Poirot til Miss Marple, netop da Mycroft Holmes trådte indenfor i kupéen, hvor de sad og diskuterede sporene i den ulykkelige sag om den Spanske Konsul, der på så bestialsk vis var blevet myrdet med en issyl fra spisevognen, kort efter at toget var kørt ud fra Gare de L'est i Paris.

Der kan ikke være tvivl om, at Obersten er uskyldig, da han drak te i salonvognen på mordtidspunktet, men hans oppasser kan have haft tid nok. Hvis bare vi vidste, hvem der bruger tre stykker sukker i deres kaffe, filosoferede Miss Marple. Indeed! svarede Mycroft; *Jeg ved tilfældigvis at...*

Løs mordgæder om kap med de skarpeste hjerner!

Arrangør: Professor Junker

Godnathistorier

Onkel Morten kommer også denne gang og læser godnathistorier for de små og andre barnlige sjæle.

Her vil du møde gamle kendinge, for hvem kan sove uden først at høre om *Bjørnen der kom til jægerbal*, *Mustafas Kiosk*, *Ræsergåsen* og *HVAD!?* Og der er stadig nye spændende fortællinger, der venter derude!

God nat og sov godt og husk nu plysbjørnen, han skulle jo nødtigt blive efterladt derhjemme helt alene...

14

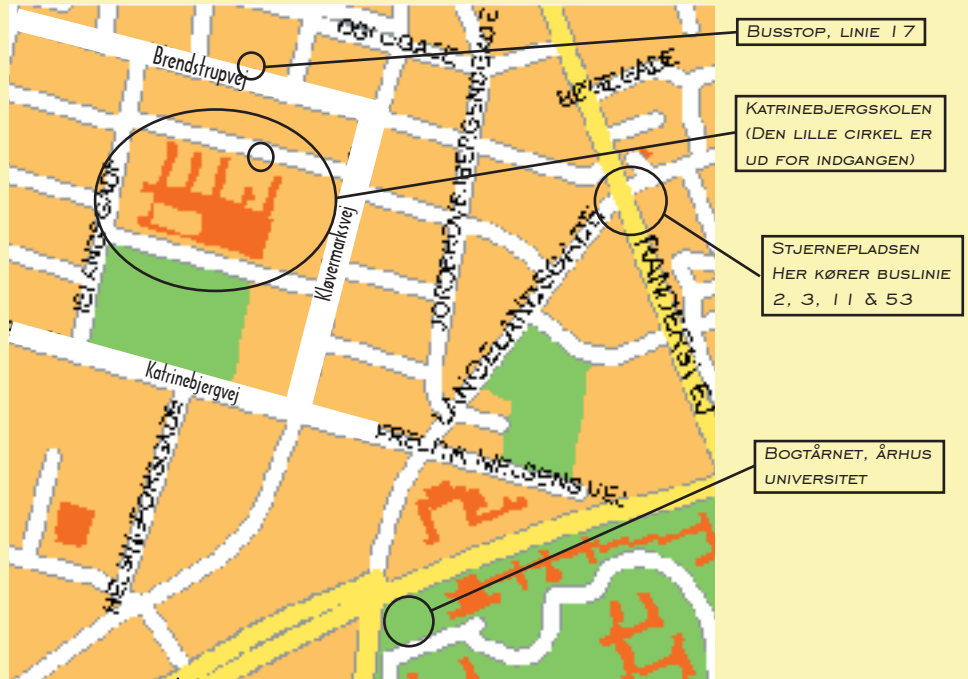




Sådan kommer du til Krikkit Con 8-10

Med Bus

- 1 Du står på Århus Banegård
- 2 Du går ud af hovedindgangen
- 3 Du drejer til venstre og fortsætter frem til lyskrydset
- 4 Du går diagonalt over vejen (hvis du er lovlydig borger, går du først over det ene fodgængerfelt, drejer 90 grader og går over det andet fodgængerfelt)
- 5 Du tager bus nr. 17 mod Skejby Sygehus
- 6 Du står af ved Brendstrupvej (du kan evt. få hjælp af den flinke buschaffør)
- 7 Du går tilbage til det kryds, bussen lige har passeret, og går ned af Kløvermarksvej
- 8 Skolen ligger på højre hånd, og husk at gå ned af den første (nordligste) indkørsel
- 9 Du er nu ankommet til Krikkit Con!



Hurra!!

Dem der kan selv

- 1 Se på et kort!
- 2 Kør mod Århus Centrum
- 3 Drej ad Ringgaden (01)
- 4 Drej op ad Langelandsgade (væk fra centrum) ved Bogtårnet
- 5 Drej ned ad Katrinebjergvej (første vej på venstre)
- 6 Drej ned ad Kløvermarksvej (første vej på højre)
- 7 Skolen er til venstre, og husk at køre ned ad den anden (nordligste) indkørsel
- 8 Du er nu ankommet til Krikkit Con!

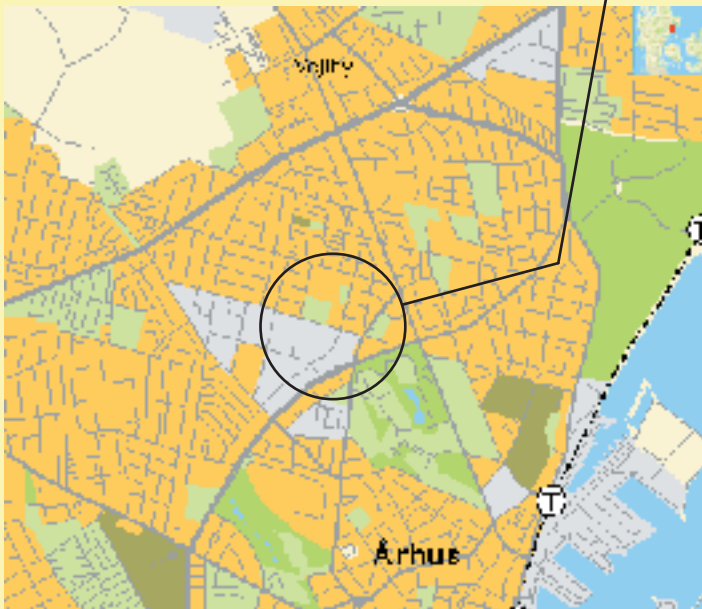
SFOD-Delta

- 1 Indfiltrer operationsområdet v.h.a. helikopterlandsætning
MON 21 OCT 02 H02:15L
- 2 Slå lejr i en mose lidt uden for Århus
- 3 Observer fjendtlig aktivitet
- 4 Flyt lejr til Vandtårnet 200m nord for waypoint 23 på kortkalke 4
WED 23 OCT 02 under dække af mørke (OPFOR har NVG)
- 5 Observer og rapportér aktivitet i og omkring installation S946
- 6 Afvent CNN-dækket landgang af US Navy SEALs i Århus Havn
FRI 25 OCT 02 H05:00L (primetime i LA)
- 7 Støt US Navy SEALs (staklerne farer jo sikkert vild)
- 8 Foretag en forceret march mod Rendezvous point Mistletoe
- 9 Foretag overraskelsesangreb på formodet Al-Qaeda kommando celle på installation KGC 8-10
- 10 Plyndr stedet for alt brugbart materiel
- 11 God røv, god sommer, vi ses på Fort Bragg

Starfleet Personal

- 1 Aktivér dit combadge. (Hvis du er original series [TOS] personel, så tag da din communicator og flip den op med en kæk bevægelse af håndledet)
- 2 Sig: "[indsæt eget navn] to Enterprise"
- 3 Vent på Transporter Chief's svar
- 4 Sig: "[indsæt antal entiteter du rejser sammen med +1] to beam to the following coordinates: Delta Four Three"
- 5 Forbered dig på, efter en kort wobbly fornemmelse, at være på Krikkit Con (forudsat at det ikke er din transporterklon, der kommer frem først!)

KORT OVER
MIDTÅRHUS



15

The fate of the world will soon be decided. The minions of evil grows ever stronger. Now even Minas Tirith lies besieged. The situation is truly desperate, as we now have:



A GIBBY BEING CAN CHANGE HISTORY

GOBLINS AT THE GATES

ROLLESPIL

KORTSPIL

BRÆTSPIL

TABLETOP

DVD/VIDEO

Borgergade 18
9000 Aalborg
98 13 37 24

WWW.GOBLINGATE.DK

Kystvejen 27
8000 Århus C
86 19 43 11



Tilmeldingsseddel

Fårmavn		Navnet Efter	
Adresse		Postnummer, By	
E-Mail	Klub	Telefon	
Specielle Forhold			
Hvem skal vi ansætte i kiosken? -og hvorfor?			

Aktiviteter (Prioritér med 1-3, hvad du helst vil spille)

1 2 3 Krikkit Con 8

- Toon Raider
 Mørkets Vej
 Texas Rangers
 Zorro

- Clay-O-Rama

1 2 3 Krikkit Con 9 -blok 1

- Liljen og Lotusen
 TMYDtMYL
 Mr. Wong
 Guardian Angels

- Junta

1 2 3 Krikkit Con 9 -blok Zwei

- Two Pints of Lager...
 Wild Red West
 Narnia

- Twilight Imperium

1 2 3 Krikkit Con 10

- De små Detektiver
 Mumien vender tilbage
 Dungeons & Dynd
 Den Fede Dame 6

- Mordet i Orientekspressen

Priser

- Indgang 40,-
 Madpakken 120,-
 Clay-O-Rama 20,-

Samlet Pris

Kommentarer/Andet



Huskerseddel

Samlet Pris

Pengene skal indbetales senest den 14. oktober 2002 til:

Rikkelara Nielsen
Reg nr: 5026 Konto 0001039262
Jyske Bank

Send den store tilmeldingsseddel til:

Rikkelara Nielsen
Marstalsgade 1, 2.th
2100 Kbh Ø

