

Du er helten

Til Layouteren:

Indsæt dystert
D&D-Fantasy
billede her!

/HA'eren

Elgens Prøve

KRIKKIT CON XI

Katrinebjerg Skole
30. oktober – 2. November 2003

For dem som ikke kender Krikkitianerne, eller som bare ønsker et program der er nogenlunde letlæseligt, tilbyder vi den følgende service.

Teksten i programmet er delt op i 4 dele, der er markeret med de følgende ikoner:

 Information
INFO

 Rollespil

 Brætspil

 Eventyrtekst

Yderligere er programmet opdelt i sektioner, som det ses i indholdsfortegnelsen

Velkommen til KGCON MK XI: Elgens Prøve

I modsætning til alle andre conprogrammer du tidligere har læst, er det i dette program dig der er Elgen... eller helten... eller pattedyr efter eget valg. Det eneste du behøver, er en tilmeldingsseddel (sådan en er inkluderet i programmet), en blyant (eller hammer og mejsel, men så skal du også bruge en stentavle), og en terning. Vi anbefaler en standard d6, men du kan også bruge en hvilken som helst anden terning, dog anbefales der at der er tal på. Klodsmajorterningen eller bogstavterningen fra Ordrebus er altså ikke anbefalet, men kan godt bruges, hvis du meget gerne vil.

Du har tre egenskaber; **evne**, der betyder hvor sej du er til hæg' o'smadr'. **Held**, der bestemmer hvor sej du er til at gå med solbriller... eller hvor generelt heldig du er. Og til sidst, men langt fra mindst, **nonsensfaktor**, der er din livskraft (lad være med at spørge (og ikke kun fordi et program ikke kan svare)).

Din **evne** og **held** bestemmer du ved at slå en terning og ligge 6 til. Din **nonsensfaktor** er lig med antallet af Krikkitconner du tidligere har været på +2. Dine Egenskaber kan ændre sig undervejs i eventyret, hvis du f.eks. finder et magisk sværd eller spiller "rollespil", og det er derfor du skal bruge en blyant, så du kan ændre i tallene på dit ark.

Undervejs i eventyret vil du måske møde fjender. Disse har, ligesom dig, et tal for deres evne. Du slår mod dem ved at slå to terninger og lægge til din egen **evne**, derefter slår du to terninger og lægger til monsterets **evne**.

Hvis du slår mere end monstret smajrer du det. Ved uafgjort får du plus en **nonsensfaktor**, og slår igen. Hvis monstret vinder, slår du bare igen. Synes du disse regler for åndsvage kan du bruge nedenstående *spilbare* regler (Husk at skrive *taberegler* på din udstyrsliste):

Hvis du slår mere end monstret, har du vundet. Slår du lavere end monstret, mister du **1** i **nonsensfaktor**. Ved uafgjort sker der ikke noget, og du slår igen. Hvis du bliver reduceret til **0** i **nonsensfaktor**, er du blevet overvundet og slået ihjel. Monstret vil promte loote alle dine ejendele, men din næste klon kan sagtens prøve igen.

Du starter dit eventyr med et par consutter, en stak terninger og et håndklæde. Skriv disse på dit ark under udstyr. Du er nu officielt klar til at tage *Elgens Prøve*.

Gå til 1



Indholdsfortegnelse:

	Nummer	Side
Velkommen		2
Oversættelse og Ikoner		2
Hvem Har Gjort Det		2
Tidsplan	3	3
Ordensregler	4	3
Madplan	5	4
Priser	6	4
Spilblok 1	36-38	10
Spilblok 2	39-41	11
Spilblok 3	42-45	13
Spilblok 4	46-48	15
De hårde data i sammendrag	98,5	26
Kørselsvejledning	99	27
Goblin Gate	100	28

Hvem er ansvarlige for det her:

(Aka. Hvem har Gjort Det)

HA (HovedAnsvarlig): Andreas Thorhauge

Kreativ Ide: Andreas Thorhauge,
Mads H. Kristensen,
Morten Lund

Udførsel: Krikkit Gamblers
& Venner

Scenarie Ansvarlig: Christian Andersen

Layout og Program: Morten Lund

Lokale Ansvarlig: Saerdna Eguahroht

Madplanlægger & Chefkok: Anders Sloth

Oprydning & Rengøring: Anbdreas
Thorhauge



Det er en smuk efterårs morgen, og der er netop dumpet et brev ind ad brevsprækken hvor du bor. Du undrer dig en smule, for der er ikke nogen afsender på kuverten, men det er dit navn der står på forsiden, så det må være til dig. Ikke desto mindre føler du dig lettere urolig over hvad der mon kan gemme sig inde i kuverten.

Vil du åbne kuverten? **Gå til 20**
Hvis ikke **Gå til 15**



Du bruger et øjeblik på at reflektere over hvem det er der har lavet hele arrangementet. Det står nederst på side 2 i programmet. Efter at have memoreret hvem disse individer er, så du senere kan vise dem den respekt der tilkommer dem, f.eks. ved at lade dem snyde i brætspil, eller nasse på din cola, eller bare sige pænt davs når du møder dem. De virker nu egentlig meget flinke, de der Krikkitianere.

Gå til 9



Du finder en seddel klistret op på væggen hvor der står "TIDSSKEMA". Tilsyneladende er det en oversigt over hvornår de forskellige ting skal ske på Krikkit Con. På sedlen står der:

Fredag:	Lørdag:	Søndag:
16.00 Dørene åbnes	09.00 Vækning og morgenmad	09.00 Vækning og morgenmad
18.00 Aftensmad	10.00 Spilblok 2	10.00 Spilblok 4
19.00 Spilblok 1	18.00 Aftensmad	15.00 Fælles oprydning og familiefoto
01.00 Natmad	19.00 Spilblok 3	
	01.00 Natmad	

Du kigger på dit armbåndsur (eller en andens armbåndsur, det er ikke vigtigt) og føler nu at du har langt mere styr på tiden.

Gå til 65



ORDENSREGLER

Da vores arrangement, som du måske har lagt mærke til foregår på en skole, som vi har lånt, har vi nogle få ordensregler, som vi forventer I følger:

Ingen alkohol eller euforiserende stoffer på skolen (ja, øl ER alkohol)

Derudover skal I naturligvis lade være med at smadre noget, og når I er i spillokalerne skal I være opmærksomme på at I ikke må flytte rundt på ting (skoleeleverne opdager det og siger det til lærerne, der skælder pedellen ud. Det er pedellen, der venligst udlåner skolen).

Har du tænkt dig at bryde disse ordensregler, gå da direkte hjem. Seriøst. Vi mener det faktisk. Gå hjem, hvis du bryder reglerne, ellers smider vi dig ud!

Hvis du vil følge ordenreglerne **Gå til 78**

1



2



3



INFO



4



INFO



5



Madplan: Anders Sloth fortæller om den mad han har tænkt sig at servere for dig (Hvis du har betalt for mad)

Fredag aften serverer jeg: Pitabrød med oksekød, skinke, tun, ost og div. salat. Prisen er 25 kr. pr. mund.

Lørdag har jeg den glæde at tilberede:

Okseculotte med ovnstegte kartofler og salat. Til den uanseelige pris af 35 kr. pr. mund.

Morgenmaden består af krydderboller og rugbrød med alskens pålæg. Til 10 kr. pr. mund

Natmaden vil være rugbrød med pålæg – hovedsagelig varm leverpostej. Til 10 kr. pr. mund

Husk: Hvis du vil have mad og/eller spille scenarier, skal du have tilmeldt dig og betalt inden onsdag den 22. oktober.

Gå til 10

6



PRISER

Indgang på Krikkit Con XI:	40 kroner
Morgen- og Natmad (pr. måltid)	10 kroner
Aftensmad Fredag	25 kroner
Aftensmad Lørdag	35 kroner
Det løber i alt op i	140 kroner

Altså hvis du vil have det hele med.

Beløbet skal indbetales på Krikkit Gamblers konto i Vestjysk Bank, senest

Onsdag den 22. Oktober 2003.

reg. nr. 7605 kontonr. 1082550.

Man kan indbetale gebyr frit i de fleste småbanker (da de alle er i "Landsdækkende kundeservice").

Husk at angive dit navn tydeligt på indbetalingen.

Gå til 66

7



Hvis du på noget tidspunkt møder dig selv i løbet af dette eventyr, stiger du 2 point i nonsens-faktor.

Det er realistisk nok, for sådan er det altså også i virkeligheden

Efter lang tids spændt venten, er tiden endelig kommet, og du dukker på den interessante lokation. Ved indgangen står nogle mystiske tegn:

K F T R I H M B I M R X Q H F T M

Efter lang tids efterforskning, har du konkluderet at det må betyde Katrines Bjerg-Skole, som ligger i sydtyrol. Men efter at have fundet ud af at det var et blindspor, prøver du i stedet for at tage ud til Katrinebjerg Skole, som ligger i Århus Nord.

Efter at have set dig lidt omkring, og checket for skjulte fælder, går du ind gennem døren og møder Jonas Dam.

Vil du angribe Jonas **Gå til 67**

Vil du prøve at bestikke ham **Gå til 32**

eller vil du vente på at han tager initiativet **Gå til 98**

8



Træt, men velfornøjet og vel underholdt, overvejer du hvilken aktivitet der mereede dig mest at deltage i. Efter lidt tænken prioriterer du blokkens tilbud fra 1 til 3, hvor 1 er bedst, og skriver de relevante tal på tilmeldingssedlen. Efter al denne tankeaktivitet er du blevet godt sulten, og det er derfor heldigt, at der nu er natmad.

Hvis du har bestilt natmad **Gå til 18**
Hvis ikke, så **Gå til 34**



9



Efter HA'erenes velkomsttale (den er faktisk god nok, han er HA'er, faktisk i dobbelt forstand), går spilblokken i gang. Du lytter lidt til hvad forfatterne fortæller om de forskellige spil, som du har mulighed for at komme til at spille.

Gå til 49



Aftensmaden er nu overstået, og alle er mætte og veltilfredse. Bag informationen/kiosken/check-in'en rejser sig pludselig en Andreas Thorhauge, og enkelte nervøse sjæle kaster sig i dækning. Han begynder at mumle noget, der godt kunne lyde som en magisk formular, men efter lidt tid opfatter du, at det er ordensreglementet.



Gå til 4



Lenes kæreste nikker anerkendende over din fjollethed, som tydeligvis er i særklasse og lader dig gå videre hen til morgenmaden.

Gå til 23



Sulten griber du efter din blyant, men i stedet for at spise den, beslutter du dig for at skrive på din tilmeldingsseddel, at du vil have mad.

Gå til 7



Christina giver dig et klap på ryggen som tak, og du giver ham dit telefonnummer og din e-mailadresse. Skriv disse på din tilmeldingsseddel. Lykkelig og veltilfreds går du en tur udenfor for at trække noget luft.

Gå til 82



Orkerne ignorerer også dig og går til spilblok. Du kommer i tanker om at det vist også er på høje tid, så du følger efter.

Gå til 69



Øhm... det var egentlig meningen du skulle åbne brevet. Nå Men altså: Du føler dig ikke tryk ved kurverten, og gemmer den under en flise ude på gaden, hvor den ligger sikkert de næste 38 år. Men det har ikke den store effekt, for næste morgen dumper der en ny kuvert ind ad brevsprækken hjemme hvor du bor.

Gå til 1

10



11



12



13



14



15



16



Christina ryster på hovedet. Det er overhovedet ikke fjollet nok. Han tager et skridt mod dig og gnider med en trænet Toon Fu bevægelse sit ærme hen over din overlæbe (tooth swipe i lægmands termer), således at din overlæbe sidder fast på tørt tandkød. Se, dét var bedre, siger han veltilfreds og lader dig gå til morgenmad.

Gå til 23



17



Efter at have passeret Jonas Dam, kommer du nu ind i en stor hal. Overalt omkring dig er glade entiteter, der spiller mærkelige spil og generelt morer sig. Ivrig efter at tage del i løjerne går du direkte hen til check-in'en, der også er information og kiosk. Her sidder Andreas Thorhauge, begge to af ham, og kigger smilende på dig. De beder om din adresse, og den oplyser du gerne. Skriv adresse i det dertil indrettede felt på tilmeldingssedlen. Derefter spørger de, om du har betalt på forhånd.

Har du betalt på forhånd Gå til 25
Vil du betale i indgangen Gå til 80



18



Du spiser din natmad. Det er lækkert med sund mad her ud på natten, og møet og veltilfreds ligger du hovedrystende på Professor Junker, der åbenlyst har besluttet sig for at spille brædtspil hele natten. Selv beslutter du dig for at få lidt søvn, og går ned i sovesalen.

Gå til 26



19



Mens du tørrer dit blodige sværd af, raller Jonas Dam: Sig mig da, før jeg dør; hvem er den nidingsmand, der på så svigefuld og ussel vis har dræbt mig, ganske uden grund eller provokation? Lidt forvirret over den døende Jonas Dams veltalenhed, svarer du ham. Skriv dit navn på tilmeldingssedlen, under punktet navn.

Gå til 17



20



Med skælvende hænder åbner du dirrende af forventning kuverten. Det indeholder et skattekort (skriv dette på din udstyrliste). Du studerer kortet, og det lover eventyrlige oplevelser, skatte, mulighed for at redde prinsesser og uendelig morskab. Alt dette finder sted den 31. oktober til 2. november. Med din sans for eventyr vakt, kigger du grundigt på kortet, for at sikre dig at du kan finde vej til dette fabelagtige sted.

Gå til 99



21



Du vågner frisk og veludhvilet, da du blidt bliver vækket af Munchkin. Hør hvisker stille Godmorgen, der er morgenmad om en halv time, og du kan lige nå at vågne og få et morgenbad, før du går op mod fællesområdet. Du bliver overrasket over, at der ikke er separat pige- og drengebåd, men det har aldrig været et problem, og bliver det næppe i år.



Stadigt dybt forvirret, men dog efterhånden ved at være vant til situationen, går du mod fællesarealet, hvor du spontant støder ind i Skippy. Han kigger udfordrende på dig, og spørger: *Hvæ', hvor fjollet er DU lige?*

- Hvis din nonsensfaktor er under 9 Gå til 16
 Hvis din nonsensfaktor er mellem 9 og 14 (begge tal inklusive) Gå til 11
 Hvis din nonsensfaktor er over 14 Gå til 29
 Hvis du ikke føler dig dækket ind af noget af ovenstående Gå til 68



Du sætter dig for at finde ud af hvad man kan spille i blok 3. Forfatterne og arrangørerne vil mægtig gerne fortælle dig om dine muligheder, der er:

- Monster søges; et omvendt hack'n'slash scenarie Gå til 42
 Tolv New Castle's og en bladsmører fra
 The Sun!; et britmob-fortællescenario Gå til 43
 Star Wars; øøøh et Star Wars scenarie...? Gå til 44
 Twilight Imperium; et rumstrategisk brætspil Gå til 45

- Når du har hørt nok udfylder du dine prioriteringer på tilmeldingssedlen Gå til 75
 Hvis du ikke kan finde ud af at prioritere på din tilmeldingsseddel Gå til 64



Midt under morgenmaden kommer 147 orker trampende ind i lokalet, mens de højlydt diskuterer arbejdsforholdene i deres dungeon.

- Vil du smajre dem Gå til 76
 Vil du ignorere dem og håbe på at de ikke vil smajre dig Gå til 14



Mens du sidder og kigger på skattekortet, bliver der råbt *Så er der mad!* ude fra køkkenet. Dine tænder løber i vand, og du tænker på, om det mon er mad på det eventyrlige sted der er afbildet på kortet, eller om du skal tage noget med selv.

- Hvis du beslutter dig for at bestille mad Gå til 12
 Ellers Gå til 7



Da du har betalt hjemmefra, tager du din kvittering for indbetaling, foretaget på kontonummer 7605 1082550 i Vestjysk Bank (denne er med i Landsdækkende Kundeservice. Hvis du finder en lille bank, er chancerne meget store for, at du gebyrfrit kan indbetale på denne konto), frem. Beløbet du har betalt, udregner du senere. Kvitteringen viser du til Andreas Thorhauge (en af dem), og får udleveret din deltagerseddel.

Skriv denne på din udstyrsliste

Gå til 35

22



23



24



25



INFO



26



Før du forlader fællesområdet, hører du pludselig nogle folk råbe *HVAD!*, råbte *Bedste*, og du går efter lyden. Midt i cirkel af små børn, der ved nærmere eftersyn viser sig at have en gennemsnitsalder på 24, sidder Onkel Morten og læser godnathistorier. Du sætter dig ned og lytter med til klassikere som "Bjørnen der kom til jægerbal", "Hvad!" og "Mustafas kiosk".

Hvis du faktisk genkender nogle af disse bogtitler, ruller du 2d6 for hver titel du genkender. Hver gang du slår over din **nonsensfaktor**, stiger denne med 1.

Han er nu en rar gammel mand, ham onkel Morten. Du kaster ham et par guldstykker for hans ulejlighed, og går mod sovesalen.



Gå til 33



27



Du kan nå at fortryde endnu... Mmmm.... dejlig varm mad, tilberedt af Anders' assistenter, og serveret på den mest indbydende måde man kan forestille sig!

Vil du alligevel vide noget om maden **Gå til 5**
ellers **Gå til 10**



28



Du er blevet en smule træt, men ikke så træt at du begynder at se dobbelt, eller så træt at det ikke kan kurreres med rigelige mængder af kaffe eller Cola.

Vil du undersøge indersiden af dine øjnlåg **Gå til 72**
Vil du blive oppe og spille brætspil med de hårde hunde **Gå til 83**

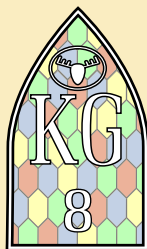


29



Christian bukker dybt for dig og siger: *Hvaaa, du skriver da et scenarie til næste års Krikkit Con?* Du begynder at snakke om vejret, men han insisterer. Hvad svarer du?

Hvis du svarer ja **Gå til 13**
Hvis du svarer nej **Gå til 77**
Hvis du fortsætter med at snakke om vejret indtil Skipppy giver op **Gå til 23**



Glad og veltilfreds spiller du spillet til ende og går bagefter på toilet for at vaske lugten af ost fra dine fingre.

30



Gå til 62



Du angriber genrøveren.

MADS H. K. EVNE: 1d4+5

31



Efter at have tampet Mads, snakker du lidt med ham. Gå til 86



Du tager din pung frem, og tilbyder Jonas Dam 200 guldstykker. Jonas ser dybt forvirret ud, men tager dine penge (du kan nu skrive ekstra 200 kroner på tilmeldingssedlen under diverse). Han spørger dig, mens han fisker et stykke papir frem af lommen, *Hvad er dit navn?* Du giver ham dit navn, skriv dette på tilmeldingssedlen under navn. Han lader dig komme ind i bygningen.

32



Gå til 17



I sovesalens mørke famler du dig frem mod din sovepose. Du husker at vise hensyn til de andre sovende, og larmer ikke unødigt, selv ikke da du pludselig bliver tvunget til at kæmpe mod en animeret teddybjørn.

TEDDYBJØRNEN SNUSKE EVNE: 8



Efter en meget stille og forsigtig kamp, hvor I begge er meget omhyggelige med ikke at forstyrre de andre i sovesalen, finder du din sovepose og falder i søvn.

Gå til 21

33



Med en mave der knurrer af sult ser du hvordan de andre mæsker sig i lækker natmad. Ærgelig over at du sparede usle 10 guldstykker, men til gengæld skal gå sulten i seng, går du sulten i seng.

Gå til 26



Du summer lidt rundt et par minutter, og pludselig stiger en forventningsfuld mumlen op fra utallige struber. Frem bag et tæppe kommer Anders Kjær Slot (ja, det er han. Men du vælger selv om han er kær eller slot). Hele forsamlingen råber i kor: *HEJ ANDERS!!* Anders bukler dybt, og begynder at præsentere aftenens menu. Grundet en uheldig tids-rum-effekt er denne aften repræsentativ for alle aftener på hele connen, faktisk også for morgnerne, og Anders præsenterer altså hele connens madplan.

34



Vil du høre mere om maden Gå til 5
Er du ligeglad Gå til 27



35



Spilblok 1

36



Cliffhangers!

Det Gådefulde tempels mørke hemmelighed

Glem alt om den dårlige Stallone film af samme navn. Ægte cliffhangers er 30'er pulp globetrotter adventure, med ægte arketyper og dramatiske oplæg til pauser.

I denne historie står den berømte kvindelige arkæolog Dr. Jennifer Mason og har arrangeret en ekspedition til et gådefuldt sted i den mindst udforskede del af Sydamerika. Hendes finansiering er hovedsageligt gået i orden, mod at tage slægtninge til pengemændene med på 'dannelsesrejse'. Ikke alene skal hun trækkes med de to overklasseeventyrere Butterworth-Buckingham og von Totelfels, der er også folk der rør på sig i "skæg og blå briller" afdelingen i England. Suk!

Men som intet i denne genre er heller ikke denne ekspedition let! Hvad er der nu galt? Er det spøgelser, mumier og forbandelser? Er det en gal videnskabsmand og en helvedesmaskine? Er det internationale spionplots igen, og er det den røde fare, den gule plage eller måske de forbandede nazister der er på spil igen. Se med i "Det Gådefulde tempels mørke hemmelighed" og følg heltene bane sig vej igennem jungler, sumpe, mørke ruiner og fjendtlige lejre.

Forfatter: El Scipio
Genre: øhh cliffhangers... se foromtale
System: GURPS

Gå til 49



37



Hitchhikers Guide to the Galaxy

-Problemet med det ultimative svar

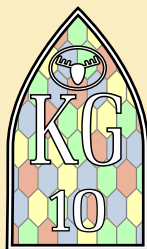
Det er aldrig fedt at blive kaldt op på rektors kontor, uanset hvad grunden er: Et smadret økonomisk megalaboratorium, en fest der endte med en klatretur i den store holografiske skulptur uden for hunvæsenskolegiet, eller 'bare' fordi man kom til at have svarene på eksamenen til "Etik i tidsrejser" før prøven var blevet skrevet.

Rektor havde været flink og forstående -næsten for forstående; selvfølgelig kunne problemet gå i sig selv, hvis vi ville udføre et lillebitte job for ham. Vi skulle bare tale med dekanen på hyperpsykologisk institut, Garg Halfront og Filosofiprofessorerne Magjikkthighs og Vroomfondel, for de havde et lille interessant problem de gerne ville sætte nogle specialestuderende til at kigge nærmere på, for under 10 altariske dollars om dagen.

Maximegalon Universitet er i krise, selvom man ikke lige kan se det. Der er nogen der pønser på at afklare alle de store spørgsmål om livet universet og alt det der på én gang, og det ville ikke se godt ud for Universitetets fremtid. Hitchhikers guide to the Galaxy eller Håndbog for vakse galakseblaffere eller Turen går til mælkevejen er Douglas Adams store epos om hvordan universet i virkeligheden er skruet sammen. Vær med til at sikre at verdensordenen kan bestå. Kendskab til trilogien (i 6 dele) vil være et hit.

Forfatter: Dr. Ling. Kron. Morten Lund,
Institut for kronologik, Kronologisk
Fakultet, Maximegalon Universitet
Genre: Serijs humor og problemløsning
System: Løst

Gå til 49



Hemmelige eventyrhelte

38



Før man ved af det er man pludselig på vej ud i et eventyr. Bare fordi man kun er 12 år kan man sagtens have mødt Dr. von Fun fra Dimension Z eller fundet den forsvundne urskov med dinosaurer under isen på Antarktis. Måske har man endda prøvet at blive bortført til en anden Galakse af rumvæsener, fordi man tilfældigvis er udvalgt til at bekæmpe Røntgentroldene. Selv et gammelt klædeskab kan lede ud i de særeste eventyr.

Succesen med De Unge Detektiver fortsætter, men denne gang for kække vovehalse. Det skal nemlig nok blive sjovt, men også farligt!

Forfatter: Lars Konzack
Genre: Eventyr i børnehøjde
System: Måske??

Gå til 49

Spilblok 2

Freelancers

39



Jobbet var simpelt -på papiret. Fætter Guf havde forbrudt sig mod verdensordenen og dermed trådt nogen vigtige personer over tærne. Og for sine synder mod verdenen skulle han dø. Helst offentligt og meget definitivt, ikke noget med at blive genoplivet på vej til hospitalet. Familien og vennerne skulle også gerne forstå beskeden.

Simpelt nok -på papiret.

Problemet var bare at Fætter Guf ikke ligefrem var hr. Hvemsomhelst, og hvad værre var, for os, han havde en vis sund paranoia, og minimum fem bodyguards indenfor 5 meter til alle tider. Det ville ikke blive så let som at gå op til ham på fortovet foran kontoret og trykke ham mellem øjnene med en .40 S&W. Der skulle mere planlægning til. En intellektuel udfordring. Ikke et rutine job, overhovedet.

Men stadig rimeligt simpelt -på papiret.

Det skulle bare ske inden tre dage, ellers ville der blive... problemer, som Boris så taktfuldt havde formuleret det, da vi fik opgaven. Vi skyldte Boris en tjeneste, og man har ikke lyst til at skyldte Boris noget som helst.

Freelancer: Has gun, will travel. Good Pay, flexible hours. Price: Your soul.

Forfatter: Morten "The Bastard" Lund
Genre: Action med moralske undertoner
System: Theatrix

Inspireret af Hitman og Freelancer kampagnerne

Gå til 50



40



The League of Not So Extraordinary Gentlemen

Ok tvunget til at lave et scenarie, har brug for et godt koncept. Hvad Elsker Folk? Superhelte uden superkræfter, det kunne være sjovt. Hvad har vi så der? Zorro, Fantomet, Robin Hood, Mr Wong, Tarzan og Pedro "El Heffe" Schmidt. Ja, det er en god flok, men hvad med skurke? Nazister er altid gode, men Al Queda er også aktuelle, måske de 2 grupper allieret under én ond skurk. Perfekt!!!

En Ond plan; noget med Antrax og en jordskælvs maskine. Hvordan kan denne ide fejle.....

Forfatter: Møgelgen
Genre: Jeg tror nok, det bliver åndsvagt.
System: M.I.R.S. (Møgelgen Improved Role-playing Systems)

Gå til 50



41



Annes mor er kranfører

I en verden, hvor det faktisk er vigtigt at få afgjort, om "min far kan tæve din far" er det godt nok ikke meget bevendt, men det er trods alt bedre end Annes far, der er forvalter for børnehjemmet! Han plejer selv at sige, at han er rå, men retfærdig - hvilket er mere, end man kan sige om verden, som for det meste bare er rå. Det med retfærdigheden kommer sig af, at han jævnligt afgør tingene med terningeslag og deslige, for han spillede nemlig engang rollespil.

Men det var før verden gik af lave. Nu bruger han al sin tid på at skærme de små poder mod den store, farlige og brutale virkelighed, der omgiver "Annedammen." Poderne forstår imidlertid ikke at sætte pris på hans opofrelse - de bruger i stedet tiden på i al hemmelighed at brygge planer for at realisere deres drømme uden helt at forstå, hvor risikabelt den slags kan være. Spørgsmålet er blot, hvad drømmene kan bruges til og hvad der skal til, før de indser, hvordan virkeligheden udenfor hænger sammen... og om Annes mor i virkeligheden er kranfører.

Forfatter: Munchkin
Genre: Dyster fremtid i børnehøjde, måske med humor (men man kan jo sjældent forudsige, hvad spillerne får gjort ved scenariet)
System: Systemløst med mulighed for improviserede terningeslag

Gå til 50



Spilblok 3

Monster søges

Velrenommeret, godt designet dungeon med fast, professionelt klientel på levels 2-17 søger monstre grundet nylig udbygning og naturlig afgang.

Tiltrædelse snarest muligt, senest d. 31/10. Løn og arbejdstider efter overenskomst med NOD, med mulighed for faretillæg. Individuelle lønforhandlinger og resultatløn efter Nyløn-princippet, hvorved vi belønner initiativ og gåpåmod. Mulighed for aktieoptioner. Medlemskab af Nydelses- og Dungeonarbejderforbundet (NOD) er påkrævet.

Vi forventer af dig; At du er engageret i dit arbejde, at du er serviceminded, at du har evnerne og lysten til at indgå i et team, at du har en attack-bonus på mindst +3, at du er professionel i din tilgang til arbejdet.

Vi tilbyder: Spændende, afvekslende arbejde i et dynamisk og udviklende miljø, gode muligheder for advancement, arbejdsgiverbetalt sygeforsikring, fri plyndring af eventuelle ofre, muligheden for at arbejde sammen med mange andre racer mod et fælles mål.

Vi søger alle racer, alle klasser og alle køn. Foretrukket alignment: Ond

Vareinformation: Monster søges er en slags efterfølger til sidste års succes, TMY-DTMYL. Som sidste år lover vi ikke et stort plot, vi lover ikke gennemtænkte roller med interne relationer og personlige mål, vi lover ikke den store rollespilsoplevelse, der rykker dine grænser. Men vi lover smæk for skillingen.

Forfattere: Anders Kjær Sloth & Andreas Ravn Skovse

Genre: Humoristisk hack'n'slash (set fra den spidse ende af sværdet).

System: DeD 3rd edition.

Gå til 22



Tolv New Castle's og en bladsmører fra The Sun! (en gidseltagers krav til verden)

London Times d. 22 dec. 2003
Bank under belejring på 3. dag.

For tre dage siden blev den blodigste og mest brutale gidselsituation i Englands historie indledt. Efter hvad der må betegnes som et koldblodigt attentat og brandstiftelse mod den 80 år gamle herreløge "Gentlemen's Club Trafalgar" i Oxford street, hvor 7 uskyldige indebrændte og yderligere 16 blev skudt eller nedsablet under deres forsøg på at flygte fra flammerne, flygtede de seks gerningsmænd, skarpt forfulgt af politiet, fra gerningsstedet. Under flugten stoppede de eftersøgte på en privat adresse i West End og likviderede pastor John Adams, der før sin død var leder af Doyle Centeret (et børnehjem for drenge -red.). Efter en hæsblesende jagt gennem London stoppede menneskejagten på de seks gerningsmænd torsdag eftermiddag, da forbryderne forskansede sig i en filial af Bank of England.

Fortsettes næste side

42



43



Siden da har der kun været et kommuniké fra de svært bevæbnede gidseltagere der på tredjedagen forskanser sig i banken med deres 19 gidsler. Gidseltagerne har ønsket at snakke med en journalist fra The Sun og at få 12 øl af mærket "New Castle" i bytte for tre gidsler. Selvom regeringen offentligt stadig er tavs, siger unavngivne embedsmænd, at anti-terror holdet fra SAS er sat i højeste alarmberedskab. -J.B.

Forfatter: S.L. Hald
Genre: Brit-mob / conspiracy
System: Fortællescenarie / løst

Særligt: Er en toer til "Scotland Yard – og sagen om det blodrøde K" men har intet med den tidligere historie at gøre, andet end lokationer og spilsystem

Gå til 22

44



Star Wars



I hyperspace rejser en YT-1300 med .7 over lysets hastighed. Inde i det sidder en lafdanket smugler og ser intergalaktisk wrestling på hans holoprojector. Dovent klør han sig på hagen da en stor lyshåret man tårner sig op foran ham i et 3D holografisk billede. Wrestleren peger aggressivt på smugleren og siger *"I stand for wrestling, because that's what I do best. But if you want to fix it up and you want to have a fist fight, I can run faster, I can jump higher, I can do everything better than you! Do you know why? Because I am what I say I am: Absolutely PERFECT! Remember this... Nobody beats Mr. Perfect... NOBODY!"*

Smugleren drikker ligegyldigt den sidste bundslat fra en dåsebajer, krøller den sammen, og kaster den fra sig. I det samme lyder kollisionsalarmer. Smugleren rejser sig hurtigt fra sofaen... For hurtigt. Han vælter omkuld på gulvet. Rådvild halvt kravler halvt løber han ud i cockpittet. Hurtigt tjekker han sensors. Noget bevæger sig med vanvittig fart forbi ham i hyperspace... Alle alarmer skriger samtidig, et pibeorkester, der pludselig forstummer, da et voldsomt ryk forplanter sig gennem skibet. Alt lys slukkes, og nødbelysningen tændes. Hvad var det der skød forbi ham i hyperspace i den fart? Er det overhovedet muligt at nå en sådan hastighed? Pludselig tænder systemerne igen og Mr. Perfect råber *"I am gonna put a perfect plex on your ass, and I'll execute it perfectly!"*

Forfatter: Lars "Hammer" Andersen
Genre: Star Wars (Space opera)
System: Star Wars... ja, det originale d6 fra West End Games

Gå til 22



Twilight Imperium

45



Letnev Baroniets sidste Rumkrydser, Euphratj, glider lydløst frem bag B'shra IV's måne lige bag Sol Føderationens uvidende troppettransportere. En efter en lyser de små troppettransportere op som en lille stjerne for derefter ikke at eksistere længere. Først da halvdelen af transportflåden er tilintetgjort opdager Føderationen deres fatale fejl, for de overskydende droppods vil aldrig overleve en landsætning på en af baroniets velforsvarede planeter. Opgivende beordrer Admiral Gregor V. Busch retræte. Det vil ikke vare længe før Baronet vil vinde posten som Imperium Rex, så det vil være det smarteste træk ikke at have myrdet for mange af Baroniets borgere.

Gå til 22

Spilblok 4

Den fede dame

- hænger i en tynd tråd!

46



Bedst som man troede at det ikke kunne blive værre, blev det det alligevel. Og endnu mindre positivt bliver det - MEN fem gæve jyder kan forhindre katastrofen. Et syltetøjsglas (med patentlåg) er i al hemmelighed blevet gravet ned i en i øvrigt velplejet have i Århus-forstaden Brabrand! Kun ganske få ved hvad glasset indeholder, og hvorfor det er så vigtigt at myndighederne får fingrene i det med det samme.

Janne Kjær har igen en central rolle flankeret af flere mere eller mindre berømte personligheder fra det østjyske område. Afslutningen kender ingen endnu... Vi får musik

Forfatter: Jonas Friis
 Genre: Urimeligt fjollet... og værre endnu
 System: Ligesom med plottet er der intet.

Gå til 73



47



Dungeons & Dynd

- Return to Wunderwald

Sidst vi forlod vore "helte" var de netop ankommet til det sagnomspundende tæp-
Speland. Derfor kan det undre mange at de nu befinder sig i den noget ordinære by
Ravensburg. Hvad de laver her kan de ikke huske, men de er ikklædt byvagtens uni-
former... dog er der nogle mystiske røde stænk på deres, stænk der ikke befinder sig på
de fremstormende vagters uniformer.

Kan dette være endnu et af den onde trolldmand Krabuts' planer? eller er det måske
den knap så onde, men stadig meget onde, Ranger/Necromancer Munchkin McDiisel-
dorf? Hvordan skulle de mindre begavede "helte" dog nogensinde finde ud af det? To
af dem kan jo knap nok binde deres snørebånd selv.

Velkommen til Dungeons & Dynd - Return to Wunderwald, et socialrealistisk psykol-
ogisk drama der sætter spillernes evner på prøve... eller sådan noget.

Forfatter: Khaki
Genre: Socialrealistisk psykologisk drama
(Hack'n'Splash)
System: D&D 3Een halv Edition

P.S. Medbring egne terninger, eller nogen andres... har man ikke en D20 får man
svært ved at ramme!

Gå til 73



48



Pokethulu

- Too Cute Too Live?

Den endeløse sommerferie i de Dødes Land forsætter. Små unger landet over arbejder
på at fange og træne deres Pokethuluer, og for vores hovedpersoner er det ikke an-
derledes. Der lægges meget arbejde i disse uhyggelige sjæleædende væsner fra det ydre
rum. Det kræver sin mægunge at håndtere de små bæster, der er så skræmmende at
de voksne ikke tør at have noget med dem at gøre.

Der fanges, trænes og kæmpes. Små sammenstød og tvister afgøres og dueller
om ære udkæmpes. Og hvis det ikke er dagligdagens små sammenstød, så er der
selvfølgelig de store trænerkonkurrencer hvor børn fra hele landet mødes for at bevise
deres værd, i kunsten at håndtere disse (semi)grusomme væsner.

Men noget truer(selvfølgelig) uhyggen i dette lille land. En ny slags væsner har gjort
deres indtog i landet, og med deres politiske korrekthed og moralske idealer har de
charmet sig ind på forældrene som nu vil foretrække at deres børn brugte deres tid
på disse nyankomne. Det vil ødelægge alt det sjove ved at være træner for altid!!!
Dette er ikke kommet til vores hovedpersoners del er verden, og de er derfor lykkeligt
uvidende om det? endnu?

Et scenarie om væsner der flænses og kløver og æder sjæle(for sportens skyld) og de
små mægunger der er deres trænere. Og deres kamp mod det moralske og kedelige.
Pokethulu systemet vil blive brugt, men regel kendskab er IKKE nødvendigt. Det
tager 10 min at lære alle reglerne(og 5 at mestre dem). Bare husk at tage mindst
3 dodecahedroner med(d12) Der er pregenerede karakterer, men vi laver vores egne
pokethuluer inden vi går i gang.

Forfatter: Troels R. Hansen
Genre: "Heck if I know"
System: Pokethulu

Gå til 73



Du kan vælge at høre mere om:

- Cliffhanger; et actionscenarie i Indiana Jones stilen **Gå til 36**
- Hitchhikers Guide to the Galaxy; et fjollet investigationscenarie **Gå til 37**
- Eller Hemmelige eventyrhelte; et improviseret eventyr i børnehøjde **Gå til 38**

Når du er færdig med at høre om de scenarier, du synes lyder spændende fortsætter du **til 8**



Inspireret overvejer du hvilken aktivitet der mereede dig mest. Efter lidt tænken, prioriterer du blokkens tilbud fra 1 til 3, hvor 1 er bedst, og skriver de relevante tal på tilmeldingssedlen.

Så går du til spil. Det er ikke nødvendigvis det scenarie, du prioriterede højest du spiller, men du morer dig alligevel.

Gå til 59



Du tænker lidt over, hvad denne con ellers har kostet dig, og kommer frem til at det slet ikke er så dyrt alligevel.

Du bestemmer dig for at regne det hele meget præcist ud. **Gå til 6**



HA'eren omringer dig og tvinger dig til at drikke en øl. Da du nu har brudt ordensreglerne bliver du smidt ud (skriv tom dåseøl & tømmermænd på din udstyrsliste). Du har tabt, gå til 1 hvis du vil prøve igen.



Slut



Mens du grunder over din hårde skæbne, ankommer et udrykningshold fra Dansk Tidskontrol, der undersøger stedet, og promte skruer tiden 3 minutter tilbage. Du husker nu ikke længere noget om CATS, men går 2 op i **nonsensfaktor**.

Gå til 70



Du bliver prikket på skulderen af Jesper, der hvisker dig i øret at han bestemt mener du er ved at begå en frygtelig fejl. Han fortæller dig at HA'eren faktisk har en skidt tendens til at lokke folk i fælder og at du er lige ved at falde i hullet han tydeligvis har gravet, så nu er du blevet advaret!

Vil du stadigvære spørge HA'eren, selvom de står og griner fælt **Gå til 52**
Hvis du hellere vil spørge nogen andre i stedet for **Gå til 22**

49



50



51



52



Layoutterroristen vil lige gøre opmærksom på at han ikke aner hvad der er blevet af 54 til 57, men der stod sikkert ikke noget særligt vigtigt der.

53



58



59



Mens du kommer gående ned ad gangen fra spilllokalerne efter Spilblok 1 ser du en mystisk lysende blå rumtidsvortex i nichen ovre ved toilettet. Khaki ser chokeret ud og siger: Vi få signal! Du kan ane en mandsperson med højt lilla hår i en stor kappe stå inde i vortexen og smile ondsindet.

Vil du forsøge at kommunikere med ham? **Gå til 63**

Vil du ignorere ham **Gå til 70**



60



Den gamle buddhiske munk stiller dig en oldgammel gåde, der skal lede dig på den rette vej til sand indsigt i hvordan verden hænger sammen. Gåden lyder: Hvad er lyden af en gammel buddhistisk munk der stiller dig en gåde?

Gå til 60



61



Du melder dig gladeligt frivilligt, og går ned i køkkenet. Du bliver sat til at skrælle kartofler, men bliver overrasket over hvor sjov køkkentjansen er. Folk synger sæere sange, som alle hurtigt kan synge med på, f.eks. klassikere som "Der bor en bager" og "Æblemand" (hvis du kan mere en 20 vers til hver sang, får du 2 nonsenspoint). Derefter er der aftensmad., der jo i aften, lørdag, er okseculotte med ovnstegte kartofler og andet tilbehør. Inden du tager til spilblok når du lige at kigge forbi Goblin Gates stand.

Gå til 100



62



Ude fra gangen kan du pludselig høre en sprød elektronisk melodi, der lyder som om Uden er spillet på et frøorgel. Du genkender med glæde det store popfænomen Odd Penguins' musik, og glæder dig over at de er kommet til Krikkit Con for at give et par numre for deres fans. Efter koncerten får du alle medlemmernes autografer: Dark Penguin, Ikke No, Røde og Tine Pingvin.



Gå til 93



63



Du genkender manden som det onde geni CATS, og udbryder uvilkarligt: Det er Jer! CATS gnækker og siger: Hvordan er I, blide mand? Alle din base er tilhører os! Du er på stien til ødelæggelse. Du spørger ham mistroisk Hvad du sige? CATS svarer: Du har ikke nogen chance til overleve, lav din tid!

Hvad der ske? Nogen satte dig op bomben **Gå til 53**

64



Da du ikke kan finde ud af at prioritere ordentligt kommer du ikke til at spille noget i denne blok. Du bliver nødt til at nøjes med at hygge dig.

Gå til 75

Tillykke. Du har overlevet Krikkit Con XI – Elgens Prøve... Du har vundet... med mindre du har snydt. I så fald har du tabt. Gå til 1 og start forfra, eller osse kan du bare glæde dig til d. 31. oktober, hvor det hele går løs!!



65



Slut

Du tæller dine penge (skriv "dine penge" på udstyrlisten) og bestemmer dig derefter for at finde ud af hvad der foregår i næste spilblok.

Vil du spørge HA'eren (pas på, det er en fælde) **Gå til 58**
 Vil du bare lytte på hvad folk siger (nok det smarteste) **Gå til 22**

66



Du trækker dit sværd og går på. Jonas Dam ser en smule overrasket ud, men sunder sig hurtigt og gør modstand. Kæmp en kamp mod vagten:

JONAS DAM EVNE: 6

Hvis du besejrer Jonas, skriv da på din straffeattest at du er en gemen morder. **Gå til 19**

67



Helt ærligt? Tag dig lige sammen. Det er faktisk skarpt afgrænsede grupper, vi definerede i sidste afsnit. Det er ingen mulighed for, at du kunne falde udenfor kategorierne.

Læs lige reglerne en gang til, tag lige 2 points fra din **nonsensfaktor**. Så kan du lære det! **Gå til 4**

68



69



Nu kan du høre mere om de følgende scenarier:

- Freelancers; et action-investigation-etisk dilemma-scenarie **Gå til 39**
- The League Of Not So Extraordinary Gentlemen;
et fjollet "super"helte-scenarie **Gå til 40**
- Annes mor er kranfører; et scenarie om livet som barn **Gå til 41**
- Når du har synes du har indsamlet nok oplysninger **Går du til 50**



70



Du går tilbage til fællesområdet. Der sidder en bunke mennesker, lidt spredt, og spiller brædtspil. Der bliver blandt andet spillet Taj Mahal, Samurai, Car Wars, Counterfrag, Junta, Vino, Puerto Rico, Carcasonne, Ludo, Live 3D Wrestling Skak, IDE, BNP, TLA, MBT, FL, SET, PDF og Klodsmajor. Det ser rigtigt sjovt ud, og efter at have spillet lidt, kommer en mand og beder om frivillige til køkkenet.

Gå til 61



71



Tillykke, du har efter alt at dømme vundet. Så du sætter dig til at spille Cheese Geek, kortspillet hvor man spiller et kollektiv af ostefanatikere, der jager den mest interessante ost. Træk en ost:

- Er det en Emmentaler **Gå til 74**
- Er det en Irsk Valmueost **Gå til 79**
- Er det en obskur ost **Gå til 87**



72



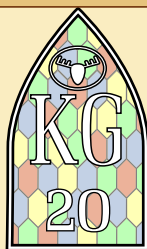
Du går ned mod sovesalen, men halvvejs støder du ind i et vandrende monster. Slå en terning og sammenlign resultatet med monstertabellen. Med et gurglende skrig angriber det monster du har slået på tabellen, dig.

Monstertabellen:		
Slag	Monster	EVNE
1	Paraplystativ	3
2	Creeping Doom	1
3	3 Lajvrollespillere	2
4	En helt normal hest uden vinger	8
5	MIR	22
6	Folketingets Præsidium	5x6
7	Owlbear	7
8	Fastaval TV	1,2
9	Osama bin Laden	13
10	Bækgårdsenander	6
11	Bækachu	15
12	Yndlings Orken	8
13	Tonser for Vildt	11



Hvis du overlever kampen går du i seng, men er meget opmærksom på ikke at løbe ind i Teddybjørnen Snuske. Du falder i søvn og vågner igen og går i bad og går op i fællesområdet og det er søndag morgen.

Gå til 84



Dit valg af scenarie til den fjerde spilblok stander til. Her kan du vælge mellem så fantastiske tilbud og spændende oplevelser som:

Den fede dame - hænger i en tynd tråd!; en klassisk nonsensfarce **Gå til 46**
Dungeons & Dynd - Return to Wünderwald;

et fjollet hack'n'splash scenarie. **Gå til 47**

Too Cute Too Live; et C'thulhu/Pokemon-hybrid. **Gå til 48**

Når du har hørt nok prioriterer du blokkens aktiviteter. **Gå til 85**



Kan du lide Emmentaler? (Nej det er ikke et trickspørgsmål) Du overvejer dit svar længe og grundigt, hvilket indebærer at de andre spillere ved bordet begynder at beskyldte dig for mælkefedtspilleri, og mistænker dig for at du er ved at osteløbe med sejren (derefter kaster de peanuts efter Morten for hans dårlige jokes).

Hvis svaret er Ja **Gå til 30**

Hvis svaret er Nej **Gå til 88**



Efter en fantastisk underholdende spilblok, går du tilbage til fællesarealet, hvor folk er i gang med at modtage wrestlingundervisning af Lars "Hammer" Andersen. Lars tager fat i ham den lille som ingen kan huske, hvad hedder, løfter han op i en perfekt suplex og smadrer ham mod madrassen. Det ser godt nok sjovt ud, så du melder dig som den næste prøvekænin.

LARS "HAMMER"ANDERSEN EVNE: 10



Efter at du har givet ham masser af stunt tæv bliver "Hammer" liggende, men idet du vender dig om, rejser "Hammer" sig og smadrer en stol i hovedet på dig. Du rejser dig grinende igen og siger på bredt jysk: *Ubhageli!* Skriv 10XP i wrestling på din udstyrsliste.

Gå til 28



Du griber en ske, kaster et stykke rugbrød efter orkerne, og går på, mens du råber dit kampråb. Skriv dit kampråb på din udstyrsliste, og kæmp mod orkerne. Da du åbenlyst er helten, vil orkerne angribe dig en af gangen.

Standard Ork EVNE: 1d10

Når du har slået alle orkerne til lirekassegobliner, er de færdige som popsangere. Du ser på et ur og kommer i tanke om at det er tid til at gå til spilblok.

Gå til 69

73



74



75



Eftersom det her kun er stunt tæv, mister du ikke nonsensfaktor når du ruller lavest, så du skal bare rulle bedre end Lars 3 gange i træk.

76



77



Du rømmer dig for at vinde tid, og begynder så på din standardundskyldning. Nu må du forstå at jeg i princippet gerne ville sige ja til dig, men med mindre andet kommer i vejen, sååh. Jeg har lovet at skrive til TRoA. ...og min hund åd det sidste scenarie jeg havde skrevet... og øh, min hund bor på Sjælland, så det er ikke så nemt at få det tilbage, og... Hov, er klokken så meget. Skippy lader dig dog først gå efter at du har givet ham dit telefonnummer og din e-mail adresse. Skriv dit telefonnummer og din e-mailadresse på din tilmeldingsseddel.

Gå til 23



78



Andreas Thorhauge begynder nu at sladre om hvem der er hans medskyldige er, i et ynkeligt håb om at han selv kan redde sig en reduceret straf, eller måske en betinget dom. Du forventer, at denne information kan vise sig at blive vigtig, og lytter derfor godt efter.

Gå til 2



79



Noget forbavset over at det i det hele taget skulle findes lrsk Valmueost ringer du til Oddesund Politi. Du får kriminalassistent Gregersen. Du spørger ham om det virkelig kan passe at lrsk Valmueost må indføres i Danmark uden om toldregulationerne, især §1257, stk 2. Gregersen lover at se på sagen.

Gå til 92



80



Du betaler en bunke penge, der nøje svarer til det beløb du senere vil have udregnet på din tilmeldingsseddel, til Andreas Thorhauge (bare én af dem, og kun én gang), og får derefter promte udleveret din deltagerseddel. Skriv deltagerseddel på din udstyrsliste

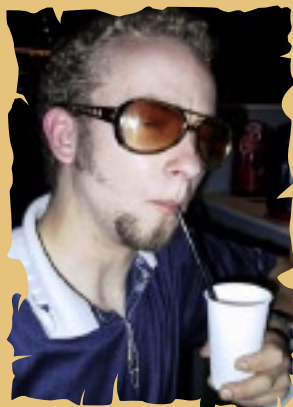
Gå til 35



81



Da I er så mange der hjælper med oprydningen (også selvom I er trætte), går det hele som en leg og I er hurtigt færdige. Pludselig husker Onkel Morten at der skal tages Familiebilleder. Og det er ret fjollet. Først skal vi se almindelige ud (hvordan?) og bagefter skal der tages et (mange) panikbillede(r), hvortil folk har taget mystiske remedier med hjemmefra. Skriv mystiske panikbillederemedier på din udstyrsliste.



Bedst som du skal til at sige et tårevædet farvel til alle dine nyfundne venner bliver der smidt tåregasgranater ind ad døren. Du hoster og græder, mens du bliver sat i håndjern og trukket udenfor. Her bliver du forhørt af sikkerhedsagent Ligaard fra KETs KronoAktionsGruppe Et (KAGE). Du fortæller ham alt han vil vide, og sikkert også et par ting han ikke havde lyst til at vide noget om. Udfyld resten af tilmeldingssedlen.

Han kræver at få at vide hvornår ALTING er sket i løbet af weekenden, og sender dig ud for at finde ud af det.

Gå til 3



Vi gør opmærksom på at der er indhentet en specialtilladelse fra KET til at udføre den operation der udføres i 80!



Du går forbi en stor affaldscontainer, og du hører mistænkelige lyde derindefra. Da du løfter på låget for at finde ud af hvad der foregår, springer en voldsomt stor genrøver ud af containeren.

Vil du forsvare dig **Gå til 31**
 Vil du forsøge at tale
 den til fornuft **Gå til 86**
 Vil du frivilligt lade
 den spise dig **Gå til 91**



82



Efter et spil Siedlers aus Catan, råber Professor Junker måske hele salen op. Han præsenterer muligvis et helt nyt og formentlig revolutionerende livebrædtspil. Det involverer med en vis sandsynlighed en masse malertape og tilnærmelsesvist nogle terninger. Du melder dig måske til spillet, der efter al sandsynlighed er fantastisk morsomt om end ikke en smule sært og uspilbart.

Slå lig med eller under din **held** faktor for at vinde (nej, vi siger ikke hvor mange terninger du skal slå med. Improviser, for pokker, du er jo Helten):

Hvis du vinder **Gå til 71**
 Hvis du taber **Gå til 88**



Under morgenmaden råber Andreas Thorhauge (en af ham) salen op og forklarer at alle folk, der skal spille noget i denne blok 4, først skal pakke deres grej i sovesalen sammen for at lette oprydningen. Du adlyder selvfølgelig den alvidende HA'er (ham der står ved siden af Andreas Thorhauge (den ene af ham)). Når du har ryddet op i dine ting går du til blok.

Gå til 73



Efter en hyggelig blok 4 kommer du ned i fællesområdet, hvor oprydningen så småt er gået i gang. Du spørger Andreas Thorhauge (den anden af ham), hvor du skal hjælpe, og han sætter dig i gang.

Gå til 81



83



84



85



86



Genrøvereh fortæller dig, at den er med i Live Space Hulk, og at du også kan være med, hvis du går hen til Professor Junker.

Hvis du vil være med **Gå til 90**

Hvis du hellere vil spise morgenmad **Gå til 23**



87



Du vinder spillet og tager derefter et spil skak, bare sådan for at vise hvor klog og snedig og overlegen til alle typer spil du er.



Gå til 30



88



Det lader til at du har tabt spillet stort. De andre sidder og griner fælt ad dig, og praler med hvor nemt det var at besejre dig, på grund af en svenskerregel. Slukøret du går i seng.

Gå til 72



89



Med forsigtige skridt lister du dig ned ad gangen mod pigernes bad. Der er ingen der har set dig, og du kan høre pigelatter og rindende vand. Langsomt, så de ikke opdager dig, lister du dig hen mod bruseforhænget, og løfter det med din ene... HOV! Hvad laver du her? Du har vist snydt, har du ikke?

Træk 5 fra din nonsensfaktor og **Gå til 1**



90



Du går hen til Professor Junker, der forklarer dig reglerne for Live Space Hulk. Du spiller med i en times tid og morer dig kosteligt. Herefter går du til morgenmad.

Gå til 23



91



Genrøvereh skal lige til at spise dig, men stopper da den pludselig genkender dig og siger: *Oh, undskyld, jeg vidste jo ikke at De er kommende scenarieforfatter.* Det er i orden, svarer du venligt *Gå bare videre.* Den tilbyder at lade dig slippe og gå til morgenmad.

Accepterer du tilbuddet **Gå til 23**

Insisterer du på at blive spist **Gå til 95**



92



Cirka 30,6 sekunder senere kører politiet en patruljevogn gennem væggen. Betjentene stiger ud og præsenterer sig som: *Gregersen og Mortensen, Åjjesund Polit!* *Hva synes å vær æ problem?* I går afsides, og du sætter politiet ind i sagen. Politiet konkluderer at det er spild af politiets ressourcer og som straf kommer du til at falde ned af trappen og stikke din hånd i munden på deres schæferhund. Du har tabt, men du kan prøve igen (husk at nulstille din tilmeldingsseddel).

Gå til 1



93



Din mobiltelefon ringer (Hvis du er en af de særlinge der ikke ejer et eksemplar af dette uundværlige stykke forbrugerelektronik, har du vundet en i Cheese Geek spillet... skriv mobiltelefon på din udstyrsliste). Lettere forundret løfter du telefonen op.

Vil du tage den Gå til 96

Vil du løbe rundt i cirkler til den løber tør for luft Gå til 94

Vil du ignorere den og spille Cheese Geek igen Gå til 71.



94



Du løber rundt i cirkler, men falder ned på en madras, da nogen stemmer begynder at messe *suuuug suuuug suuuug!* Du taber din mobiltelefon, der forsvinder i et drøn af logik (Slet mobiltelefonen fra din udstyrsliste), og du mærker flere sæt hænder række ud efter dig. Lykkeligtvis bliver du ikke spist af zombier, for du er i stedet blevet fanget i en nussebunke. Som en særlig bonus masserer Ole Bærentzen dine myoser væk. Slet myoser fra din udstyrsliste.



Tiden flyver af sted. Det ender med at du aldrig kommer i seng og i stedet hjælper med at lave morgenmad sammen med den vagthavende HA'er.

Gå til 84



95



Gnap. Du bliver spist af den store genrøver. Du er nu død. snart vil du osse være fordøjet. Hvis du vil prøve igen (husk at nulstille din tilmeldingsseddel).

Gå til 1



96



Det er din kæreste (hvis du ikke havde en i forvejen, har du også vundet sådan en i Cheese Geek spillet, sammen med mobiltelefonen). Skriv en kæreste efter eget valg på din udstyrsliste. Kæresten er sur skælder dig ud over, at du ikke har fortalt om Krikkit Con. Kæresten (m/h) afslutter med at skrigge i en frekvens, der får dit hoved til at eksplodere. Du er død. Du kan prøve igen hvis du vil (husk at nulstille din tilmeldingsseddel).

Gå til 1



97



Du bemærker at kiosken er ubemandet, og at pengeskassen står åben. Du kigger dig omkring, og alle er travlt optaget af et brædtspil. Ingen ser dig. Du sniger dig hen til kiosken, men netop som du skal til at tage pengene, mærker du en tung næve på din skulder. Ole Bærentzen står bag dig, og siger *Næ hov, du har vist snydt. Sådan nogen gider jeg ikke at spille med.* Aflever pengene til kassen, træk **4** fra din **nonsensfaktor**.



Gå til 1



98



Jonas Dam går hen til dig, og spørger med høj og myndig stemme: *Hvad er dit navn?* Den slags direkte og åbenlyse spørgsmål kan man kun svare ærligt på, så det gør du. Skriv dit navn på tilmeldingssedlen, under punktet navn.

Gå til 17



Info



Tidsplan
Fredag:

16.00 Dørene åbnes
18.00 Aftensmad
19.00 Spilblok 1
01.00 Natmad

Lørdag:

09.00 Vækning og morgenmad
10.00 Spilblok 2
18.00 Aftensmad
19.00 Spilblok 3
01.00 Natmad

Søndag:

09.00 Vækning og morgenmad
10.00 Spilblok 4
15.00 Fælles oprydning og familiefoto

De hårde facts i sammendrag, så du ikke behøver at bladre rundt for at finde dem:

Krikkit Con xi, Elgens Prøve bliver afholdt i weekenden fra den **31. oktober** til den **2. november** på **Katrinebjergskolen** i **Århus** (det samme sted siden Krikkit Con 5).

Maden koster 10 kr. pr måltid for morgen- & natmad. Aftensmad fredag koster 25 kr. og Aftensmad Lørdag koster 35 kr.

Indgangen alene står i 40 kr.

Det bliver i alt til **140 kr.**, hvis du skal have det hele med (og det skal du da!).

Beløbet skal indbetales på Krikkit Gamblers Konto i Vestjysk Bank, reg. nr. 7605 kontonr. 1082550

Beløbet skal være indbetalt senest **Onsdag den 22. Oktober**, Hvis du skal have nogen mulighed for at få mad og vil på aktiviteter i blokkene.

Husk at få en kvittering, som du kan fremvise når du ankommer.



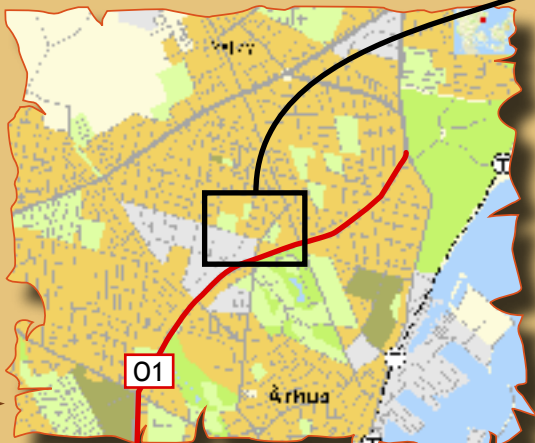
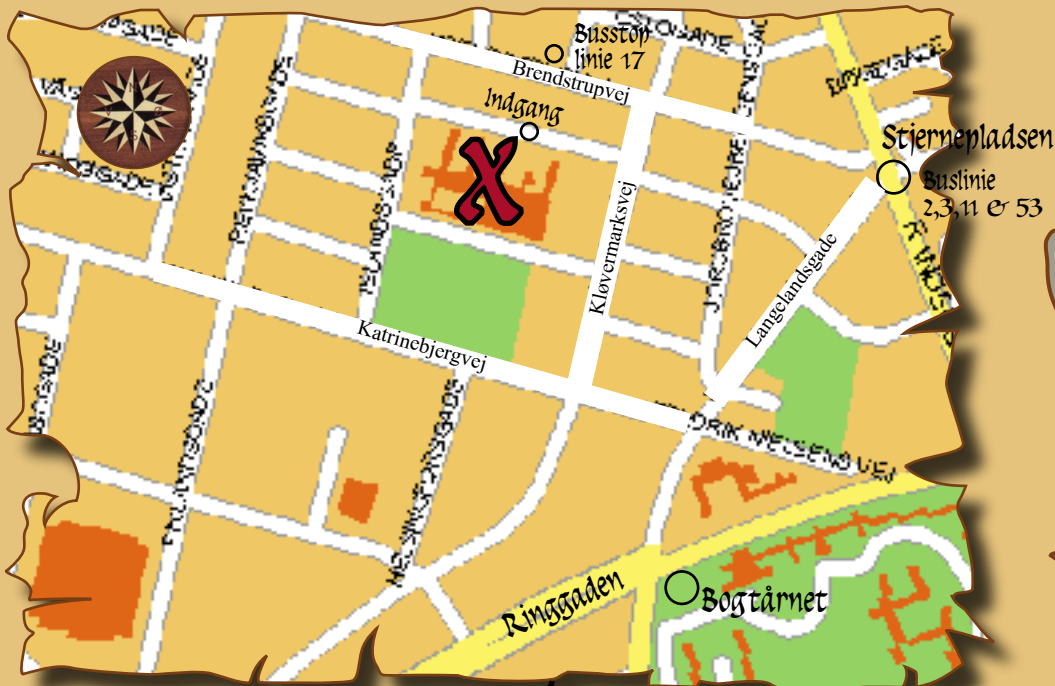
Vi glæder os til at se dig!
Hilsen Krikkit Con Xi



Du indprinter dig alle detaljerne, så du nemmere kan finde frem til Krikkit Con xi

Der er tegnet mystiske runer på kortet over det nordlige Århus. Disse får du efter lang tids grublen afkodet, og nu står det klart for dig hvordan du skal finde frem. Som på alle andre skattekort, skal du finde frem til det store X, og på margenen er der skrevne instruktioner for hvordan man kommer dertil

Gå til 24



Hvis du er med offentlig transport

- 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 buschauffør)
- 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!!

Hvis du selv vil finde vej, hele vejen selv.

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





Her beslutter du dig for at bruge 5000 guldstykker på at købe rollespilsbøger og brætspil. Skriv dette på din udstyrsliste (husk at trække beløbet fra på dit dankort).

Gå til 51



Få hvad du skal bruge til dit eventyr

G**G**BLIN GATE

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