



[User Input Required]

Katrinebjergskolen, Århus
26.–28. Oktober 2001

EN KORT INTRODUKTION

Ha! Nu skal du lige se hvad Visual Basic kan
-Pfff! -Et forældet sprog, det kan jo ikke noget
-Så se lige her:

```
010 FIND(program)
020 GET(dato)
030 RANDOM [050-070]
040 IF [program]=[null] THEN CREATE (program, »Krikkit Con VII«)
050 WHEN [program]=[done] ALERT
060 XEQ(sisod: mumiskam)
070 GET(cola, coca, kold, gratis)
080 CALC(budget) TO (surplus)
081 IF(surplus) > (en del) THEN GOTO (ibiza, [Venga Boys: DISABLED])
090 [standard]:=[standart]
999 END
[ENTER]
```

Ugh! store kriger Hænger I Skørter byder dig velkommen til endnu et Krikkit Con program. Det er nu blevet tid til at skrive det syvende af slagsen. Programmets formål er at forkynde tilstedeværelsen af den syvende himmel (Krikkit Con - red.). Syv er jo tallet, der fra gammel tid betyder indkomstskatteberegning, således på den under Christiansborg fundne runesten: "Jeg, Hrafner, lavede denne sy-

HOST! Det er blevet os pålagt i år at lave et forståeligt program. Nogle (inkluderende, men ikke begrænsende sig til, alle dem, der kender os) ville, måske med rette, indvende at så skulle man ikke sætte os til at skrive det, men det har man nu gjort alligevel. Så derfor:

```
-Hovsa!
[BREAK]
160 SET (forståelighed)=3
170 SET (nonsensfaktor)=LOW
```

Vi *skulle* nu være forståelige; I hvert fald *mere* forståelige...

Velkommen til dette års Krikkit Con program. I år skulle temaet have været

DOGME DONME

Men da vi blev kuppet på Fastaval gider vi ikke at lave det alligevel. Derfor har vi ikke rigtig noget tema i år, til gengæld skulle programmet gerne bryde med en lang og stolt krikkittradition og ikke gå ind for udryddelsen af alle andre livsformer gennem uforståelighed.

Vi afholder med andre ord Krikkit Con MKVII - [User input required] 26.-28. Oktober 2001. Det foregår på Katrinebjergskolen, Kløvermarksvej, Århus N. Nærmere oplysninger finder du under kørselsvejledningen. Vi åbner dørene klokken 16.00.

Og denne gang må vi hellere huske:
Hvis du har spørgsmål, så kontakt

David Thorhauge
Katrinebjergvej 58 vær.38
8200 Århus N
86 16 21 42 / 21 42 22 42
david.thorhauge@adr.dk

eller Morten Lund
Nørre Allé 100 2.th
8000 Århus C
86 19 11 62
elpez@krikkit.dk

KIOSK

Ingen con uden Kiosk! For uden slik og cola, bliver helten ikke fjollet!

Så som sædvanlig vil vi sælge slik, chips, Kinderæg og frem for alt, alt for billig cola*.

* Der er kun én sand cola. —There can be only een!

DOVNEBELGIEN...

—DET ER DA IKKE SPOR SJOVTT

INDHOLD

- 2 En kort introduktion
- Indhold
- Hvem har gjort hvad?
- 3 Praktisk
- Tidsskema
- Ordensregler
- Mad
- Tilmelding
- Priser
- 4 Programmet
- Live Scenariet
- Rollespil
- 6 Fotoalbummet
- 8 Rollespil -Fortsat
- 11 Sådan kommer du til Krikkit Con
- 12 Annce
- Afslutning

HVEM HAR GJORT HVAD?

Hovedansvarlig	Andreas Thorhauge
Layoutterrorist	El Prezidente
Scenarieansvarlig	Skippy
Skoleskaffer	Møgelgen
Le Chéf	Søren Ruskjær
Onlinemand	Data



DEM DER VAR MED PÅ KRIKKIT CON
MK VI -LAKSEN VENDER TILBAGE

PRAKTISK

TIDSSKEMA

Krikkit Con VII vil ifølge planen forløbe efter følgende skema:

Fredag:

16.00: Dørene åbnes
18.00: Aftensmad
19.00: Scenarieblok 1
01.00: Natmad

Lørdag:

08.30: Vækning
09.00: Morgenmad
10.00: Scenarieblok 2
18.00: Aftensmad
19.00: Scenarieblok 3
01.00: Natmad

Søndag:

08.30: Vækning
09.00: Morgenmad
10.00: Scenarieblok 4
15.00: Fælles oprydning, familiefoto, tak for en dejlig con!

Hvis vi nu skal være en smule ærlige, bliver vi sandsynligvis forsinkede (mest fredag). Vi tilstræber at overholde planen og håber at I vil være os behjælpelige dermed.

ORDENSREGLER

Vi kan desværre blive nødt til at sige det:

INGEN alkohol eller euforiserende stoffer på connen (ja, øl ER alkohol).

Dette skyldes ikke, at vi er mod den slags, men at på befinder os på en skole, venligst udlånt af Århus kommune. Vi kan godt li' at få udlånt skoler af Århus kommune og har en plan om måske at låne en næste år også!!!!

Hvis folk ikke er i stand til at overholde ovennævnte og almene ordensregler forbeholder vi os ret til at smide folk ud uden at refundere noget som helst. Det er ikke, fordi vi kan lide det, men fordi det er en ingrediens i vedligeholdelsen af vores "charm pedel" formular.

MAD

Selvfølger kan man få mad på connen.

Fredag aften har køkkenet ikke haft tid til det helt store, hvorfor aftensmaden her lyder på hotdogs. Og som en speciel feature kan man få lov til at spise pølser og brød.

Lørdag aften vil chefkøkken trylle med maden. Det bliver til svinekoteletter i fad eller i hvertfald noget, der ligner. Tilbehør: kartofler og bønner. Og tænk så lige på de stakler, der skal skrælle alle de kartofler, nå!

Til morgenmad vil der begge dage være lune krydderboller med pälæg. Natmaden er mestendels rugbrød med varm leverpostej og andet pälæg.

Vi har ikke råd til fastansatte køkkenmedhjælpere, hvorfor køkkenchefens håb er, at folk er villige til at give en hånd med, når han beder om det.

TILMELDING

Sådan gør du:

- Udfyld tilmeldingsedlen
- Put tilmeldingsedlen i en kuvert (fold tilmeldingsedlen såfremt kuverten er mindre end tilmeldingsedlen)
- Luk kuverten
- Frankér kuverten (brug korrekt porto!)
- Husk livetilmelding (hvis du vil spille live)
- Åben kuverten igen og gentag punkt b-d (såfremt nødvendigt)
- Send kuverten (med indhold) til følgende adresse:

David Thorhauge
Katrinebjergvej 58, vær.38
8200 Århus N
Danmark
ZZ9 plural Z alfa

- Indbetal din, på tilmeldingen udregnede, pris på følgende konto:
Morsø Sparekasse:
Reg. nr. 9100
Konto nr. 4500 5284 22

Din tilmelding skal være hos David senest mandag d.15 oktober 2001.

Det er derudover muligt at tilmelde sig elektronisk på

www.krikkit.dk

MEN en elektronisk tilmelding er IKKE på nogen måde gyldig før pengene er indbetalt på ovennævnte konto i Morsø Sparekasse.

PRISERNE

Indgang*	45,- kr
Aftensmad fredag	20,- kr
Aftensmad lørdag	35,- kr
Morgenmad pr. dag	10,- kr
Natmad pr. dag	10,- kr

Live Scenariet 40,- kr

Samlet conpakke uden live, men ellers inkluderet alt det ovenstående er 139,95 kr. Du får altså den euforiserende store sum af 5 øre i rabat, hvis du tilmelder dig conpakken.

Brug nu ikke dem alle sammen på hazard klodsmajor – første dag.

Endelig skal nævnes "fluekneppergebyret" på 10,- kr.

Hvis folk har fluekneppet så meget, at det irriterer os (bemærk, at denne bedømmelse er endog særdeles subjektiv) kan dette gebyr opkræves... men bare rolig, vi er ofte rimelig large hvad den slags angår, så sandsynligvis bliver det slet ikke et problem, med mindre man vil gøre det til ét.

* Den horribelt høje indgangspris skyldes at Århus Kommune synes at det er fedt at bonge folk for en stak penge for at låne Gymnastiksale å den slags...

PROGRAMMET

BLOK 1

The End of a Legend (Live)
De Syv Slør
Car Wars (Brædtspil)

BLOK 2

Bredsider og Bording
Star Trek: Troubled Times
Makedonsk Blues
Advanced Civilisation (Brædtspil)

BLOK 3

Green and Pleasant Country
Den Blinde Passager
Grevernes Fejde
Dungeons og Dynd

BLOK 4

Den Fede Dame 5 – who's counting!
De Unge Detektiver på Eventyr
Clay-o-Rama (modellervokskrig)

LIVE SCENARIET

STAR WARS LIVE — THE END OF A LEGEND

Kaptajn Calloway lænede sig tilbage i sin commandchair og pustede udmattet ud. Han havde netop navigeret Stardust ud fra Serenia Rumhavn, og i sine unge dage ville han have glædet sig til den lange tur der ventede ham. Men Calloway havde været kaptajn på Stardust for længe til at være bløjet. Han vidste at skibet havde en tendens til at tiltrække ballade, og efter de usle spil Sabbac han havde haft på Serenia stolede han ikke på, at hans held ville gøre turen tilbage til Correlia begivenhedsløs.

Han kiggede igen på passagerlisten, mens han tømte sit glas med Alderaansk vin. Normalt drak han aldrig på broen, men for mange havde diskret betalt ham for ikke at blive noteret på passagerlisten.

Calloway tillod sig at gætte på, hvor få af passagererne, der var hvad de gav sig ud for. Hvem var undercover imperiel agent, hvem var hemmelig rebelsympatisør? Tidligere havde sådanne rejser næsten kostet ham hans skib, men at flyve Stardust var det eneste han var god til, og uanset hvad der skete, ville han se hende sikkert i havn også efter denne rejse...

VIGTIGT: Hvis du vil være med i dette scenarie SKAL du vedlægge en ekstra konvolut til din tilmelding. Der i skal være et billede af dig selv og en seddel med navn, adresse og telefonnummer. Endvidere skal du skrive lidt om dig selv, dine erfaringer med live og Star Wars. Du skal også beskrive dig selv fysisk.

Hvis du tidligere har deltaget i Krikkit Cons legendariske Star Wars lives skal du også nævne dette, samt fortælle hvem du spillede, og hvordan vedkommende klarede sig. Hvis du ikke tidligere har deltaget skal du skrive, hvilken type roller du har lyst til at spille. Du skal IKKE skrive din egen rolle, snarere komme med ønsker og ideer. Hvis du har noget fedt StarWars udstyr, såsom Wookiee-udklædning eller Blasterrifle, skal du også gøre opmærksom på dette.

Praktisk:

Det koster 40,- kr. at deltage i scenariet, desuden skal du være klar til at bruge tid og energi på at forberede en udklædning før du kommer til connen.

FORFATTER: SUNE T. SØRENSEN

SYSTEM: HJEMMELAVET

GENRE: STAR WARS LIVE

ROLLESPILSSCENARIER

DE SYV SLØR

Endnu en gang kastes der lys på lidet kendte - men uforglemmelige - episoder i Frankrigs historie. Gensynets glæde med de brave musketerer fra Første Kompagni, Kongens Musketerer i slutningen af det 17. århundrede burde i sig selv være nok til at løfte stemningen i folkets hjertes, men der holder herlighederne ikke.

Drama, humor, spænding, romance, eksotiske og mystiske rejsemål, ubrydelige venskabsbånd og sofistikeret fransk kultur er essensen i De Syv Slør. Denne gang sker det frygtelige, at Alain Octave de Gagnabry's yndige kusine i Marseille har fået formørket sit sind af en mystisk araber fra det fjerne Constantinopel - Stortyrkens land, hvor peberet gror - og blevet taget med til rigmandens

hjemland. Sikkert for at blive offer for en række barbariske skikke, så som haremer, dampbade, mavedans og lignende primitive ikke-franske opfindelser. Pudsigt nok var charmeren Michel de Beaumarchais øjeblikkelig klar på en redningsaktion. Muligvis havde han en jaloux ægtemand/forlovet/bror/fader etc efter sig...igen.

Naturligvis kunne der ikke længe stå tvivl om, at hele Første Kompagnis uovertrufne stjerner alle så det som deres ypperste pligt at redde denne uskyldige mø fra kløerne af den fule Muselmand.

>>Én for Alle! Alle for Én!<<

FORFATTER: CHRISTIAN ANDERSEN OG SIGURD RUBECH GENRE: SWASHBUCKLERS

SYSTEM: SWASHBUCKLERS (PS HUSK D I 2 - UDEN DEM, INGEN SWASHBUCKLING)

BREDSIDER OG BORDING

>>Èn for Alle! Alle for Èn!<<

Gennem krudtrøgen på dækket af den knirkende fuldrigger svinger 6 elegant klædte franske musketerer sig (i tove fra rånokken) ind imellem det beskidte rakkerpak af uønskede mulatter, spaniolere, indianere og engelskmænd, som tjener deres usle dagligdag som pirater.

Tiden er stadig sent 17. århundrede. Stedet er Caribien - fjernt fra smukke La France. Scenen er sat for episke heltedæder, hjertegribende romancer og lynsnar fægtekunst af hidtil usete dimensioner.

Første Kompagnis musketerer er på mission for Konge og Fædreland, pudsigt nok denne gang udsendt af selveste Kardinal Richelieu (som aldrig har været kendt som Kongens mest loyale undersåt).

Det viser sig at den diplomatiske mission fra Hispaniola (senere i historien kendt som Haiti) havde den frækhed at medbringe deres medicinmand. Og da denne ikke talte et ord fransk - kun en komplet uforståeligt og primitiv parodi på et sprog - kunne Kardinalen kun forstå meningen med volapykken, men ikke selve ordlyden.

Det utænkelige var sket, Kongen var blevet forbandet af denne åndemaner, denne charlatan, denne cirkusklovn. Der var ikke andet at gøre end at sende de mest trofaste og dygtige folk i hele La France til det fjerne og vilde Caribien for at råde bod på skaden. Og hvad andet kan man forvente, end at se de legendariske musketerer rodet ud i samtlige furoreholdige hændelser i området.

Hvæs din huggert, lad din muskedonner, stik hul på et fad rom! For Bredside og Bording kommer ikke til at gå stille for sig.

FORFATTER: SIGURD RUBECH OG CHRISTIAN ANDERSEN GENRE: SWASHBUCKLERS
SYSTEM: SWASHBUCKLERS (PS HUSK D I 2 - UDEN DEM, INGEN SWASHBUCKLING!)

STAR TREK —TROUBLED TIMES**FEATURE LENGTH EPISODE: RUMOURS, BARGAINS AND LIES**

Dominion wars er slut og tilbage står et slagent folkefærd, Cardassianerne. Deres territorier er indtaget af Føderationens alliance. The Dominion har indtaget enkelte systemer, som de nægter at trække sig ud af, og på grund af freds aftalen er det ikke muligt for Føderationen at tage disse med Vold.

Men for at gavne de diplomatiske kanaler og for at vise, at Føderationen er villig til at tilgive fordums synder, har de indkaldt til en diplomatisk

konference, hvor de vil diskutere hvordan de erobrede territorier skal deles ud. Føderationen, klingonimperiet, romulanerne, cardassianerne og The Dominion sender alle deres bedste diplomater ud for at tjene deres nations interesse. Denne gang vil det ikke ende lykkeligt for alle parter.

VIGTIGT: Et grundlæggende kendskab til Star Trek universet er et krav

FORFATTER: SØREN PEDERSEN (ALCES FÆKALIS)
GENRE: STAR TREK, INTRIGE

SYSTEM: SYSTEMLØST

MAKEDONSK BLUES

Mudderet skulper under hjulene på den forreste Mercedes jeep, eller Gelindewagen, Diesel [GD], da den drejer rundt om det sidste sving inden den lille landsby, der i følge kortet har lige under 300 indbyggere.

Battalionen har været i området i 4 uger, og indtil nu er tiden gået med at 'Vise flaget og forklare de lokale at det er DIB'en som styrer showet nu' som Kaptajn Jørgensen kalder det. Så nu er I altså ude og trille rundt i jeres to jeeps, for at holde øje med tingene, og sørge for at der ikke sker grimme ting i jeres område.

Der har allerede været masser af problemer med deployeringen herved. De lokale parter har til nød fundet sig i at NATO-styrkerne har taget deres PMV'er med, men kampvognskompaniet med deres 10 nye Leopard 2A5'ere og opklarings Eaglescouts står stadigvæk parkeret i en lagerhal uden for Pristina, og der kommer de sikkert til at blive indtil alle kan blive enige om hvad der skal ske.

Operation ESSENTIAL HARVEST blev, som alle egentlig havde regnet med forlænget med en semi-permanent overvågningsmission, for at sikre at Makedonerne ikke kommer i klammeri med det Albanske mindretal igen.

Ligesom de fleste andre Balkan-missioner ser den her ikke ud til at have nogen ende i sigte, så indtil videre kommer I til at leve med kedsomheden, sensommermudderet, manglen på ordentligt materiel, bevidstheden om at I egentlig ikke løser nogen problemer, og at folk hjemme i Danmark knap nok er i stand til at udpege hvor I er henne på et Europakort.

Opklaringssektionens to GD'ere skramler fra mudderet ind over brostenene der dækker torvet i den lille landsby, og standser foran den ruindynde der var rådhuset, indtil et par mortargranater slog ned for 14 dage siden. Mens sektionen spreder sig ud for at sikre området, meddeler sergent Halling med et skævt smil at han og jeres tolv, ifølge patruljeordenen, lige vil 'gå over og vifte med flaget' foran den lille gruppe ældre mennesker der sidder udenfor det lille værtshus overfor politistationen...

Tag med drengene fra opklaringssektionen fra Jyske Dragon Regiment på opklaring i Makedonien.

VIGTIGT: folk vil stå sig godt ved at vide en smule om militære operationer og tankegang (Til dels fordi Morten er lidt af en nørd på det område)

FORFATTER: LE ZERP
GENRE: PSEUDO-SPECIAL OPS, MED VÆGT PÅ PERSONTEGNINGEN

SYSTEM: GURPS & HUSREGLER



ALLE DYRENE (OG ULRIK) SER MOD HELTEPUNKTET



LAYOUTTERRORISTEN GIVER SIT BESYV PÅ ET VENLIGT SPØRGSMÅL OM PROGRAMMET



ALI BEN AZIZ BLIVER INDHENTET AF SIN SKUMLE FORTID



XENOMORPHUS ALCES: ÄLGIEN





FOR EN STOR DEL GÅR DELTAGERNE I PANIK, DA DE OPDAGER AT KRIKKIT CON VI ER VED AT VÆRE SLUT



MUNCHKIN OG EN DEL ELGE



ONKEL HEINE



COVERBILLEDET FRA ALBUMMET: 'IF PENGUINS WERE HORSES'
AF GRUPPEN 'ODD PENGUINS'

GREEN AND PLEASANT COUNTRY

Et klassisk Sherlock Holmes detektiv scenarie fra 1890'ernes London i den klassiske mørke Call of Cthulhu verden.

"Extra, extra, read all about it" lød det fra avisdrengets hæse stemme på hjørnet i det indre London, hvor han stod og proklamerede de seneste nyheder. Men chef kriminal inspektør Morley behøvede ikke at købe dagens avis for at vide hvad det hele handlede om, natten forinden havde man fundet endnu et lig, nu var tallet oppe på 7, og de havde stadig væk ingen spor i den makabre sag.

"Fandens!" tænkte Morley da han lukkede sit kontor vindue ud til gaden hvor drengen stod; De var ikke engang i nærheden af en opklaring og fra alle sider var han presset for at dette mareridt skulle slutte.

"Måske skulle man anskaffe sig noget hjælp udefra". Var der ikke noget med at Scotland Yard havde en eller anden special afdeling, der hjalp til i sager hvor det lokale politi var på bar bund. "Jeg håber ved gud, at de har tid" tænkte Morley, da han rakte ud efter telefonen.

FORFATTER: MICHAEL JUNKER
GENRE: HORROR, INVESTIGATION

SYSTEM: CALL OF CTHULHU

DEN BLINDE PASSAGER

1700-tallets slaveskibe har sikkert været Jordens mest kedelige sted. Endeløse sørejser fra England til Afrika til Amerika og tilbage til England i den såkaldte trekantshandel. Kedsomhed kunne få en voksen mand til at gå fra forstanden. Hvad en simpel matros dog ikke ville give for lidt underholdning.

Og skulle man så angive en blind passager, når han kan fortælle de mest fantastiske historier? Nej, de spændende, fængslende eventyr lader nogle af

besætningsmedlemmerne beholde fornuften. Eventyrene er levende fortalt. De er så levende, at man lever sig helt ind i dem. Ja, man kunne næsten... fortælle sig i dem. Og skibet har langt til sin kyst.

Et eventyrscenarie om fantasiens tryllebindende magt.

FORFATTER: TINE NYENG
GENRE: EVENTYR/FORTÆLLESCENARIE

SYSTEM: NÆPPE!

GREVERNES FEJDE

Shann vågnede ved at døren til kongens gemak blev åbnet. Hvor længe, han havde sovet, vidste han ikke.

Men han vidste, at han havde været så udmattet, at han var faldet i søvn til trods for det store uvejr, der rasede udenfor. >>Vil han...<<. Mere kunne han ikke spørge den aldrende hoflæge om, uden at komme til at tænke på, at kongen måske ikke længere ville være på denne jord. Hoflægen kiggede bedrøvet ned i jorden og svarede: >>Han er svag - meget svag<<.

Shann skyndte sig ind i værelset og så Kongen ligge udhungret og afkræftet

i sengen, som han havde gjort de sidste par måneder. Faktisk startede tordenvejret den dag, kongen faldt om. Og kongen havde ingen arvinger. Kongens død ville kaste landet ud i en borgerkrig om magten imellem de 6 familier. Shann nåede næsten ikke at tænke tanken færdig, før et koldt gys gik igennem ham. Han vidste intuitivt, at nu var kongen død. En tronarving skulle vælges.

Et strategi/intrige scenarie om 6 familier, der alle prøver at blive konge i Lethania gennem trusler, venlighed, korruption, resourcer og vold.

FORFATTER: SØREN KRISTIAN PEDERSEN [SP2]
GENRE: INTRIGE, STRATEGI

SYSTEM: SYSTEMLØST

DUNGEONS & DYND

Forestil dig en verden uden Ekstrabladet.... Ja uden noget skrevet medie for den sags skyld. Denne verden kalder vi Landet Uden Navn.

I den forholdsvis fredelige by kaldet Ravensburg, bor en lille gruppe eventyrere. I den seneste tid er bønderne i oplandet blevet mere og mere aggressive over for heltene. Dette er jo tydeligvis ikke på grund af disses spontane voldige udbrud, der tit resulterer i en reduktion af bønder og i sjældne tilfælde bondegårde... Nej det må være på grund af den onde trolldmand Krabuts og hans bastard afkom, der tilsyneladende har opildnet bønderne. Nu er det bare om at finde Krabuts, inden han skaber mere ravage.... Men hvor og hvem er han?

P.S. Tilmelding på eget ansvar, vi fralægger os ethvert ansvar for eventuelle skader såvel psykiske, som fysiske og materielle.

P.S.S. Alle personer er fiktive, en hver sammenhæng med døde såvel nulevende personer er helt tilfældige.

P.S.S.S. Ikke særligt mange store dyr (elge, blåhvaler, etc.) kom til skade under produktionen af dette "scenarie".

Krav: Egne terninger, blyant
Tid: Der spilles på tid, så vi kan ikke garantere at der er en fornuftig slutning... hvem siger også at der var det i forvejen.

FORFATTER: KHAKI & ALCES FÆKALIS
GENRE: DYND EVENTYR/TIDSFORDRIV/WHATEVER

SYSTEM: BASIS D&D

DEN FEDE DAME 5 —WHO'S COUNTING?

Der er nogle mennesker, der siger at man skal stoppe mens legen er god. Jeg siger: "bliv ved, hvorfor stoppe lige som tingene er ved at blive rigtig sjove?". Nu har Den fede Dame overlevet kriser, busulykker, Janne Kjær, Elvis imitatorer, brændende ørreder og små, flyvende, gummi helikoptere. Skulle det så være tid at stoppe? NEJ! Vi fortsætter til den bitre ende, og det har intet med personlig hygiejne at gøre. AXEL MCGUFFIN!!!!

I årets store, nye satsning fra den velkendte filminstruktør og foredragsholder Hep Pleisner bliver der diskuteret eksistentialisme og eklektisme og andre ismer der starter med E (bogstavet, ikke ungdomsmedikamentet).

Efter symposiet sker der intet andet, end at vi skal hjem og sove. Der bliver ikke serveret kaffe og kage i pauserne, og bløde siddepladser er naturligvis en mangelvare.

Det var det.

Denne præsentation blev bagt i samarbejde med, »PizzaLand Go'dag - her får du lunkne pizza'er«, »I sover - vi holder Danmark lunkent« og »Jolly Cola - vores cola er bedst lunkent«.

FORFATTER: JONAS FRIIS

SYSTEM: TOTAL KAOS

GENRE: DEN FEDE DAME (HVIS DU ER NØDT TIL AT SPØRGE...)

DE UNGE DETEKTIVER PÅ EVENTYR

Træd ind i en verden fuld af mystik og hemmeligheder. I en verden der til forveksling ligner vores verden, men set fra børnehøjde, hvor selv den mest simple begivenhed kan være en del af onde skurkes hemmelige planer, og hvor den nyindflyttede nabo i det ellers fredsommelige villakvarter med garanti har noget skummelt for.

En verden befolket af skumle og mistænkeligt udseende mennesker. En verden hvor friske drenge og piger går på med krum hals og klarer ærterne for de

voksne, der intet begriber.

En verden hvor forældres krav om faste spise- og sovetider stiller sig hindrende i vejen for de ihærdige detektivs opklaringsarbejde.

En verden der skabes spontant ud fra spillernes egne forslag og hvor improvisation og fantasi er i højsædet. En verden skabt ud fra de litterære konventioner og i det samme univers, vi husker fra dengang vi i åndeløs spænding tog på eventyr med De Tre Detektiver, Grønspætterne, Taxa-Lasse, Saffy og de 5.

FORFATTER: LARS KONZACK

SYSTEM: DE SMÅ DETEKTIVER

GENRE: DE SMÅ DETEKTIVER

BRÆDT- OG ANDRE SPIL

Der er jo også andet her i verden end rollespil... BRÆDTSPIL!

Jah, og tabletop og sådan nåjt.

Ud over de skemalagte brædtspil nedenfor har vi selvfølgelig også en bunke

brædtspil, som vi glædeligt låner ud. Fra bunken kan nævnes: Junta, Settlers ('Med faar skal land bygges'), Hazard Klodsmajor, Bondemajor, Family Business, Onisak, IDF, MBT, Flight Leader, Robo Rally, Diplomacy og meget andet.

LIVE BRÆDTSPIL

Endnu en gang vil Junker overraske os med en underholdende blanding af det gamle og det nye ved at mutere et kendt brædtspil om til et eller andet muligvis fysisk krævende. Tidligere år har han for eksempel blandet skak med brydning og taget ludo under en kærlig sci-fi hånd.

Så har du altid følt dig som en brik i et større spil, som kom og få det bevist.

P.S. Årets Overaskelse er ikke skemalagt. Det bliver fremvist når Junker har lyst, hvilket også gælder de andre klassikere. Men Live-3D-Wrestlingskak kan lånes i infoen.

CLAY-O-RAMA

Ler-golemen Deep Knud haltede videre. Hans underdimensionerede hjerne prøvede febrilsk at finde ud af hvordan han skulle kunne løbe fra den gule vejtrømlerobot. Deep Knuds ben var allerede blevet kørt fladt af Det Gule Monstrum og hvis han brugte tid på at vende sig om ville han blive kørt helt flad og ikke bare blive strejft som sidst. Den meget korte tankerække blev pludselig klippet over. Lige foran stod Klumpzilla med sin højre arm trukket helt tilbage, klar til et klassisk John Wayne-slag.

VIGTIGT: Da modelervoks ikke er helt billigt, kommer dette til at koste lidt penge. Men da Tine ikke har fået sponsoraftalerne i hus ved skrevne dato kommer du til at betale et mindre beløb på connen. Beløbet bliver formentlig i området af 10,-kr.

ARRANGØR: TINE NYENG

SYSTEM: CLAY-O-RAMA

GENRE: BYG-DIT-EGET-LERMONSTER-FOR-AT-SMAJRE-DE-ANDRES

ADVANCED CIVILISATION

Det hele startede med det berygtede Kretinske Selvmord. Egyptiske spioner blev fundet i husblokken overfor Kronprinsens palæ. Det var en stor, men kort krise der efterfulgte. Krisen var kort fordi den hurtigt blev til krig – krig mellem alle nationerne i den civiliserede verden. Ibererne så nemlig deres snit til at invadere Marokko over Gibraltar. Iberenes høvding uråbte sig som kejser over hele Middelhavet bedst som Nilen løb over sine breder.

For Trakien var det efterhånden kun en kamp for at overleve. De havde endnu ikke opfundet militæret og barbariske horder strømmede ind i landet. Krigens vind vendte adskillige gange og kun én ting var sikkert: Befolkningerne måtte betale prisen.

VIGTIGT: Adv. Civilization varer hele lørdagen.

ARRANGØR: OLE BÆRENTZEN?

SYSTEM: ADVANCED CIVILISATION

GENRE: BYG-DIN-EGEN-CIVILISATION-I-MIDDELHAVSOMRÅDET (FOR-AT-SMAJRE-DE-ANDRES)

CAR WARS

Den animerede introsekvens kommer til sin slutning, og billedet skifter til motorsports kommentator Klaus Porre, der står sammen med en mandsperson med en Caterpillar ballcap midt i en gigantisk arena konstrueret af stål, armorplast og beton: *"God aften og velkommen til Sepstrup Krat Dødsdromen, hvor vi i aften skal overvære finalstævnet i Europamesterskabet i Car Wars, division 25. Og jeg har her med mig sidste års mester, Truck Norris, der som bekendt vandt på at rulle Ernst Nachbränner ned i flammehullet i Sevilla. Og Truck; Hvad mener du så om dine chancer for at forsvare titlen i år?"*...

Car Wars er spillet for alle uansvarlige bilister, og andre der ynder at smajre og hærw' mens de kører stærkt. Der startes med en arena event (kombineret race fra punkt til punkt og alle-mod-alle) efterfulgt af en urban event (alle-mod-alle-mod-de-lokale).

Begge events vil være division 25 (25.000\$) for alle MUK typer biler (inklusive Monstertrucks)*, efter vores husregler MUK [Mekaniseret Ultra Krikkit], der findes på www.krikkit.dk. Der skal stilles op med det samme køretøj i begge events (det vil dog blive repareret efter den første event.)

På hjemmesiden finder du også et excel-regneark, der lader dig bygge din bil uden alt for meget besvær; så mød endelig op med dit design i forvejen. Der vil være mulighed for at finpudse designet ved selve eventen!

VIGTIGT: Løbsledelsen ser gerne at du kommer med dit eget design til en division 25 bil!

[*Altså ingen bikes, trikes, racing eller oversized cars]

ARRANGØR: LE 'OKTAHN' ZERP

SYSTEM: CAR WARS (MUK)

GENRE: BYG-DIN-EGEN-BIL-FOR-AT-SMAJRE-DE-ANDRE/VOLD, BILER, VOLD & VÅBEN

GODNATLÆSNING FOR SMÅ OG STORE

Vi gentager succesen fra det sidste års tid. Onkel Morten tager en masse børnebøger med, som han vil læse op af ved sengetid. Vi opfordrer dig til selv at tage dine yndlingsbørnebøger med, så du kan dele dem med os andre.

Blandt titlerne vil være: Mustafas Kiosk, Peter Plys, Hvad! (sagde Bedste), og i særdeleshed: Bjørnen der kom til jægerbal.



[User Input Required]

SÅDAN KOMMER DU TIL KRIKKIT CON VII

Mine damer og herrer.

Der er sket det, at David ikke må skrive kørselsvejledningen, da den skal kunne bruges... nu skriver jeg den så, og folk der kender mig (Skjoldhøjkroppen) vil vide hvorvidt det er godt...

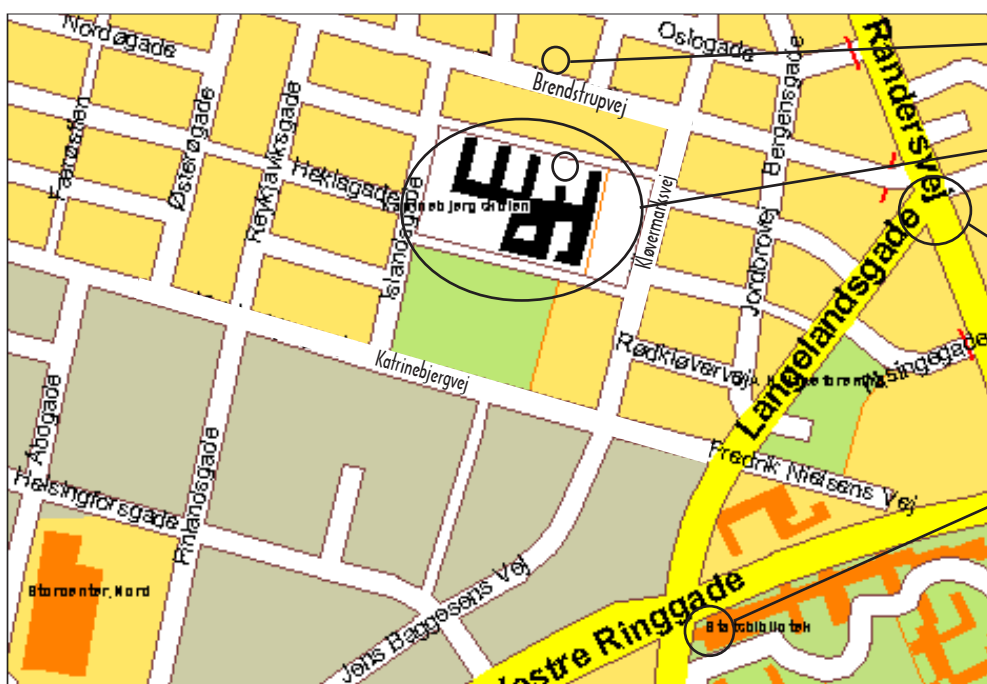
I bil:

Nå, altså. Det jeg ville gøre var at komme til Århus, og så spørge de lokale om vej, til jeg er der.

Alternativt kunne jeg kigge på medbragte kort, se nedenfor.

Med offentlige transportmidler:

De fleste vil på en eller anden måde være kommet til Århus Hovedbanegård. Herfra går man ud af hovedindgangen, drejer til venstre og fortsætter til lyskrydset. Først går man lige over (når der altså er grønt), derefter drejer du til højre og går over krydset igen. Man står nu på det hjørne i krydset, der ligger diagonalt overfor banegården. Her tager man en bus, nærmere bestemt en 17'er. Denne går mod Skejby Sygehus... det er ret vigtigt, at man ikke tager den modsatte retning! (medmindre man har god tid!)

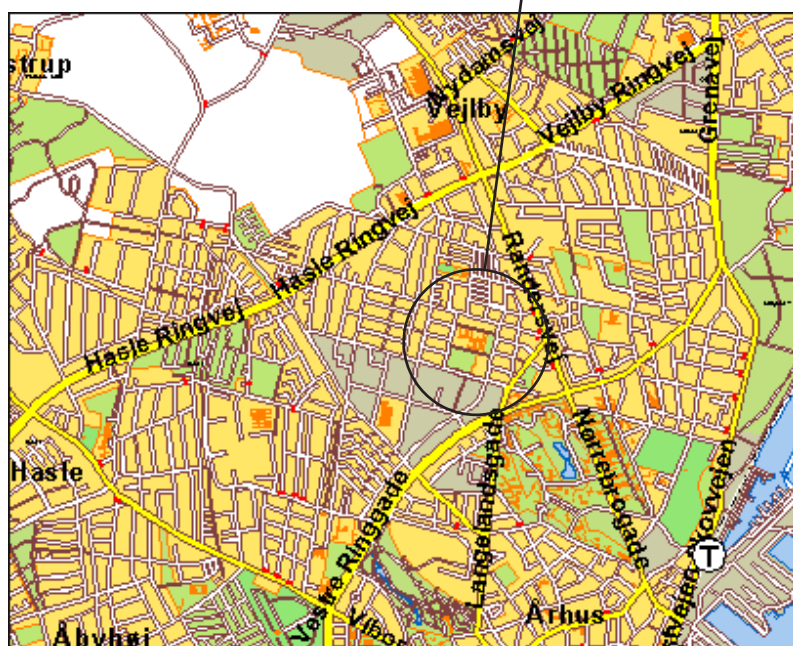


BUSSTOP, LINIE 17

KATRINEBJERGSKOLEN
(DEN LILLE CIRKEL ER UD FOR INDGANGEN)

STJERNEPLADSEN
HER KØRER BUSLINIE
2, 3, 11 & 53

BOGTÅRNET, ÅRHUS
UNIVERSITET



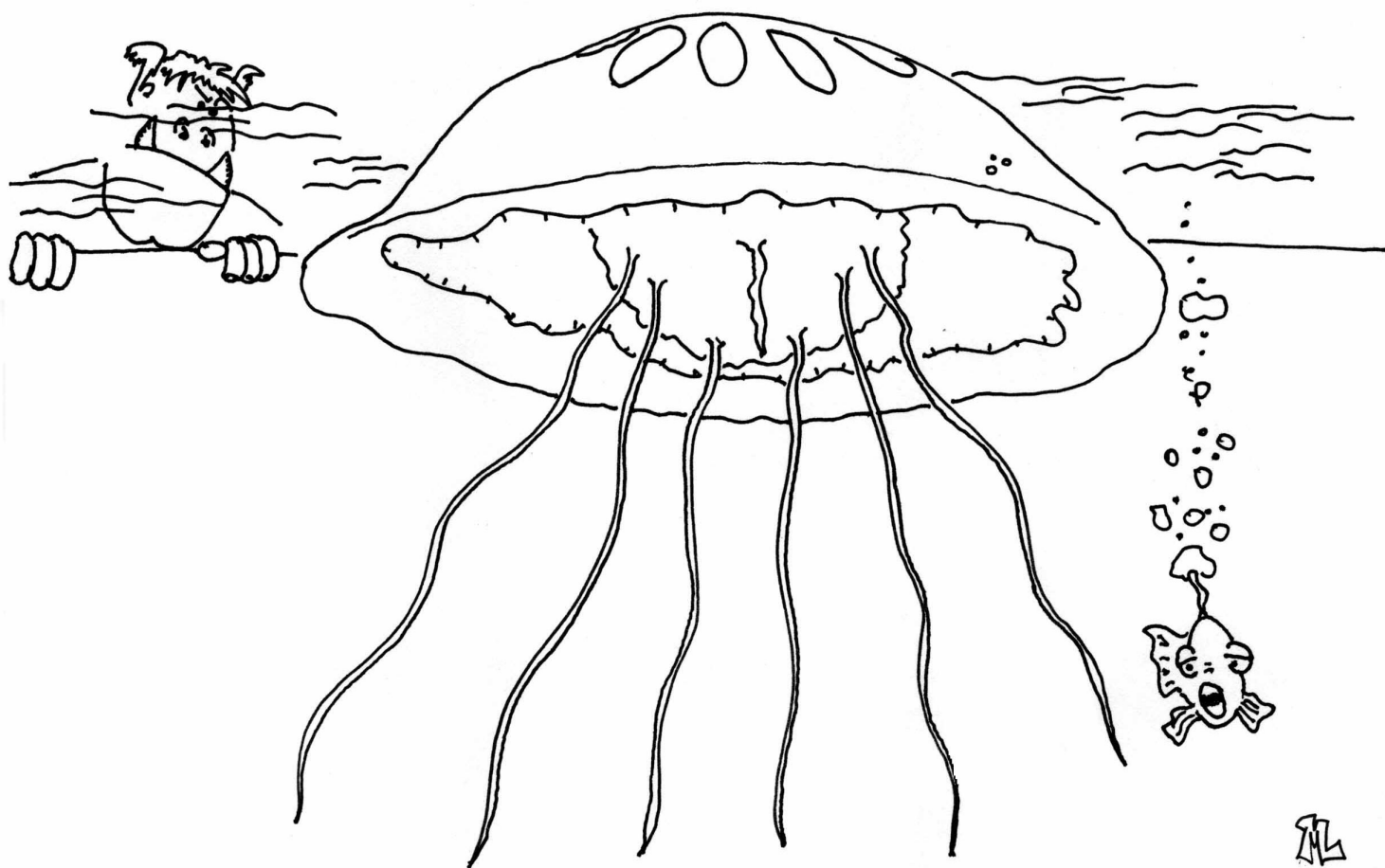
Den flinke buschauffør vil kunne fortælle dig, når bussen nær Brendstrupvej (dette skal han orienteres om når du stiger ind i bussen). Her stiger du af bussen. Du passerede i bussen et kryds, dette vender du tilbage til. I krydset går du ned af Kløvermarksvej. Skolen ligger til højre for vejen, du sørger for at gå ned af første indkørsel... for folk med kompas eller retningsans er dette også den nordligste.

Hvis man farer uhjælpeligt vild, kan man ringe på 21422242 (fra sin egen mobi, hvis man synes det er smart... ellers kan man måske finde en mønt- eller korttelefon). Hvis man lyder tilstrækkelig desperat, kan man måske ligefrem få hjælp.

KORT OVER
MIDTÅRHUS

Krikkit Con bliver venligt sponsoreret af Dansk Tidskontrol og Gople Gate; Specialforretning for allehånde kreativ hobby og fiskeri!

GOPLER GATE



Nyheder:

Brætspil:

Gopler In Flames [GIF]
(Maritim udvidelse til World In Flames)

Jellyfish & Iron Men
(Stagskibe mod gopler i 16-1800-tallet)

Rollenspiel:

JURPS

[Jellyfish Universal Roleplaying System]

JURPS Atlantis

GOPLER GATE

Kystvejen 27 - 8000 Århus c - 86194311
www.goplegate.dk

—Alt andet er det rene vand, Mand!

KRICON

JURPS Waterworld

JURPS The Abyss

JURPS Merfolk

JURPS 80.000 leagues under the sea

Starfish rpg

Planet Jello

F-Files RPG

"The trout is out there" - The Salmon Conspiracy
& Recipe sourcebook

...
1220 [Program] = [Done]
1230 ALERT

-Morten, din maskine bipper igen, hvad laver den?
-Hvuddan skulle jeg vide det? Jeg har ikke været i nærheden af den i over en halv time!

-Hva' hulen er nu det?... Hey, drengene; Se her, programmet er allerede færdigt