

HØJSTRUP-SKOLEN
d.11/11-13/11

SpiltraefX



A small, stylized logo or signature in the bottom right corner, consisting of a circle with a cross-like shape inside.

VELKOMMEN TIL SPILTRÆF '94

KONGSTANKE:

Dette er det tiende Spiltræf. I år vi der være et halvt hundrede medhjælper, arrangører og scenarie-forfattere. Det er lige så mange som overhovedet deltog på Spiltræf i 1985. Det er disse folk, og de venlige spilleledere, der hædres med titler i Feudal-systemet, som blev indført sidste år. Det er den slags folk, der er skyld i at vi kan afholde et Spiltræf 10.

Brætspils-siden har ikke ændret sig stort gennem 10 år - en håndfuld nye og klassiske tilbud, som er velegnet til at forbyde sig i på kortere tid. Rollespil på Spiltræf har til gengæld udviklet fra "turneringer" med vindere til eventyr, man kan få oplevelser ud af. Men lige fra Spiltræfs start har forfatterne givet deres egne bud på hvordan enkelte spil- og rollespil i det hele taget - kan spilles. Antallet af alternative miljøer og helt egne spil viser at Spiltræf X fortsætter den tradition som blev startet på Spiltræf I.

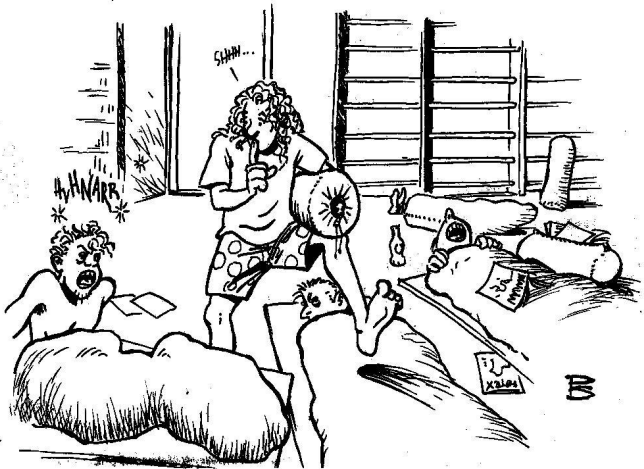
Ingen tradition uden fornyelse - Ingen fornyelse uden tradition.

Hav et godt Spiltræf,
Jeres ydmyge tjener
Paulus Rex

Viskal lige her huske at rette en særlig tak til de utalige mennesker, der har hjulpet os med at forberede SPILTRÆF '94, i særdeleshed illustratørerne: Palle Schmidt (København), Rene Triolo (Odense) og Rune Christensen (Fredericia).

Vi håber i må få et godt SPILTRÆF '94

Arrangørerne.



INDHOLDSFORTEGNELSE:

Praktiske oplysninger	3
Figurspil og -maling	4
Brætspil	5
Føniks og kunstudstilling	6
Rollespil, fredag	7
Herrern i huset (Basic Role Playing)	7
Skyggen (A.D.&D.)	7
Krigens væsen (VP)	7
Skyggedans i helvedes forgård (Nexus X)	9
Rollespil, lørdag dag	9
Den, der ler sidst (Nexus X)	9
Ad ærens vej (Regelløst)	9
Tilbage til Bethlehem	9
(Tales from the Floating Vagabond)	9
Deja Vu (Basic Role Playing)	11
Dumah (Modifieret Storyteller)	11
Rollespil, lørdag aften	11
Hunger for the Flesh (Cal of Cthulu)	11
Clay-o-Actor (Ditto)	11
Dommen (Basic Role Playing)	11
Sea of Darkness (VP)	11
Det første korstog (GURPS-Cliffhanger)	11
Venus-passagen (Storyteller)	11
Maskelørd (terningløst)	11
Gang i foreningen (Sleipner-kursus)	13
Tilmeldingsoplysninger	15
Kort	16

PRAKTISKE OPLYSNINGER

SPILTRÆF strækker sig i år fra fredag d. 11 til søndag d. 13, det vil sige at dørene åbnes fredag kl. 17.00 og låses igen søndag kl. 15.00.

PÅ SPILTRÆF vil du naturligvis kunne finde de sædvanlige faciliteter, f.eks.:

Kiosk, åben minimum 11.00 til 2.00,

Information, åben stort set altid,

Overnatning, altid åben,

Overvåget garderobe, åben som informationen.

Se ellers de relevante afsnit.

PRISER:

Entre (1 dag): 35,-

Entre (hele Weekend): 70,-

Overnatning: 10,- pr. nat

Aftensmad: 40,-

Frokost/Brunch: 25,-

Der betales ikke for deltagelse i arrangementer.

RABATTER:

(se også Feudal-systemet)

Pr. scenarie eller brætspil man er spil-leder for: 35,-

Scenarie-forfattere og arrangører: gratis entre.

OVERNATNING:

Overnatning foregår i skolens gymnastiksale, liggeunderlag kan anbefales.

SPILSALG:

B.O.BØGER åbner en stand på SPILTRÆF, se åbningstidene når i kommer.

SPILUDLÅN:

Dette finder sted fra Brætspils-centret.

KUNSTUDSTILLING:

Check ved ankomsten.

FEUDALSYSTEM:

På SPILTRÆF udstyres deltagerne med titler og privilegier, alt efter indsat.

Vi, Paulus Rex, har besluttet at opbevare samtlige medlemmer af Pøbelen til Børgerstanden, i anledning af Vort højtidelige ti-års-jubilæum, samtidig afskaffes, på folkets opfordring, den forhadte Pøbelskat. Herefter er titlerne som følger:

Børger: Den almindelige SPILTRÆF-deltager.

Væbner: Den som stiller sin arbejdskraft til rådighed for SPILTRÆF: (Spil-ledere, brætspils-dommere og kongres-medhjælper).

Ridder: Den som gør et stort stykke arbejde for SPILTRÆF. (Scenarie-forfattere, Arrangører af bræt- og figur-spil, kunstnere, køkken-personale og andre værdige personer).

Adelig: Den som gør et ekstra-ordinært stykke arbejde for SPILTRÆF. (Hoved-arrangører og folk med ansvarsområder under sig).



Høj-adelig: Den som gør et uvurderligt stykke arbejde for SPILTRÆF.

Fremmed Notabilitet: Den som har gjort sig bemærket ved en ekstra-ordinær indsats andetsteds.

Kongen vil ved den højtidelige afslutning søndag, uddele titler og æresbevisninger til de der særligt har udmærket sig.

MENU:

Køkkenholdet, ledet af Gert Jessen og Henrik Hjorth har lavet god mad på SPILTRÆF siden '87.

Fredag aften

der serveres spredt fynsk/spansk kylling.
(Ovnstegt kylling med sauce, grønt og pasta)

Lørdag aften:

serveres køkkenets glørværdige gullasch.
(Okse-gryde med bacon, grønt, ovnkartofler, salat og dressing)

Lørdag frokost:

serveres på tairige opfordringer Chilli con carne på fynsk med brød, eller en Brunch tallerken med bl. a. rundstykke, ost, marmelade og etc.

Søndag frokost:

serveres en kalkunschmizel med fyldig salat.

eller en Brunch tallerken med bl. a. rundstykke, ost, marmelade og etc.

Alt efter tid og lyst hos køkkenpersonalet vil der også i år blive tilbudt lidt skæg og ballade.

FIGURMALINGSKONKURENCE:

SPILTRÆF er naturligvis rømt for den obligatoriske figurmalingskonkurrence. Tilmeldingen klarer du ved ankomsten i informationen. Figurene bedømmes blindt af dommerpanelet og der er stadig åbne pladser på dette. Det koster fem kroner pr. figur at deltage og de bedste figurer belønnes med gavekort til COMIX i Odense eller Svendborg. Der er ingen faste kategorier, disse bliver sat af dommerne ved bedømmelsen sådan at lignende figurer bedømmes sammen. Hvis du kunne tænke dig at være med-dommer skal du henvende dig til Svend Erik Jepsen når du ankommer for nærmere oplysninger.

**FIGURSPILCENTRAL:**

(Warhammer 40.000, Warhammer Fantasy Battle, Blood Bowl, Napoleon's Battles)

Arrangører:

Anders B. Simonsen, Tim G. Larsen og Benny Møller. Anders og Tim har i flere år arrangeret figurspil på SPILTRÆF, og Benny er mangelrigt arrangør af Blood Bowl turneringer.

Til glæde for figurspillerne har vi i år valgt at lave en selvstændig figurspilcentral. Her vil figurspillere i alle aldre kunne finde værdige modstandere til netop deres hær og spil, ligesom der vil blive arrangeret scenarier til Warhammer 40.000, Warhammer Fantasy Battle, Blood Bowl og Napoleon's Battles. Hvis du vil meldes til disse arrangementer henvender du dig til en ansvarlig i centralen og han vil så finde en modstander til dig og din modbrøgte hær. Bemærk at der kun er forhåndstilmelding til Blood Bowl. Du kan naturligvis modbrøge hære af alle størrelser og nationaliteter, ligesom du selv kan vælge tidspunktet du vil spille på, du skal blot aftale nærmere med en af arrangørerne når du kommer.

Blood Bowl:

af Benny Møller, kendt odenseansk Blood Bowl spiller og arrangør.

Denne gang efter de nye (3. udgave) regler og med reglerne fra Death Zone.

Der vil blive spillet med alle eksisterende og officielle regler for spillet. Man skal inden turneringens start have lavet et hold for 1.000.000 G.P. og holdet skal godkendes af arrangøren. Turneringsformen vil være afhængig af antallet af deltagere, her nærmere hos Benny Møller når du ankommer. Reglementet er nødvendigt for deltagelse i turneringen.

BRÆTSPILSCENTRAL:

Her finder du arrangørerne af de forskellige brætspil og spiludlånet, med et stort og varieret udvalg. Som en særlig service har vi i år regelkyndig assistance der kan hjælpe interesserede i gang med nye brætspil. Her kan du også finde og udfordre værdige modstandere til dine favorit-spil.

ARRANGEMENTER:**GUNSLINGER:**

af Jens Erik Simonsen - kendt fhv. Odenseansk bræt- og rolle-spiller, en del af Gunslinger-triumviratet.

TID: Juni, 1871

STED: Texas Panhandle, U.S.A.

Efter endt afsoning af diverse fængselsdomme er McClanton-banden vendt tilbage til deres gamle skulested for at dele det nedgravede bytte. skulle man kunne tro at nogle af disse hædersmænd påsøgte på at bedrage de andre og tage byttet selv? De, der kender Gunslinger ved at alt andet ville være utænkeligt.

Reglementet er en fordel.

WOODEN SHIPS & IRON MEN:

af Henning Østermark - brætspilsansvarlig på SPILTRÆF og velbevandret i flådehistorie.

Trafalgar 1805, den fransk-spanske flåde under ledelse af kontreadmiral Villeneuve har fået ordre direkte fra Kejser Napoleon om at bryde ud af den engelske blokade af Cadix og sejle til Karibien. Men englænderne er forberedt og slaget er nært forestående...

Der vil blive spillet med særregler, men reglementet er ikke nødvendigt.

SHOGUN:

af Torben Østermark - aktiv brætspiller fra Sjælland

Vi er i år 1711, japansk tidsregning. Den gamle Shogun har nu været død i et år og landet har været styret af fem lensherder der nu alle søger chancen for at blive leder af det samlede Japan.

Både de almene og de særlige regler forklares inden start.

SMITHSONIAN INSTITUTE'S MIDWAY:

af Peter Lageri - en-mangeårig krigs-spiller fra FBO.

Vendepunktet i Stillehavs-krigen mellem Japan og U.S.A. hvor store japanske flådestyrker forsøger at udslette den amerikanske stillehavsflåde.

Der kræves ingen forhåndskendskab til dette gode begynder-spil.

RUM-IMPERIUM:

af Morten Blaabjerg - har selv designet spillet "Rum-imperium" og spillet det på bl.a. Pentacon i Billund.

Spillet er sat i en ukendt fremtid hvor tro til seks hersker-racer erobrer planeter, udnytter disses ressourcer, bygger baser og køber nye tropper. Hær-ledere, agenter, profeter og gudener hjælper spillerne til at overvinde modstanderne, besjætte dem i slag på planeter og i rummet indtil der kun er en hersker og et imperium tilbage.

Der kræves ingen forklædskaber til dette strategiske spil, men du kan eventuelt melde dig til en prøvespilning fredag aften.

PAX BRITANNICA:

af Dennis Tomsen - rutineret odenseansk bræt - og krigs-spiller

Verden anno 1880: De syv førende stormagter, Storbritannien, Frankrig, Tyskland, Rusland, Japan, Italien og U.S.A. deltager alle i købet om at skabe det førende kolonirige, en intens rivalisering, der meget nemt kan udløse en verdenskrig...

Spillet forener strategi, diplomati og økonomi i en højere magtkamp.

Reglementet er ikke nødvendigt, men en væsentlig fordel.

MAGIC: THE GATHERING:

af Hans Lauring - en sør mand man vil kunne iagttage på SPILTRÆF iført foto-apparat og små, fædte kort.

Denne aktivitet behøver vist ingen nærmere omtale. Det en god, gammeldags eliminerings-turnering efter de nyeste, officielle regler. Hvis du vil vide mere skal du kontakte:

Hans Lauring
Dronningensgade 23B
5000 Odense C
65 91 55 98

CLAY-O-RAMA:

af Frank Oddersborg - hyperaktiv arrangør af anderledes begivenheder og scenarier.

Sidste års bragende succes gentages i år i turnerings-regi og vinderen tager hjem med en overvældende præmie.

Dette underholdende spil kræver ingen reglementet.

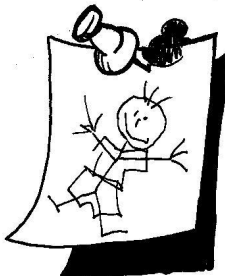
Ronni von Rattenheimers Slotskælder

Rollespilmagasinet Fønix arrangerer café på SPILTRÆF!

Vi byder bl. a. på:

Øl, vin og vand
Spil og happening
Stemning og musik
Blær og selvros

Mød op klædt ud som vampyr, og få en gratis drink!



UDSTILLING

Igen i år vil der være udstilling af rollespilkunst på SPILTRÆF. Udstillingen vil være at finde i forbindelse med Fønix-boden.

Er du interesseret i at få dine værker med på udstillingen, så medbring dine bedste skilderier, og få noget konstruktiv kritik af Fønix' faste illustratører!

Lørdag Kl. 16 kan du få en sludder med den berømte Palle Schmidt om den grafiske del af Fønix - er der plads til dig?

Eventuelle spørgsmål vedrørende udstillingen besvares høfligt af Palle Schmidt på telefon: 31 57 66 35.



FREDAG:

HERREN I HUSET:

(Basic Roleplaying)
af Ib Fedelius Adelstand - nu et ukendt navn, men snart en myte i dansk rollespil.

England 26/11 1920

En allé af nøgne elme fører op til huset på bakken, der står gråt og massivt mod den regntunge novemberhimmel. Kun vildvinens ranker løber som brunlige årer ned langs dets mure.

Indenfor er der mørkt og støvet i de højloftede stuer. Tunge teakræmlebler og guldrandede billeder taler om mange års boelse. Der er tyst i huset.

Fra vinduerne er der udsigt over hele egnen. Mod nord nede ved åen ses landsbyen Avington-Saint George: som en klynge legetøjsbuse. Skoven mod vest er en mørk lav masse mellem

bakkerne. Den sortladne Nordø ligger som en linie i horisonten. Mod syd-øst skimtes landstedet Cadbury Hall med lys i de mange vinduer.

Huset på bakken er mørkt.

Ashcroft House venter på sin nye ejer.

Har du det dårligt?

Har du stadig mareridt om dine oplevelser under krigen?

- eller er du bange for at ende som perberms?

- eller har du ruineret din journalistiske karriere?

- eller står du imellem to mænd og kan ikke vælge?

Så ved du, hvordan familien Thornton har det, som de begiver sig mod deres fremtidige hjem.

Herren i huset er et eventyr i et landligt engelsk miljø omkring 1920 for fire spillere med gode talegaver.

KRIGENS VÆSEN:
 (VP - regelkendskab uinvendig)
 af Ask Agger - kendt århusianer og medforfatter af VP.
 Forfatter af "Sarajevo 2001" på SPILTRÆF '93 og vinder af flere Otto'er på Fastaval.

Vietnam - 1970
 Den muddergrønne Chinook-helikopter glider over junglen som en silhouet mod den gryende sol. De tornære rotorer vækker ublidt den slumrende skov og sender skrige flokke af firskræmte fugle mod himlen i morgensolens første stråler.

Løjtnanten kigger op fra brevet han er ved at skrive, og ser rundt på sine fem underordnede med stolt og opstamt blik. Den lille, hvide fyr fra sydstaterne fumler med sin M79 granatkaster, som mest af alt ligner en overdimensioneret haglspreder med oversavet løb. Med en barnlig glød i sine små rotteøjne går han systematisk alle sine 40mm granater igennem, imens den gispende vejtrækning får næssehårene til at blafre lystigt.

Med korslagte arme sidder den enorme neger tungt mod vægen. I skødet ligger M60 maskingeværet og et lille luftgevær. Sollyset fanger et spinkelt sølvkors om den brede hals. Imens han roligt betragter det passerende landskab igennem den beskidte rude, lister højre hånd sig op og giver korsset et forsigtigt klem.

Med rystende hænder smører den unge overlæssens sløringsfarve i ansigtet. Et ryk i helikopteren får ham til at tabe stiftet, der ruller ned af gulvet mod mørket i kabinens fjerne ende. Med et undskyldende blik rejser han sig op, da stiftet rammer ham hårdt i ansigtet. Med hånden mod den blodige næse falder han tilbage i sædet og forsøger at holde tårerne tilbage.

I kabinens fjerneste ende aues de to befalingsmænd. Snigskytten sidder afslappet i lotus-stilling og ryger. Øjnene er tunge af erfaring og ser fjernt mod solopgangen i horisonten. Camouflage-skærftet er bundet om hovedet i SEAL-stil. Den anden sergent sidder og leger med en stor dolk, der i det sparsomme lys danner en kaleidoskopisk sky af metalliske glimt. I mundviggen er en osende cigar solidt placeret. Bonnie-hatten er trukket ned i panden og skjuler de dunkle øjne.

"Mit team", tænker den unge lejttenant, imens han retter på pressefolderne i sin splinterne uniform, og skriver videre på brevet til sin far, generalen, og takker for tilliden.

Et enderledes krigs-scenarie om mødet med døden, drabet og frygten. Der kræves ingen regelkendskab.

SKYGGEN:
 (A.D. & D.)
 Af Søren Jønsson - et solidt navn indenfor Odenseansk A.D. & D.

Sneen flyger og vinden suser langs Nurl-bjergenes male stier. Vejret er ikke til rejser som denne. Hæren, som består af halvtreds mænd, er på vej mod Westpahl - kongeriget Alrim's østligste provins. Westpahl er under belejring af Dergoth-tropperne, de frygtede røde lanser, og man frygter at minebyen vil falde i fjendens hænder inden vintren er omme.

Derfor var hæren blevet sendt afsted, 50 mand, heraf femten dværge-krigere og tre kamp-magikere. Det skulle være nok til at bringe byen og dens befolkning sikkert gennem vinteren...

...Zackaron bandede for sig selv, hvordan kunne han bringe sig selv i en så tåbelig situation. Han var det største talent kamp-magikeren havde haft i årtier, og så havde han i et anfald af vrede kaldt en overordnet for en tåbe. Selv om Angrath var et fjols havde han selv været den største blandt tåber. Nu var han tvunget til at tage med på et betydningsløst togt ud i edemarken. På vej mod en landsby hvor han ville væge nødt til at beskytte bønder og guldravere hele vinteren...

Han kunne have siddet med blandt "Rådet", som den yngre kamp-magiker nogensinde! og som orn det ikke var nok, havde de givet ham laveste rang blandt de tre magikere og derfor skulle han være med i *vogtardningen*! Han sad nu ved et af de lille bål, midt i Nurl-bjergene, sammen med et par stinkende krigere, to sindsyge dværge og en underlig Scout/Ranger - Tåbeligt - Tåbeligt - Tåbeligt.



SKYGGEDANS I HELVEDES FORGÅRD:
 (Nexus X - forklundskaber uinvendig)
 af Michael E. Nesby - opfinderen af dette nye spil, der har været prøvespiller i både Silmarillion og Alborg.

SIDSTE NYT:
 Mystisk voldsbølge hæjrer Teknopol III
 3D-Action-News har de spændende billeder - LIVE!

Fem mennesker vågner op efter et ubehageligt mæreridt i en betonkælder et sted i Teknopol III. De eneste spor om, hvad der er sket, er det mystiske indhold i nogle små flasker, et billede af nogle små nuttede tøjdyr og et brev til en farsvunden laboratorie-assistent. Dybt nede i Teknopol III's skumle og kaotiske skygger begynder en hæselende jagt. Det er et spørgsmål om liv og død at vide, hvem der jages, og hvem der er de jagende. Et puslespil om liv og død skal samles. Hav papir og blyant klar på aftrækkeren...

LØRDAG DAG:

DN, DER LER SIDST:
 Nexus X (regelkendskab uinvendig)
 af Michael E. Nesby - opfinderen af dette nye spil, der har været prøvespiller i både Silmarillion og Alborg.

En gruppe fremmede mødes tilfældigt på vej til Ekatrigrad. En levende handelsby, der er bedst kendt for sine venlige kvinder og sin gode vin. teknologi og andet djevleiskab er fjerne spøgelser fra et glænt mæreridt. Alt ændrer fred og idyl...

... En række mystiske rituelle mordopkræmmer befolkningen, og de rejssende kommer pludselig i en situation, hvor deres ære, deres sunde foruoft og deres liv sættes på spil mod onde kræfter fra en fjern og ubehagelig fortid.

Den der ler sidst er et scenarie i Science-Fantasy-miljø, og spillerne har brug for både fantasi og en god portion logisk sans. Hav papir og blyant klar!

AD ÆRENS VEJ:
 af Jacob Berg og Thomas Jacobson - produktivt forfatter team fra København. Har bl.a. skrevet Otto-vinderen "Maskedal".

Den Store Krig er forbi. Enkelte sværger fortsat trosk til Krigsherrene. Ridderne samler sig til kamp mod tyrannen Nellthis. For at lette felttoget, sendes fire ridere til Baron Vallens borg for at få ham til at samle adelen til oprør mod tyrannen.

Over det faldende hav ligger Vallens - som en drage skuende efter nordens vinterstorme. Klippen i havet bærer et gammelt tøm dækket af saltaflejringer. Tårnbroen er styret sammen for generationer siden. I mørket hurer ondskaben, og har vævet et net af fordærv. Tiden er inde. Vinterdragerne kommer. Den er snart fri.

Det er deres livs prøvelse. de har kun æren og troen. de er få mod mange. Tør de på ad ærens vej, der kun bærer sande riddere.

Et regelløst eventyr i episk fantasy-stil. Istedet for terninger og regler, er der fokus historie og samspil. dette fremmer det ikke-voldelige spil, hvilket er i eventyrets ånd.

Fastaval 95

Scenarieforfatterweekend

Fastaval 95

Fastaval 95 er godt på vej. Efter successen i påsken tager vi udfordringen op og forsøger at blive endnu bedre end sidst ved at lave en Fastaval, der beholder de gamle traditioner og samtidig er nyskabende.

Den 9. Fastaval løber af stabelen fra d. 13.-16. april 1995.

Du kan få alle informationer om Fastaval 95 ved at kontakte:

Mette FINDERUP
 Vestergade 6 B, 1.
 8000 Århus C
 86 18 22 18

Vil du med i kampen om Den gyldne Otto på Fastaval 95, har du en fordel, hvis du tilmelder dig Fastavals kursus.

Kurset bliver afholdt i Århus i weekenden 29.-30. oktober, og der vil være foredrag af bl.a. Mette FINDERUP og Paul Hartvigsson.

Deadline for tilmelding af scenarier til Fastaval 95 er 1. december, hvor vi skal have synopsis og foromtaler. Scenariensvarlig er:

Nikolaj LEMCHE
 Silkeborgvej 130, 3.
 8000 Århus C
 86 15 26 94

Spillet's Broderskab

TILBAGE TIL BETHLEHEM:

(Tales from the Floating Vagabond)
af Morten Blaabjerg - har i mange år skrevet scenarier med særligt islet på SPILTRÆF.

"og på den ottende dage sagde Herren "Jeg trænger til en drink".

Det var en stille dag på Vagabonden. Baren var halvtom. Stille klavertoner lod fra et hjørne, og i et andet udviklede et skænderi sig til et af de sædvanlige dumme slagsmål. "Himm, noget værre svineri med alt det blod". Spit spyttede i sit glas. Dunsten af sved og alkohol blandede sig med Bugshoes umiskendelige parfume. Spit havde eksperimenteret med en ny drink på det sidste. Hvem skulle være den første. ? Lige dele brandy, olivenolie, benzin og blot en lille knivspids krusad, bare lige til at krydre toppen af smagen. Navnet havde han allerede på tungen...

Nå, nye kunder... Hans tanker blev afbrudt.

På gulvet foran W.A.R.P. portalen stod tre mænd med lange skæg og tåbelige kåber. Den ældste så sig omkring med et mistænksomt blik. Hans brødre var en smule forvirrede.

"- og I skulle bare have en lille cent"

"-Det var ikke min skyld, storebror, det var ham der ville herind"

"-Av, lad være med at slå"

"-Udefra lignede det en ganske almindelig..."

"-Hvor er nu den pokkers ledestjerne?"

"-Pokkers til job"

"-Hvordan skal vi nu finde den pokkers kongesen"

"-hiki!"

"Tilbage til Betlehem" - et intrige-scenarie til Tales from the Floating Vagabond. Meld dig til dette, hvis du synes at alt andet er for normalt...



DEJA VU:

(Basic Role-Playing)
af Thomas Jaskov - et ubeskrevet odenseansk blad.

Den 8. Juli tager Bill Downey, 47 år, på arbejde. Han kører i sin gamle Ford Escort. Langt om længe når han sin arbejdsplads. Der stiger han ud og går med raske skridt mod sit kontor. Da han åbner døren til sit kontor ser han en sædelig ligge på skrivebordet. Han tager den og læser den:

X-file #: 1097538 BV *Top Secret*

Sagens Navn: Golden Gate Park Mordet

Dato: Ukendt

Mordsted: Golden Gate Park

Drebsmand: Ukendt

Ofrene: Bill Downey, 47 år, FBI-Agent

Steven Gorham, 33 år, FBI-Agent

Bob Tucker, 29 år, FBI-Agent

Karl Morrison, 49 år, FBI-Agent

Linda Turner, 34 år, FBI-Agent

Mark Breckling, 36 år, FBI-Agent

Vidner: Ingen

Sagsbeskrivelse:

D. 8. Juli 1989 satte FBI.....

Et anderledes scenarie hvor spillerne udforsker deres egen død. Ingen regelkundskab nødvendig.

DUMAH:

(Modificeret Storyteller)

af Thomas Munkhølt Sørensen

Dumah: "Engel for dødens stilhed og den øverste af dømmefyrsterne i Gehenna". (Zohar, kabbalaens grundskrift).

På kanten af Verden, i det nordlige Perus Andesbjerg, ligger en lille, driftig sølvmine bygget af et fransk-baseret multinationalt selskab. Selv bjergets hvide tinde rækker langt ind i himlen, medens de menneskeskabte gange i dets indre synes at stræbe mod et brændende inferno i Jordens kerne.

Blot en snes professionelle arbejdere er ansat her, derudover et varierende, men noget større antal lokale (efter frihandel-saftalen i 2006 er kravene om brug af lokal arbejdskraft skærpet, hvis en international ko-operation ønsker særstatus i forhold til værtsnationens retssystem). De franske arbejdere primært er varetægelse og vedligeholdelse af de automatiserede processer og kontrol af den uflagerte hjælp. Peruvianerne bor udenfor selve den autonome mines grænse.

Sikkerhedssystemer adværer mod sammenstyrtninger, eksplosioner, tyveri, brand, luftændringer, hasarderet terræn, vejrændringer, frie gasser og små skilte mod rygningens farer. Der er ingen særlige foranstaltninger mod problemer, der hverken er af maskinel, naturmæssig eller menneskelig art.

Men på den anden side - intet kunne have forberedt folkene ved Argentelle-minen på hvad de ville finde på bjerg, mellem himlen og inferno.

Et scenarie bygget på stemning og horror og action-effekter fra filmens velkendte og velfungerende verden.



LØRDAG AFTEN:

HUNGER FOR THE FLESH:

(Call of Cthulhu)

af Kasper Nørholm - scenarie-forfatter fra nord-sjælland, der her får sin SPILTRÆF-debut.

Anno Domini 1537. I befinder jer på et kongeligt engelsk sejlskib på vej tilbage til moderlandet efter en tur til den afrikanske vestkyst. Arkeologen beretter om sine oplevelser i forbindelse med udgravningen af den samling, der nu befinder sig i skibets lastrum. Pludselig sejler i ind i et kraftigt uvejr; bølgerne pisker ind over røtlingen. Kaptajnen stirrer stift ud i det ugenantregelige mørke omkring jer, som forventer han en snærrig undergang.

Dette scenarie har været spillet i en tidligere udgave på DRF-Con '92, regelkundskab er ikke nødvendigt, men en fordel.

CLAY-O-ACTOR:

af Frank Oddersborg - hyperaktiv arrangør af anderledes begivenheder og scenarier.

Mor sukkede og begyndte systematisk at rydde op på lille Idas værelse, der isvrigt lignede en slagmark. De mygtig lavede modellervoks-figurer fik en hård omgang, da de blev smidt op i spanden der kun to dage forinden havde været fyldt til røden. Nu fyldte de kun lige bunden, hvordan kunne det gå til?

Spillerne er Clay-o-rama-figurer, formet af en lille pige med hendes fantasi og mentalitet i en hverdags levetøj er levende når menneskene ikke kigger på.

Som Clay-o-rama figur skal du efterleve tre regler:

- 1: Stå ikke i direkte sollys.
- 2: Bland dig ikke med de andre farver.
- 3: Bliv aldrig -aldrig - set af et menneske når du bevæger dig.

Scenariet, der er prøvespillet på Fastaval '94, kræver ingen regelkundskab.

DOMMEN:

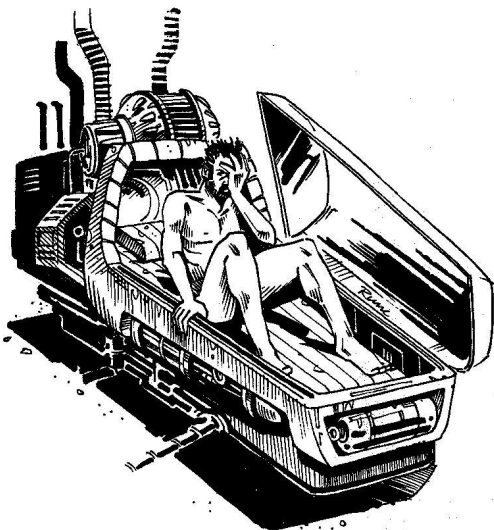
(Basic Role-Playing)

af Jakob Jaskov - odenseansk scenarieforfatter der vil være kendt fra sidste års Ars Magica tribunal.

Skikkelsen ser ud som den plejer, håret er ligeså fyldigt som det altid har været, men dets reflekser er noget sløve endnu. "Ikke så underligt", tænker du, mens du træder væk fra spejlet, "efter 12 års søvn kan man godt tillade sig at være lidt morgenløv". Men det er ikke morgen, og hvis man endelig gav sig til at kalde dette her for en morgen, så er det i hvert fald en underlig sol der har vækket dig ikke den smukke hvid-gule sol du er vant til, men en eller anden lille, gul sjerne i lysvintre fra dit hjem. Du studerer himmelrummet lidt endnu, før du fokuserer sensorerne på den lille blå-grønne planet som var jeres mål med denne lange rejse. "det er utroligt, disse væsner er bygget ligesom os, de har næsten den samme fysiologi, og dog er de endnu ikke rejst længere end til deres egen måne. Hvor er de dog underudviklede". Som du tænker disse tanker, kan du mærke hvorledes din personlighed ændres ganske langsomt. Nu har dit folk virkelig hørt at sætte pris på denne naturs gæve, nu hvor de kan forlange deres levetid op til en syv-otte gæve. Så behøves de ikke altid være ens, men kan altid tilpasse sig til forskellige situationer.

Din tankerække afbrydes af kaptajnen, nu skal i endelig smalles og få at vide præcis hvad denne mission går ud på, denne mission som ikke en gang regeringen ved noget om, endelig skal i få at vide om i virkelig skal denne disse væsner, bestemme over 5 milliarder pseudo-intelligente dyrs liv og død.

Ingen regelkundskab nødvendig.



SEA OF DARKNESS:

(VP)
af Ask Agger - kendt århusianer og medforfatter af VP.
Forfatter af "Sarajevo 2001" på SPILTRÆF '93 og vinder af flere Otto'er på Fastaval.

Rumskibet Arctheron - 2416

Da strømforsyningen til dvale-sengen forsvandt, stoppede den automatiske respiration. Uden respirator kunne den flødetyke dvalevæske trænge ind i munden og ned i halsen. Den bitre og salte smag sendte de første faresignaler til den næsten livløse hjerne - de blev dog overhørt. Heldigvis er der visse reflekser som hjernen ikke kan overhøre, så da halsen fyldtes med bitter, livid væske, sendte en serie opkastningsreflekser de seks mennesker i dvalesengen tilbage til virkeligheden...

Det første instinktive åndedræt fylder lungerne med kold væske og sender en flindefar af faresignaler til den halvsovendende hjerne. Krampene gennem kroppen sender hovedet en tur mod plejeglaseruden.

Fingrene glider først til munden med dens virvar af tilstøpende og kvælende slanger, før derefter hårdt at trække neglene skrigende ned langs ruden til friheden, indtil den hvide dvalevæske farves rød. Med et hårdt slag forsøger du forgæves at knuse plejeglaset, men du når ikke at prøve igen, før frygten for kvælingsgaden fører hænderne til den tilstøpning mund. For at få plads til den livsnødvendige luft forsøger du at få slangerne i svælgel og næsen ud, men det sender blot mere hvid væske ned i dine smertende lunger.

Lige før søvnen igen fanger sjælen i sit forlørende spind, denne gang dog på en mere længstket kontrakt, fører gamle indevede sikkerhedsvesler en hånd ned til det røde nødhåndtag i den højre side. Med de sidste krampes af overlevelses-instinkt får du håndtaget tilbage og den hvide bitre væske begynder at fløde ud...

Seks passagerer mellem stjernerne får deres rejse afbrudt - på et ukendt sted!

Et scenarium med dybe skygger at gennemskue og svære valg at træffe.

Der kræves ingen regelkendskab.

DET FØRSTE KORSTOG:

(GURPS-cliffhanger)
af Peter Me Johansen og Matthias Wiwel.

Chicago Tribune, 27. Sept. 1938

Notits: Tidligt i morges drog en ekspedition finansieret af Harvard-universitetet, afsted til stillehavens Tukan, beliggende et stykke syd for Palmyra i Polynesien. Ekspeditionen ledes af den kendte opdagelses-rejsende Howard Miles og organiseres af den kendte prof. i geologi og vulkanologi Cornelius H. Grant. Professor Grant har længe været interesseret i netop denne vulkan og udtaler til Chicago Tribune: "Denne vulkan er en af de ældst kendte i verden, hvilket sig selv gør sær interessant. Det mest tankevækkende er dog at vulkanen, imod alle beregninger, ikke har været i udbrud i 1000 år!"

Dette scenarium har været kørt på Vor Frelser Con '92 og bør spilles med sans for det filmiske og Indiana Jones'ke.

VENUS-PASSAGEN - et psykologisk drama anno 1769: (storyteller)
af Per Fischer - vestfynsk klub-guru og aktiv i landsforeningen "Sleipner", har tidligere skrevet kongres-scenarier

Hun er smuk. Bred over hoften, rummelig og bygget til at modstå selv de værste strabadser. Hendes navn er barten H.M.S. "Endeavour", men før hun ægtede den engelske flåde, var hendes pigenavn "Earl of Pembroke", og hendes tjeneste bestod i at fragte kul på Nordsøen. Nu er hun en fornem lady, flydende bolig for 94 erfarne mænd på vej syd om Kap Horn. Mændene er soldater, officerer, menige søfolk og civile videnskabsmænd. Stolte, hårdføre mandfolk. Hun er ene om at høre all hvad der foregår i de lukkede kahytter efter solnedgang, og ikke alt er lige behageligt. Hendes indre summer af forbudte lyster, indestængt frygt og afslæmmede håb. Men hun kan glemme, lade det kollege vand kærtegne sine sømbeledede øgeplanker, lytte til havets lude og føle uendeligheden.

Venus er på vej til at passere mellem Solen og Jorden, og hun ved, at enkelte af mændene om bord indestøder denne passage med stor forventning. Forneblæsen af disse mænds ærgerrighed, deres indbyrdes stridigheder, og angst gør hende urolig. Denne *miskur* er farligere end Sydhavets bølger, mere frygtelig end Stillehavets skjuile rev. Og dog elsker hun sin bestalling. Hun elsker blæstens træk i sine tæmster, elsker travværkets knirken og rebenes slag imod sejlene.

Vejret er stille, havet koldere end før. Videnskabsmændene er forsamlet bagværk i hendes skrog, i kaplajnens kahyt. Her mærker hun duften af Madeira, øved og pudder trænge gennem skibssiden. På øverste dæk er duften spænding - og frygt.

Der kræves ingen særlige forudsætninger for at spille dette scenarie, bortset fra viljen til at sætte sig ind i miljøet.

MASKEFALD:

Et gotisk scenarie af Olav Kjør - århusiansk pioner i temning-løse rollespil og medforfatter til operascenarier "Vincenzo di Montforde's hæv", Efter en idé af Edgar Allan Poe.

Tusind vokslys illuminerede balsalen og de overdrådige kostumer og udklædninger, som gæsterne bar. Alle som en var de maskerede, som konger og fyrster, som dyr, som thuyrer, som dødnings, som profeter, som galninge, som tiggere. Alle tav de, da fyrsten trådte ind - udklædt som selvste Saturn, og begyndte at tale: "Hvorfor sørge når man kan danse? Hvorfor græde når man kan le? Er livet ikke så far for morskab og fest? Vemmer! Lad os da feste denne nytårsnat som ingen før har festet! Lad dansen begynde!" Gæsterne brød ud i jubel, musikken vældede ned fra loftet, musikken begyndte igen, og mere vin blev båret ind. Og dansen begyndte.

Men ved slottets fod, i sneen foran den tilmurede port, stod en hob af lasede og forkrøblede væsner og varmede sig ved bål. En mand i en pjaltet kutte og med sorte blodudtrækninger i ømsigt, rettede sig op, knyttede hånden mod murtænderne og hvædede: "Jeg forbander dig hommodige fyrstel! Ditte synder har kastet denne forbandelse over riget, og du tror at du kan forskanse dig! Men jeg siger dig: Inden natten er omme vil skæbnens dom have indhentet dig og din familie, inden solopgang vil maskerne være faldet!"

Et spil der opstår af følelser og konflikter mellem spiller-karakterene
Det drama om hovmod og lidenskab, synd og skyld, skæbne og dom.
En tragedie der kræver alvor, patos og rollespil af sine spillere, og kun gengælder det med fortællelse.

Scenariet har tidligere været spillet på UNConventional i Viborg.

GANG I FORENINGEN:

ved Susanne Pedersen.

Kursus om organisation, økonomi og aktiviteter.

Arrangeret af Sleipner - Landsforeningen for Rolle- og Konfliktspillere i Danmark.

Det er et stort arbejde at få en spille-klub til at fungere. Der er en række ydre krav fra kommuner og stat, der er tilskud at søge, og der er det daglige arbejde i klubben. Landsforeningen samler erfaringer og viden om disse spørgsmål - og bringer dem videre. På kurset "Gang i Foreningen" kan tager vi følgende punkter op.

Organisation:

Det virker let at nedsætte en bestyrelse. Men klub-arbejdet kan nemt blive viklet ind i regler og formaliteter. Hvordan gør man bestyrelsen kamplær og effektiv?

Økonomi:

Det kræver meget at styre pengeskassen - for selv en lille klub. Kasserer har masser af muligheder for at skaffe foreningens og sin egen økonomi i ufer. Hvordan tæmmer man bedst økonomien?

Tilskuds muligheder:

Der er et væld af forskellige muligheder for tilskud - men de er svære at få til. Mange klubfolk føler, at de ikke er berettiget til støtte. Hvad, hvorfor og hvordan man kan søge hos kommune og stat?

Arbejde i klubben:

Foreningen skal både have tilbud til medlemmerne og skal kunne tiltrække nye. Det kræver planlægning og information - både indadtil og udadtil. Vi udveksler erfaringer mellem deltagerne.

Reglerne strammes:

Den nye Folkeoplysningslov træder i kraft 1/1 1995. Den indeholder både farer og muligheder - og masser af nye regler. Vi orienterer om hvad den nye lov betyder for klubberne.

Deltagelse:

Meld dig på kurset på tilmeldingen.

Pris: 100 kr. (inkluderer entré på Spiltræf).

Hvis du tilhører en klub, kan du få dækket deltager-gebyret. Alle deltagere får et kursus-bevis for dette formål.

Sidste år var bare opvarmning...

Med venlig hilsen
Bog & Idé



Køb dine rollespil hos en af nedenstående Bog & Idé butikker eller brug Postordre

Bog & Idé Postordre	Postbox 203	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & Idé	Lynghy Storcenter 54	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & Idé	Vestergade 59-61	5100 Odense C	Tlf. 66 11 40 33
Bog & Idé	Rådhusstorvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44
Bog & Idé	Kongensgade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77
Flensborg Bog & Idé	Stændertorvet 4	4000 Roskilde	Tlf. 42 35 00 08
Nytorv Bog & Idé	Nytorv 1	9000 Ålborg	Tlf. 98 11 66 11
ClemensBro Bog & Idé	Aboulevarden 50	8000 Århus C	Tlf. 86 13 39 55

- TILMELDINGER:**
- Aktivitet:** Prioritering: Hold:
- Fredag:**
- Herren i huset (BRP).....
 - Skyggen (AD&D).....
 - Skyggedans... (Nexus X).....
 - Krigens væsen (VP).....
 - Clay-o-Rama.....
 - Gunslinger.....
- Lørdag dag:**
- Ad sørens vej (Regelløst).....
 - Tilbage til Bethlehem(Tales).....
 - Deja Vu (BRP).....
 - Dumah (Storyteller).....
 - Wooden Ships and Iron Men.....
 - Blood Bowl.....
 - Pax Britannica.....
- Lørdag aften:**
- Hunger for the Flesh (Call).....
 - Clay-o-Actor.....
 - Domen (BRP).....
 - Sea of Darkness (VP).....
 - Det første korstog (GURPS).....
 - Venus-passagen (Storyteller).....
 - Maskefald (Terninglest).....
 - Shogun.....
 - Rum-imperium.....
 - Midway.....
 - Magic, the Gathering.....

- MAD:**
- Fredag Aften.....
 - Lørdag dag.....
 - Lørdag aften.....
 - Søndag dag.....
- Antal overnatninger.....**
- Alder.....**

Forklaring:

Dit navn og din adresse står naturligvis på forside.

Du prioriterer de forskellige Arrangementer ved at sætte tal i den dertil indrettede kolonne og du melder dig på som hold ved at skrive jeres holdnavn i hold-kolonnen.

Hvis du kunne tænke dig at blive spilleleder på et af arrangementerne, skriver du SL ud for dette. Prisen regner du ud ved at se på side tre.

Du bestiller din frokost ved at skrive det ønskede (Brunch/frokostret) på tilmeldings-linien.

Mad kun i meget begrænset omfang uden for-håndstilmelding !

P.S. husk sidste tilmeldingsfrist.

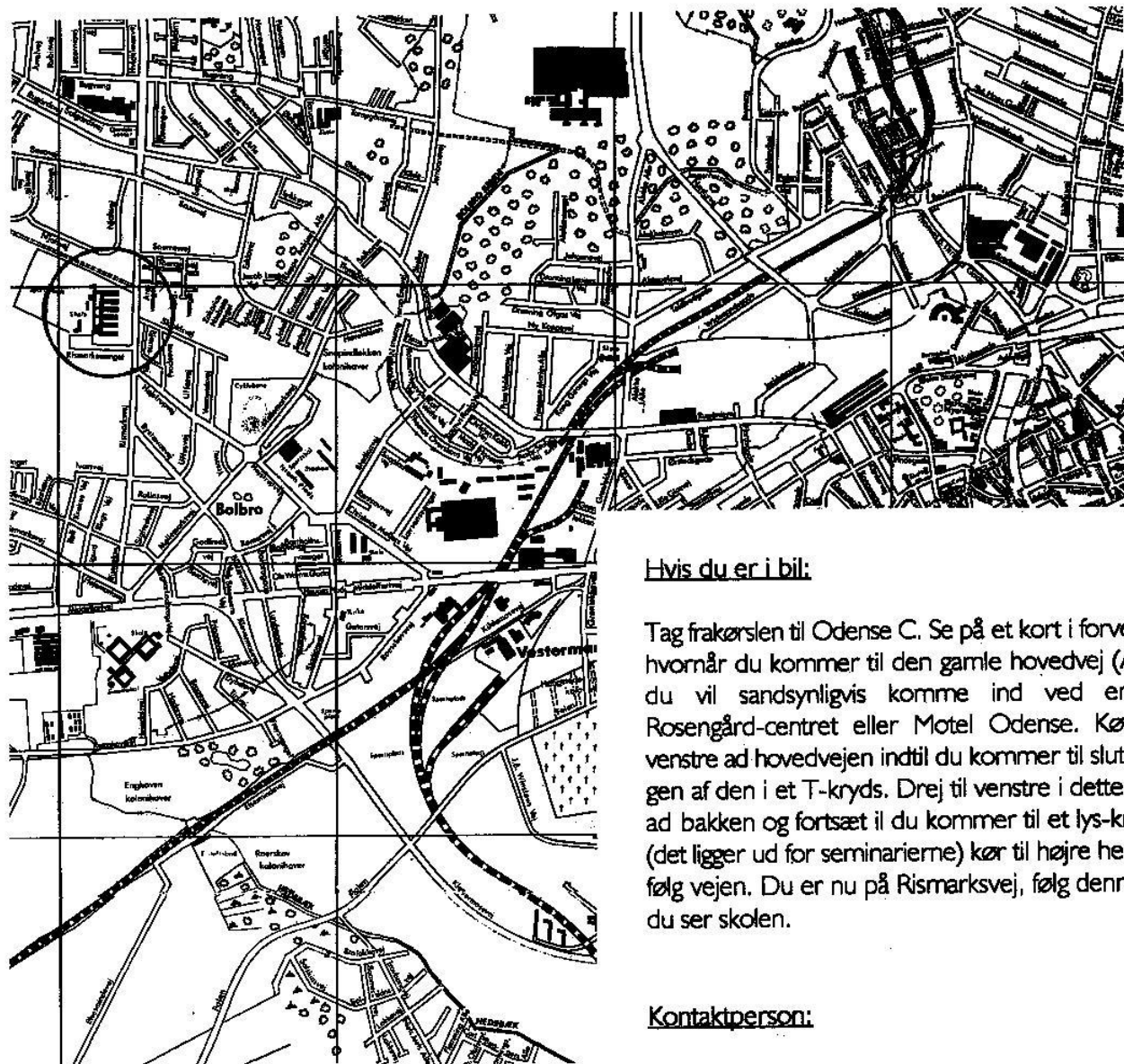


Tilmeldingen sendes til:

FBO
v/ Gert V. Hansen
Sønder Boulevard 250
5000 Odense C

Giro I 36 19 53

Sidste tilmeldingsfrist
er lørdag d. 29 Oktober



Hvordan finder jeg SPILTRÆF ?

Hvis du er med tog:

Gå ud af hovedindgangen i Odense banegård, du finder både busser og taxier foran. Tag bus nummer 21 eller 22 *på samme side af vejen som banegården.*

Du kører med disse busser ud ad Rugårdsvej indtil du når Tarup-centret (bed chaufføren sige til eller hold selv øje med et større lys-kryds). Du skal ned ad den vej (Rismarksvej) der krydser Rugårdsvej, til venstre i bussens køre-retning. Følg den et par hundrede meter. Hold øje med skolen, du skulle kunne se den klart fra vejen Til folk der ikke er kendt i Odense: man betaler i de Odenseanske busser når man stiger ud (det koster p.t. en ti'er).

Hvis du er i bil:

Tag frakørslen til Odense C. Se på et kort i forvejen hvornår du kommer til den gamle hovedvej (A1), du vil sandsynligvis komme ind ved enten Rosengård-centret eller Motel Odense. Kør til venstre ad hovedvejen indtil du kommer til slutningen af den i et T-kryds. Drej til venstre i dette, op ad bakken og fortsæt il du kommer til et lys-kryds (det ligger ud for seminarierne) kør til højre her og følg vejen. Du er nu på Rismarksvej, følg denne til du ser skolen.

Kontaktperson:

Benny Møller
Solfaldsvej 12^{st.4}
5000 Odense C
Tlf: 66 12 05 81

I nødstilfælde:

Svend Erik Jepsen
Lærkeparken 76^{stth.}
5240 Odense NØ
Tlf: 66 10 49 95
(kun Week-end)

Skolens adresse:

Højstrupskolen
Rismarksvej 80
Odense

Sidste tilmeldingsfrist er lørdag d. 29 Oktober