

**WARNING!
NOT A COMPLETE GAME!**

Den Fede Dame



Fjøllet/Underligt

Forfatter: Jonas Friis

Hvis Kinderæg er i spil på kortet deltagerer er fjollede, bliver bonede.

Plottet? Det var noget med brændsel, Laks og candyfloss, fondsbørsen, og så skulle Line Baun Danielsen og hendes søster være gift, fordi hun var blond!

Den fede Dame skal ikke forstås, hun skal høres!

- anonym

© 2006 Krikkit Gamblers

Krikkit Con



Con

Så skete det igen!

11 nye scenarier, et stor stak brædtspil, cola, nus, hygge og Krikkitianerne, se'folli. Danmarks hygsomste og særeste lille con er på banen igen - for 13. gang, så det kan næsten ikke gå galt!

Du ved det jo godt: Du har lyst til at tage på Krikkit Con, der er ingen ting der bare kommer tæt på!

"Det sjoveste man kan lave med terninger og tøjet på!"

- ElgNyt

© 2006 Krikkit Gamblers

Den Fede Dame



Interrupt

stopper det!

Billedblokken slutter øjeblikkeligt, da der skal tages det store familie billede af alle der er til stede. Rul 1D6 som ekstra bonus fordi du huskede på det!

Billedet kommer i 3 varianter: Normal-, panik- og Helte-billedet

"Sig: Indkomstskatteberegning!" - LeZerp

"I er faneme sære!" - Anonym

© 2006 Krikkit Gamblers

KRIKKITConXIII

10-12 November 2006 Ellekærskolen Århus

VELKOMMEN

Så er vi klar! Krikkit Con 13 er under opsejling - et lille år forsinket. Der var mange ting der kom i vejen for danmark's særeste lille con, men nu er vi tilbage. Der er også en ny HA - okay ny og ny, det er den samme HA som på Krikkit Con 3, men det er jo nogen år siden, alligevel. Forsøgsvis har vi et tema for scenarierne i år: Den omvendte verden - og det har forfatterne i den grad taget til sig, så glæd dig til at opleve nogen ting der er noget anderledes end det du plejer at spille:

Modarbejd heltene i 1930'ernes Cliffhanger univers; Gå med i en kult, der prøver på at fremmane en af de ældre guder, eller giv den for fuld skrue som intet mindre end dansk superskurk!

Selvfulgelig er der også andre, mere 'konventionelle'* scenarier. Tag på et roadtrip til Wal-marts hovedkvarter; Gå amok og stands elvernes forsøg på at brygge øl (de skvat!); Overlev og backstab dine medfanger i en gang fantasy-reality show; Få Spirillen til at hjælpe dig i Splint & Co; Prøv et par Indie-rollespil, eller se om du kan finde plottet i "Den fede dame"-saga'en (det er lykkedes enkelte gange før). Feltet er, som det plejer, en blanding af noget nyt, noget sært og noget der bare er skæg og ballade!

Er du mere til papskubber, vil Professor Junker tage sig kærligt af dig, og præsentere nye spændende brædtspil** såvel som gamle klassikere. Sidst men ikke mindst er der selvfølgelig Clay-O'rama for alle jer krea-typerne derude. - Og måske er der en hemmelig overraskelse, men det vil vi ikke fortælle jer noget om!

Krikkit Con er tilbage i flyvende stil, man kan blive helt stolt over kvaliteten og kreativiteten for sådan en lille hyggelig con! Desværre har vi måtte flytte skole i år, da Katrinebjerg ikke er til udlån for tiden (så vi skal bruge nye material components til vores charm pedel-spell), men årets skole er kendt i Krikkit Con sammen hæng fra Krikkit Con IV, tilbage for længe siden! Så der er ingen vej uden om:

Det er den 10-12 november på Ellekjærskolen i Århus, vi ses derude til fnis, hygge rollespil og cola!

HA'eren
(Morten)

* Man bruger altid konventionel med forsigtighed, når det gælder scenarierne på Krikkit Con - af gode grunde
** Sådant staver vi det altså!

Spørgsmål?

Kontakt HA'eren:

Morten Lund
Nørre alle 100 2th,
8000 Århus C

Email & MSN: lezerp@gmail.com

Telefon & SMS: 22393475

www: www.krikkit.dk

ALT DET PRAKTISKE

Tilmelding og betaling

Vi gør hvad vi kan for at holde Krikkit con så billig som muligt, men der er desværre sket en stigning siden sidst, pga overnatning:

Indgang:	40,-
Overnatning, pr. nat:	25,-*
Aftensmad, Fredag:	35,-
Aftensmad, Lørdag:	40,-
Morgen/natmad, pr. gang:	10,-
Conpakken (hele dyngen):	200,-**
Clay-O'rama:	10,-

Tilmelding:

Du udfylder bare tilmeldingssedlen på hjemmesiden: www.ktikkit.dk og sender den til den adresse der står skrevet på den, senest den 3. november.

Indbetaling:

Når du har bestemt dig for hvad du vil have af mad, overnatning og om du vil lege med ler søndag, regner du det hele sammen og indbetaler det på vores konto i Vestjysk Bank, senest den 3. november:

Reg. nr 7605
Konto.nr 1082550

Husk for søren at skrive dit navn på din indbetaling, så vi kan kende den igen. - hvis vi ikke kan finde dig i vores kontoudtog, kommer vi til at bongede dig ved indgangen.

Menu'en for Krikkit Con XIII

Vi serverer mad tre gange om dagen: Morgen/frokost, aften og nat.

Der er morgenmad lørdag og søndag morgen. Det vil blive serveret kl. 9-10 og bestå af havregryn og kornflakes. Der vil også være brød i form af boller og rugbrød med pålæg til.

Natmaden serveres mellem kl. 1 og 2. Alt efter hvornår folk er klar til det. Den vil bestå af rugbrød med diverse pålæg.

Morgen- og natmad koster 10,- pr. måltid

Vi serverer aftensmad kl. 18 fredag og lørdag.

Fredag aften laver vi en thailandsk inspireret suppe. Med kokosmælk, kylling og grønsager. Krydret med grønkarry og andet godt. Umm, yum yum.

Lørdag aften står menuen på svinemørbrad med hasselbagte kartofler, grønsovs (snack) og salat.

Aftensmaden koster 35,- fredag og 40,- lørdag.

Sefølli er der osse en kiosk med de mest nødvendige varer: Sukker og koffein i forskellige former og farver!

Hilsen madministeriet
-Anders og David

* Århus Kommune har bestemt sig for at det skal koste at sove på skolerne, så det er ikke penge vi ser, desværre
** Conpakken giver dig den fyrstejlige rabat af hele 5 kroner! - Conpakken er ikke inklusive Clay-O'rama.

KRIKKITCONXIII

Tidsplan

Fredag

- 16 Dørene Åbnes
- 17 Der siges velkommen
- 18 Aftensmad
- 19 Spilblok 1
- 01 Natmad
- ?? Godnat historie

Lørdag

- 09 Vækning og Morgenmad
- 10 Spilblok 2
- 18 Aftensmad
- 19 Spilblok 3
- 01 Natmad
- ?? Godnat historie

Søndag

- 09 Vækning og Morgenmad
- 10 Spilblok 4
- 15 Fælles oprydning & familiefotoseancen! (Husk remedier!)

Kampplanen

Spilblok 1

Cliffhangers!
Danske Superskurke
Improviseér din egen TV-serie
Blandet Brædtspil

Spilblok 2

Ruperts bil: Lige ud og hjem igen!
Splint & Co
Lasten
Junta

Spilblok 3

Fangerne på Robinsons vulkan
Omvendt Cthulhu
Welcome to Dead Horse
Attack!

Spilblok 4

At være eller ikke være dværg.... IGEN!
Den Fede Dame
Clay-O'rama
Blandet brædtspil

KRIKKIT CON XIII

HVOR LIGGER KRIKKIT CON?

Tid & Sted:

Krikkit Con mk XIII
10 -12 november 2006

Ellekærskolen
Jernaldervej 5
8210 Århus V

Yarrh! This
be it!



Der er, som altid, flere metoder til at komme til Krikkit Con. Som en særlig service til vores gæster bringer vi her de 3 mest anvendelige:

Offentlig transport

Vi regner med at det ikke giver problemer at finde frem til Århus. Her finder du en autobus fra Århus Sporveje (de store gule nogen) af linie 14, med retning mod Skjoldhøj. (Den kommer forbi rådhuset og banegården).

Denne bus standser på jernaldervej, stort set ud for skolen. Bare bed den flinke chauffør om at sætte dig af ved Ellekærskolen - Der vil være skilte!

Privatbilismen Leve!

Her antager vi igen at navigationen til Århus ikke vil volde uoverstigelige problemer. Vel ankommet til Århus skal du finde Ringvejen (*ikke ringgaden!*), og følge den til du kommer på Åby Ringvej.

Her vil du på en strækning mellem et Scandic hotel og et paddehatte-formet vandtårn finde Jernaldervej, i retning ud af byen. Du drejer ind ad jernaldervej, og dér ser du skolen med det samme på venstre hånd! Der vil igen være skilte!

Find Holger-metoden

Her tager du din 3-årige nevø i hånden og går ud i verden, mens I ser jer meget grundigt omkring.

Bliv ved indtil I ser en bebrillet mand, med tophue, stribet trøje, stok og rygsæk (Vær opmærksom på at der er mange der vil ligne ham).

Spørg ham, om han ved hvor Krikkit Con og Ellekærskolen ligger, han er sådan en flink fyr at han helt sikkert hjælper jer med at finde vej!

(Skilte!)

BRÆDTSPIL*

Som det sig hør og bør, vil der traditionen tro være brætspil på programmet, for en Krikkit-Con er jo ikke en rigtig Krikkit Con uden klassikere som Junta (KUUUUUUP!), Klodsmajor, Settlers og Chez Geek. Så hvis du forudser at du kommer til at trænge til en pause fra alt rollespillet, så meld dig på til brætspil som en kærkommen forandring, det plejer at være vældig hyggeligt ☺ -og tag endelig dine egne yndlingspil med!

Fredag aften: "Blandet brætspil for en tyver"

Fredag aften er der brætspil på menuen, hvilket spil er ikke lagt fast på forhånd, det finder vi ud af i fællesskab afhængig af hvor mange vi er tilmeldt og hvad vi lyster. I den forbindelse skal der komme en lille opfordring til jer derude, hvis du har et nyindkøbt spil liggende som du bare må ha' afprøvet så tag det med, og så ser vi hvad der sker ☺

Lørdag dag: Junta!

Endnu engang skal vi have afgjort hvem der er den ukronede Junta Prez, så hvis du synes familiens konto i Schweiz er i lavvande, så meld dig ind i kampen om alle de dejlige banan dollars, alt hvad du skal er bare at holde hovedet nede når du går i banken. Junta er et griner spil som ikke kræver forudgående kendskab, da reglerne vil blive forklaret inden spillet. Deltager max: 7 personer.

Lørdag aften: ATTACK!

Det strategiske spil om verdensherredømmet. ATTACK beskrives bedst som en blanding af RISK og Axies & Allies, hvor man gennem krig og diplomati prøver at udvide sine besiddelser, ydermere er der den finesse at man har individuelle styreformer (demokrati, kommunisme, monarkisme og fasisme) som hver især har forskellige victory conditions. Til dem der er bekendt med ATTACK skal det oplyses at vi spiller med Expansion, og til dem der ikke har prøvet spillet før, skal det oplyses at kendskab til spillet overhovedet ikke er nødvendigt, da reglerne er simple og lette at gå til, og de vil naturligvis blive forklaret inden spillet. Deltager max: 6 personer

Søndag dag: "Blandet brætspil for en tyver"

Vi slutter som vi startede fredag aften med brætspil på menuen, hvilket spil det bliver finder vi ud af i fællesskab.

* Nej, det bliver ikke anderledes!

KRIKKITCONXIII

Junta! 3D4



Brætspil ★ 6 S

Arrangør: Professor Junker

Min fætter fra landet: Hver gang en deltager bliver taget fra aktiviteten, rul 1D6:

Lige: Du må øjeblikkelig tage den første deltager i bunken, og spille som erstatning. Genbland bunken.

Ulige: Ingen effekt (Tag en kiks)

"Sådan flytter en springer altså ikke!"
"Det er ikke en springer. Det er en vallak!"
- Aviaia

© 2006 Krikkit Gamblers

Attack! 3D4



Brætspil ★ 5 S

Arrangør: Professor Junker

Bedste lokaler: Fordi Brætspillene bliver spillet tæt på kiosken, virker grønne kort ikke hver gang: Rul 1D6

Lige: Kortet virker ikke. Discard kortet

Ulige: Kortet virker som normalt. Deal with it.

"Den der regel er så svensk at selv en skåning ville have problemer med at acceptere den!"
- Anonym

© 2006 Krikkit Gamblers

Cliffhangers
2D6+2



Omvendt
★ 6 Ⓢ

Forfatter: Skippy

Evil Masterplan Syndrome: Rul 1D6 hver gang det bliver din tur.

1: Træk et kort fra en modspiller

2-5: Ingen effekt

6: Hver modspiller trækker et kort fra dig.

"Do you expect me to talk?"
"No Mr. Bond, I expect you to die!"
 - Goldfinger

© 2006 Krikkit Gamblers

ROLLESPIL

Årets 11 scenarier er allesammen brygget af Krikkitianere, eller nogen af dem vi kalder for vores egne. Det er altså præmierer, så der er ikke noget du har set før. Vi har i år glimtet i øjet og humoren langt fremme, men der er bestemt også alvorlige temaer på tapetet. Her har du feltet - god fornøjelse!

Cliffhangers*

Den omvendte verden er temaet i år. Mens tidligere års helte køres lidt i baggrunden – men i bedste Pulp stil ikke rigtig er at stoppe – er skurkenes elitehåndlangere nu i fokus. Ligaen af Ekstraonde Superskurke har aktiveret Projekt Alexander (schh, det er hemmeligt!) – den mest ambitiøse verdensdominansprojekt siden...tja...Alexander den Stores felttog.

Men som altid vil de nævenyttige såkaldte helte prøve at spolere det hele. Ligaen har udsendt deres top mænd - en blanding af spioner, gangstere, soldater og tossede opfindere – for at stoppe dette anslag. Desværre er der regler at følge, koder at overholde og ting der bare sker. F.eks. at "heltene" altid klarer sig på én eller anden måde, og at skurkene – til sidste øjeblik – rent faktisk tror de kan vinde. Sådan er Pulp bare, accepter det!

Turen vil gå fra led til led i Projekt Alexander (schhh!), hvor skurkene efter bedste evner skal hindre, forsinke eller sende helte på vildspor. Til deres hjælp har de hver især deres helt specifikke ekspertevner, specialiseret udstyr og håndgangne mænd til at udføre det. Flere ting er jo sikre, f.eks. at det oftest er galt, eller at hvis heltene fanges, SKAL de i en dødsfælde og dele af de hemmelige planer afsløres...for de slipper jo aldrig ud – MUAHA-HAHAAHHA.

Du vil få alt hvad hjertet kan begære af: Eksotiske lokationer, actionprægede jagte og kampe, 30'ernes bedste anakronistiske teknologi og de vildeste planer. Tommy Gun skudkampe fra gangsterbiler, der ræser mellem godstog. Nævekamp på rebstigen fra Das Überzeppelin over alpernes tinder. Smukke lokkeduer og knivkastere med klap for øjet, på de smarteste kasinoer og natklubber. Pop Up skudduel i lageret med nitroglycerinkasserne. Horder af angribende lokale i de dampende jungler. Strålevåbnet der magnetiserer alle modstanderens skydevåben så de klumper sammen. Kom frisk!

Forfatter: Skippy (hvem ellers!)

System: Hmmm, lidt Theatrixinspireret med descriptors o.l.

* Cliffhangers kampagnen er den længst overlevende institution i Krikkit, næst efter Krikkit Con. Den har fejret sit 10-års jubilæum, og indsiden har efterhånden nået frem til 1936

Danske Superskurke

Det står skidt til i dagens Danmark. En uventet og skræmmende trussel har bredt sin idleværslende skygge over det ellers så fredelige land i disse dage og befolkningen kan kun se skælvende til mens en ny type kriminelle holder den danske idyl gidsel med deres fantastiske, nærmest umenneskelige kræfter.

Ingen ved hvorfra de kom, hvilke omstændigheder der gav anledning til deres pludselige opdukken eller hvad deres motiver er. Disse overmenneskelige forbrydere, disse "superskurke", er for diverse i mål og færden til at nogen som helst sammehæng kan findes mellem deres frygtelige gerninger. Bag anonyme masker og forunderlige kostumer skjuler de sig, hver af dem et hedonistisk ikon på lovløshed og ondskabsfuld magt. De lader til ubekymrede at kunne tage hvad de vil have og gå hvor de vil.

Ordensmagten står magtesløs: politiet ydmyges gang på gang af disse uforudsigelige psykopater hvis landsdækkende angreb har lammet riget som en kold hånd omkring lovens strube. Har disse mester-forbrydere et mål med deres terror, og vil de i så fald opnå det? Vil nogen rejse sig mod deres ondskabsfulde tyranni eller er det for sent for Danmark?

I dette tegneseriehæfte er det DIG der er skurken, som i sit kulørte kostume slipper omkring lovens knap så lange arm og gang på gang håner restsystemet med sine lovløse bedrifter. Genren er tegneserie-action-komik og underbukserne hører til på ydersiden af trikoten.

Forfatter: Sean Geggie
System: Uvist

Improviseér din egen TV serie!

Er der for meget skrald i seriezonen på tv? Har du set alle afsnittene af Buffy, Firefly, Alias, Lost, Gilmore Girls og The Shield? Svaret er nogenlunde simpelt: Lav din egen serie. Få din egen scene i spotlightet, følg din spilpersons udvikling gennem sæsonen, vær med til at påvirke de andres konflikter og send fanmail til dem der laver seje ting på skærmen. Vi starter fra bunden: Finder på serien og dens temaer, laver spilpersoner og et par vigtige NPC'er, og spiller nogen udvalgte afsnit fra første sæson!

Så husk din inspiration og tag et par gode ideer til en serie og nogen personer med – vi løber med det som de fleste synes lyder fedt!



KRIKKITCONXIII

Danske Superskurke 1D12



Omvendt ★ 6 S

Forfatter: Sean Geggie

Hemmelig identitet: Hver gang det er din tur, må du forsøge at bytte en deltager på Danske Superskurke ud med en anden deltager. Rul 1D6, på 5-6 lykkedes det. De to deltagere beholder deres score og bonus.

"Kryptonit, siger du? Nej, det er ikke besværet værd." - Lex Luthor

"Det her kommer til at gøre mere ondt på dig end på mig, lille ven!" - Gizmoand

© 2006 Krikkit Gamblers

Improviseér din egen TV serie 1D10



Indie/Krea ★ 6 S

Forfatter: LeZerp

Stjernenykker: Når alle pladser på denne aktivitet er fyldt, finder du en tilfældig deltager, der nu har fået stjernenykker og forlanger en genforhandling af kontrakten. Genrul deltagerens score. Er resultatet mindre end oprindeligt, skal deltageren discardes øjeblikkeligt.

"Hvornår må vi rulle nogen terninger? HVAD!?! Er der slet ingen terninger?"

- Anonym

© 2006 Krikkit Gamblers



Ruperts bil: Lige ud og... 2D6



Rock n' Roll/Seriøst ★ 6 S

Forfatter: Andreas Sandberg

jeg er lige gået ned i kiosken: Discard en deltager for at få lov til at tage det første grønne kort i bunken, og spille det. Genbland bunken.

Det handler om at finde sine rødder, ikk? Sit ståsted i verden, lissom. Og så selvfølgelig brænde noget benzin af!

*"On the road again, I can't wait to get on the road again."
- Willie Nelson*

© 2006 Krikkit Gamblers

Prime Time Adventures er et af de nye spændende spil i Indie-skolen. De bringer ofte spændende nye elementer til rollespillet, hvis man er mindet på at prøve noget andet end det man plejer. PTA minder dig om hvad det er der gør nogen TV-serier værd at se – og se igen: Spændende hovedpersoner og deres personlige udvikling gennem en sæsons afsnit. Der er intet krav om at du kender til PTA i forvejen; det er hurtigt forklaret, og der er ikke meget at holde styr på. PTA lægger op til en hurtig spillestil, hvor din spilperson til dels er fælles eje: Alle er med til at definere konflikterne og kan påvirke dem. –og alle er med til at fortælle hvordan konflikterne bliver løst!

Forfatter: LeZerp (bare en smule, vi er alle lige gode om det)
System: Prime Time Adventures

Ruperts bil: Lige ud og hjem igen

Genre: roadmovie

Give me a W!
Give me an A!
Give me an L!
Give me a Squiggly!
Give me an M!
Give me an A!
Give me an R!
Give me a T!
What's that spell?
Wal-Mart!
Who's number one?
The Customer! Always!



Og så en dag var der ikke flere kunder tilbage i butikken. De var alle sammen løbet udenfor, panikslagne gennem den sorte røg. Gungret i sneakers lige gennem kasseapparaterne til et soundtrack af skingre skrig og alarmers tuden. Og nogen havde gjort det, og gjort det med vilje. Og nu var der ingen tilbage i butikken.

Og derfor besluttede Rupert sig for at flygte bort fra byens medynk for at finde tilbage til meningen med livet. Det liv, som nogen havde forbrudt sig mod, den dag denne nogen satte ild til Ruperts Wal-Mart. Han lejede en minibus, samlede en håndfuld af sine medarbejdere op, og satte kursen mod Wal-Mart Home Office i Bentonville, Arkansas,

til tonerne af en vrælende Dolly Parton. Og på vejen kunne de jo også lige nå at se Verdens Største Garnnøgle...

*"On the road again
Just can't wait to get on the road again
The life I love is makin' music with my friends
And I can't wait to get on the road again."*

Forfatter: Andreas Sandberg
System: Øh?

Splint & Co

Det er først i april, og hele landskabet omkring landsbyen Champignac står i fuldt flor. Den årlige forårsfest åbnes officielt med en højtidelighed. Borgmesteren afholder sin sædvanlige søvndyssende tale om fremskridt og fremgang gennem landbrug og håndværk. Tiden i den idylliske landsby står nærmest stille.

Samlet er vor frygtløse helte; Kvik og Splint, Grev Champignac samt flere andre gamle venner, rivaler og reformerede skurke. Greven har en ny opfindelse at afsløre, efter de officielle pligter er overstået.

Som en lyn fra en klar himmel, falder Zor-mændene over byen, og lammer til højre og venstre med deres Zor-stråler.

Hvad sker der? Hvem er NU skurk?!? Hvilke fantastiske oplevelser og eksotiske lokationer skal underholde vores læsere? Palombias jungle? Bretzelburgs grotter? Tubutt-Chans majestætiske tinder? Eller måske bare Grevens baghave!?

Tag med ind i tegneseriernes univers når det er bedst, og vær med til at skabe det nyeste "Splint & Co." album. Alt er tilladt, så længe vi ikke sprænger rammerne. Samarbejd om at lave historien, og konkurrer indbyrdes om kontrol over det ultimative wild card – Spirillen – fra scene til scene.

Mød gamle favoritter som bl.a. Itho Kata, Murænen og den farveblinde oliesheik. Måske stikker Vakse Viggo næsen forbi, og måske bliver kontrakterne (igen) ikke underskrevet.

Forfatter: Skippy
System: Tja? Theatrix-inspireret, med statements og lade spillerne køre showet.



Lasten

4D4



Omvendt/Horror

★ 6 S

Forfatter: Martin Lindhart

Katten i sækken: Nogen gange ved man ikke helt hvad man går ind til. Hver gang en deltager bliver sat til at spille Lasten, rul 1D6:

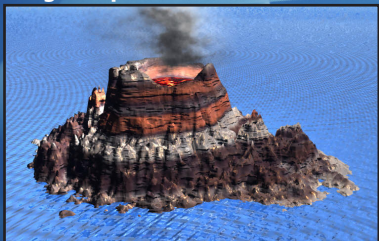
- 1: Discard deltageren
- 2-5: Ingen effekt.
- 6: Deltageren synes det er vildt fedt at være ond. Score x2!

"Nogen gange er det bare nemmere at være ond"
- J. Mengele

© 2006 Krikkit Gamblers

Fangerne på Robinsons... (1)

1D8



Intrige/Fjøllet

★ 5 S

Forfatter: Andreas Skovse & Anders Sloth

Fangerne på Robinsons vulkan kan hver tur forsøge at stjæle en deltager fra den anden, ved at rulle mere end deltagerens bonus på 2D6. Deltagerens score genrulles hvis det lykkes.

"Det er et bevis på de højeste kvaliteter hos alle racerne i midgaard, at det vigtigste for dem er at komme på TV og vinde præmier!"

- F. Sækker, Sækkedyb

© 2006 Krikkit Gamblers

Lasten

Køreturen havde været hård, de ubehagelige sæder var ved at tage livet af de 5 mænd i bilen. Lasten bagi havde skreget alt hvad den kunne den sidste time, og på tros af kludene som var stoppet i munden på dem, gik lyden alle i bilen på næverne.

Lasten bestod, som bestilt, af fattige, hjemløse stakler som ikke ville blive savnet af nogen. Hvad de skulle bruges til? Ingen af de 5 mænd vidste det eller bekymrede sig synderligt om den slags længere.

Et skarpt sving til højre og pludselig lå huset foran dem, stort, mørkt, udsmykket med figurer som forstillede mareridtsagtige væsner fra en anden verden... Et hus der ville gøre de fleste mennesker nervøse på en mørk nat. Men de 5 i bilen var ikke mænd der sådan blev nervøse, og især slet ikke mænd der ville indrømme det, hvis de gjorde.

Bemærk: Aldersgrænse 15 år

Forfatter: Martin Lindhart

System: Call of Cthulhu, år 1920

Fangerne på Robinsons vulkan.

[Speaker] Der var indgået et væddemål af episke proportioner.

Grif-perspektiv: Syn på et enormt hav. Langsomt flyves ind mod en tågebanke. Den skilles, og der afsløres en tropisk vulkanø, hvor gamle ruiner ligger spredt i den tætte jungle.

[Speaker] Ni ganske almindelige væsener, udvalgt blandt titusinder af håbefulde fanger fra de frygtede nedre fængselsdimensioner.

De har kun én chance for at få deres liv tilbage.

Vinderne slippes fri på overfladen. ... Taberne...

Dramatisk pause, mens der zoomes ind på to sortklædte vagter, der slæber en kæmpende skikkelse op mod vulkanen. Man kan ikke se skikkelsens ansigt eller andet, der afslører identitet

[Speaker] ...ja, lad os bare nøjes med at fokusere på vinderne.

Klip: Velklædt ældre herre med sværd holder en døråbning mod et frygteligt monster med tentakler mens sveden driver fra hans pande.

[Speaker] Heltegerninger!

Klip: En lille rødskægget mand kryber under to gigantiske, pendulerende økser.

[Speaker] Snilde!

Klip: En smuk lyshåret kvinde står på kanten af en lavaspalte med en gylden nøgle i hånden. Hun kigger smilende på sine holdkammerater og lader den falde i lavaen.

[Speaker] Forrædderi! - På Robinsons vulkan møder du det hele.

Forfatterkollektivet Ibofobl har allerede kreeret tre mesterværker. I hvert har vi minimaliseret og maltrakteret systemet, og i denne fjerde genialitet frigør vi os fra terningernes snærende bånd og systemets diktatur.

Dette scenarie er et epos til friheden, om ni menneskers kamp for genvinde denne, den ypperste af alle frugter, og om den kyniske udnyttelse af deres desperation.

Forfattere: Ibofobl, Anders Sloth og Andreas Skovse

Genre: Fantasy realityshow humor.

Omvendt Cthulhu

"De svin"! Et irettesættende blik fik ham til at dæmpe sig lidt. "Hvor fanden vidste de det fra? Hva'? Eller du vil måske påstå at det bare er en tilfældighed"?

Den mindre mand sukkede og rystede på hovedet.

"Tvivlsomt. Men vi har bestilt... specielle... ting hjem. Det kan være de har opdaget at noget var på færde. Det behøver ikke at være en af vores egne der har sladret".

Den store mand fnøs hånligt, men afholdt sig fra at svare. Et øjeblik betragtede begge scenen udenfor vinduet, hvor politibetjente holdt foran et stort hus i en respektabel del af byen.

Endeligt rømmede den store mand sig. "Hvad gør vi nu? Det var trods alt hans plan, det er ikke sikkert at vi kan fortsætte uden ham". "Vi er næsten færdige. Det burde kunne gøres uden ham. Vi mangler bare nogle... småting.

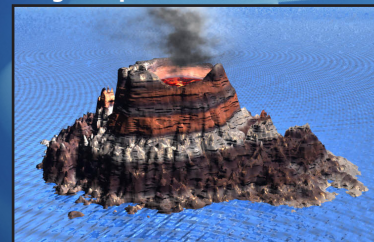
Lad os få fat på de andre".

Forfatter: Miiig! (Anne Mette; En af the elder ones)

System: Call of Cthulhu (5th ed.)

KRIKKITCOMXIII

Fangerne på Robinsons... (2) 1D8



Intrigue/Fjollet ⭐ 4 Ⓢ

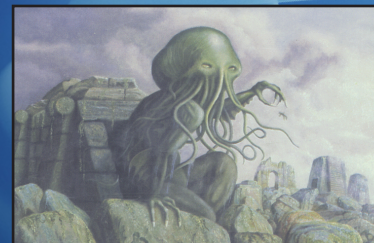
Forfatter: Andreas Skovse & Anders Sloth

Fangerne på Robinsons vulkan kan hver tur forsøge at stjæle en deltager fra den anden, ved at rulle mere end deltagerens score på 2D6. Deltagerens score genrulles hvis det lykkes.

"Og i aftenens omvendte oråd gik det sådan, at Grog ikke undlod at lade være med at overdrage den omvendte ikke-talisman til ikke-Elandir, der derfor ikke er ufredet til i næste uge"

© 2006 Krikkit Gamblers

Omvendt Cthulhu 1D7+3



Omvendt/Horror ⭐ 6 Ⓢ

Forfatter: Anne Mette Karlsen

God klassisk 'Tulle' - set fra den anden side - nogen skal jo tage deres parti!

Det er altid en god idé at have en backup plan, når man roder md navnløse rædsler fra før tidens begyndelse. Men hvorfor skulle noget dog kunne gå galt? Hvad er det værste der kunne ske?

"F'Tang! - Enuft said!"

- Mads M., Evil Overlord

© 2006 Krikkit Gamblers



Welcome to Dead Horse

Middagsheden ligger som et kvælende låg over Dead Horse. Varmedisen skjuler detaljerne og forfaldet i den lille engang driftige by. Intet rør sig, men alt ser alligevel levende ud, på overfladen. Hvad skete der? Floden tørrede ind til en lille rislen; og med den forsvandt al optimismen og livet i Dead Horse. Nu overlever byen kun i kraft af sin status som stop for dilligensen og pony expressen; Det eneste sted der lyder sang og latter er fra hotellets bar, hvor de rejsende bruger deres penge på sprut, spil og horer.

Men inden længe vil jernbanen og telegrafen trække deres spor på tværs af prærien, forbi Dead Horse og måske give byen en tiltrængt ny chance for at kaste sine mørke skygger af sig. Men med jernbanen kommer også nye mennesker til Dead Horse. Nogle er opsatte på at skabe sig en ny tilværelse i pagt med Gud og naturen, mens andres mål er mere dunkle. Som nu den brogede flok der kommer til ind i byen fra øst i middagstimen.

Dogs in the Vineyard er et af de mange spændende nye spil i Indie-skolen. De bringer ofte spændende nye elementer til rollespillet, hvis man er mindet på at prøve noget andet end det man plejer. Dogs bringer konflikterne i spil på en helt anden måde end du formentlig er vant til. Terningerne (og der er en del af dem) kommer på bordet og bliver rullet, efterhånden som nye elementer introduceret i konflikten. Derpå prøver parterne at overbyde hinanden, indtil den ene part enten bakker ned eller løber tør for terninger. Resultatet er ikke ganske ulig de bedste spaghetti-westerns.

Forfatter: LeZerp

System: Dogs in the Vineyard – let modificeret

At være eller ikke være... Dværg... Igen

Høje og vrede stemmer rungede gennem hallerne i Karak Norn. Lyden af jernbeslåede støvler der trampede hårdt i jorden blev kastet rundt mellem de kolossale søjler der stod på rad og række i den store samlingsal. Snart var de tilkaldte Dvæрге samlet og stemmerne blev til summen. Alle kiggede de op på kong Brokk Ironpick, hersker af Karak Norn.

Brokk løftede sin hånd og manede til ro. Han skuede bestemt, og med et farligt glimt i øjet, ud over de forsamlede Dvæрге. Hans tro højrehånd Rorek Largsson fjernede forsigtigt læderet, i hvilken den store bog var svøbt. Bogen glimtede i lyset fra de

hundreder af lamper der oplyste salen. Flammerne dansede i de guldbelagte metalbeslag der var besat med ædelstene. Brokk åbnede bogen, fandt en tom side og stirrede med had i blikket ud mod et ukendt mål. Han drejede hovedet mod Dværgerne og dyppede sin pen i det guldornamenterede blækhus.

Få stemmer begyndte at summe, men forstummede straks da pennen mødte pergamentet. Brokk's dybe stemme akkompagnerede de blækruner der sugede sig fast i det hellige pergament. 'En stor urret er begået mod Dværgerne. Det lader til at elverne har forsøgt at brygge stærkt, mørkt øl!' Et gisp lød gennem salen, der snart blev til et rungende brøl af lede og harme. 'Jeg, Brokk Ironpick, konge af Karak Norn sværger at elverne skal betale for denne utilgivelige udåd!'

Dværgerens brøl ændrede karakter og blev til høje, hujende hurraråb. 'Jeg vil vælge fire af de bedste og tapreste Dværge til at søge efter disse såkaldte bryggere og sørge for at de aldrig mere får en tår øl!' Dværgerne var nu næsten i ekstase. Alle kiggede de på hinanden, kunne de være en af dem der blev valgt til dette ærefulde job... Brokk lukkede den udsøgt udsmykkede Karak Norns bog af nag sammen med et højt brag, og overrakte bogen til Rorek Largsson med ordene: 'Sørg for at sende en kurer til Karaz-a-Karak og præsenter denne nag for højkonge Thorgrim Grudgebearer, så den kan blive skrevet ind i Dammaz Kron, den store bog af nag.'

Rorek Largsson så på kong Brokk og nikkede alvorligt. Dammaz Kron var den bog i hvilken, selve den første højkonge Snorri Whitebeard havde nedskrevet den første nag der blev officielt båret. Et levende bevis på dværgerens stædighed og ære. Rorek vidste at dette ville blive de slatne elveres sidste forsøg på at brygge god, mørk øl.

Dette nag vil blive båret af alle generationer der kommer. Roreks blik mildnedes, og et tilnærmelsesvis lykkeligt smil spredtes over hans læber, med udsigten til elvernes uanstændige projekts snarlige elimination. Han pakkede bogen ind i læderet igen, tog den under armen og begav sig på vej. Indeni sukkede han dybt, da han kiggede på de forsamlede dværge. Desværre ville han ikke være en af dem der skulle stoppe elverne.

Det ville blive fire af de håbefulde, stolte og bastante dværge, der fulgte Rorek og bogen med deres blikke som han skred hen over det smukke mosaikbesatte gulv, og forsvandt ind i en sidegang.

Elverne har i deres uendelige dumhed forsøgt sig med at brygge øl. Dette kan kun ende i en katastrofe, da alle ved at elvere ikke har den fjerneste forstand på ølbrygningens ↻

Det handler om at være dværg! 2D8



Fantasy/Fjøllet ★ 4 Ⓢ

Forfatter: Adm. Andersen, imperial Fleet

Deltagere i aktiviteten med et **ordentligt** dværgeskæg, fribryderstatus eller kamp-økser giver en ekstra bonus på 1D4, alle andre trækker 1 point fra deres bonus.

Hvis du ikke er totalt nede med Dvæрге fatter du alligevel ikke en disse af det hele, Elverelsker!

Øl øl øl øl HEY! øl øl øl øl !
- Trad. Dvæрге drikkesang

© 2006 Krikkit Gamblers

ædle kunst. Nu skal 4 udvalgte Dvæрге lære elverne hvad det vil sige at tro man er smart. Heldigvis har Karak Norn haft de tåbelige og arrogante elvere under opsyn. Det var jo kun et spørgsmål om tid før elverne ville lave et fejltrin som man kunne udnytte på det groveste. Nu er sket, og alle der stiller sig i vejen for Dvæрге, der bærer nag så man tror det er løgn, vil få det at mærke på den hårde måde. Der vil være kontant afregning ved kasse et! Ethvert Dvæрге barn vokser op med en kilden i hænderne, der kun kan afhjælpes ved at stikke elvere nogle håndsmurte fedtemadder.

Elvere skal have nogle lussinger på deres fede kinder! Aldrig skal de have lov til at fuldføre et SÅ vanvittigt projekt, som at brygge god øl. Ikke fordi at elvere NOGENSINDE ville være i stand til at brygge god øl, men de skal IKKE prøve på noget som helst OVERHOVEDET i den retning... **SÅDAN NOGLE SNOTTEDE, ARROGANTE, SMÅLIGE, LATTERLIGE OG TÅBELIGE IDIOTER, DER TROR DE KAN GØRE DVÆRGE KUNSTEN EFTER! OM DE SÅ FIK FRA NU OG SÅ FOR EVIGT FREM, VILLE DE SVIN KUN KUNNE BRYGGE DÅRLIGT VAND!**

Ahem... Ja, det lader til at Lars igen har lavet et scenarie om Dvæрге, og denne gang handler det om store skæg.

- Det handler om hamre.
- Det handler om øl.
- Det handler om øl i skæg.
- Det handler om elvere og ø... Vand!
- Det handler om sure miner.
- Det handler om stolthed.
- Det handler om Bugman's XXXXXX.
- Det handler om økser.
- Det handler om at bære nag.
- Det handler om stædighed.
- Det handler som sagt om Dvæрге.

Forfatter: Admiral Lars Andersen
System: WFRP humor (Det gamle! Nyt er for mennesker!)
Sindstilstand: Skal elske humor og Dvæрге.

tilstrækkelig grad.
(forkortet af redaktionen)

Den Fede Dame
Kønsproblemer

Fra
Randers-dagblad
16/9-06

ROLLESPIL Det lader til at rollespilsfænomenet **Den Fede Dame** er kommet ud i et økonomisk stormvejr. De senest mange års ekstravagante udfoldelser synes at have haft en uheldig indvirkning på **Den Fede Dames** økonomi. En af de faste deltagere, en gymnastiklærer der ønsker at være anonym, udtaler: "Jeg har aldrig set noget lignende". Det lader dog til at 2006-udgaven vil gennemføre efter de oprindelige planer, Hvilket vil sige planløst.

/jf & kg

Genbrug vinder

Den Fede Dame

Der er ikke mange fornuftige ting at sige om Den Fede Dame-serien af scenarier (Hvis man kan kalde dem sådan). Én beskrivelse kunne være: Semi-organiseret fjol, under påskud af et muligvis-eksisterende plot.

DFD har været pionér for flere nyskabelser i dansk rollespil, blandt det plotløse scenarie og Kinderæg-metaphoren for spilperson udvikling.

Undervej har Line Baun Danielsen, en kendt gymnastiklærer, en 18 meter høj elg, Henning Dyremose, roer, ubåde, brændende laks, Düttenbergs ubestemthedsrelation og andre besynderligheder været ingredienser der har fået folk til at undres - og fnise, højlydt!

Forfatter: Jonas 'Frits' Friis
System: Helt ærligt??

Clay-O'Rama

Zlupperman of planet soft clay kaster sig sidelæns ind på området, han ved ikke hvorfor han er her. Han ved bare at han er skabt til denne dag. Han kigger sig omkring, rundt i en cirkel står flere forskellige monster.

Zlupperman gør sig klar, kaster sig et stykke ind på området - Fy for pyffer!! En bodyslam lige i ryggen på stakkels Zlupperman, han går ned, han så den slet ikke komme. Asbjørn Clay rejser sig og nuller resterne af Zlupperman af sin albue - han kigger rundt, der kommer en dinosaur lige imod, Asbjørn Clay gør sig klar til at Suplexe den.

Sådan forgår det indtil der kun står en tilbage - there can be only een!

Vi starter med at lave nogle flotte og fantasifulde væsner af modeller voks og derefter smajrer er vi dem i den drabelige kamp vi stiller dem op i. Regler er der ikke for mange af og dem der er, er sikkert uretfærdige for nogle, men det koster en 10'er - til ler!

Arrangør: Mads Havshøj
System: Clay'o'rama/hjemmebrygget

KRIKKITCONXIII

Den Fede Dame 2D6 / 2D8



Fjollet/Underligt ★ 6S

Forfatter: Jonas Friis

Hvis Kinderæg er i spil på kortet, eller alle deltagere er fjolde, bliver bonus 2D8.

Plottet? Det var noget med brændende Laks og candyfloss, fondsbørsen, Gerners Grill, Janne Kjær og en 18 meter høj elg! Og så skulle Line Baun Danielsen arresteres fordi hun var blond!

Den Fede Dame skal ikke forstås, hun skal høres!
- anonym

© 2006 Krikkit Gamblers

Clay-O'Rama 2 pr S



Krea/Fjollet ★ ?S

Arrangør: Mads Havshøj

Lav den mest krea lerklump du kan, og SMAJR de andre lerklumper med den!

Clay-O'rama kan spilles med et vilkårligt antal deltagere, men skal have Ler! spillet på sig, før det giver point

- Ler! Ja, jeg er noget ler! Ja, jeg er ler!
Og du kan forme mig!

- Du ved at hun er:
- Leeeeeeeer! ja, jeg er noget leeeeeer!

- Akvaa

© 2006 Krikkit Gamblers

KRIKKIT CON - THE GATHERING: KCTG

Spilleregler

KCTG er et kortspil for 2 eller 3 spillere om Krikkit Con. Målet er at organisere den bedste con for flest mulige deltagere. Det gøres ved at få sat deltagere på scenarier og brætspil, så alle får mest sjov ud af det. Det gælder om at matche folk med deres præferencer og få sat den rette til at styre aktiviteten. Den der har scoret flest underholdningspoints når alle 4 spilblokke er spillet igennem, vinder.

Hvad skal du bruge?

Et komplet sæt KCTG-kort og en stor bunke terninger af forskellige slags, til at holde styr på scoren for hvert kort der er blevet spillet, indtil pointene skal tælles sammen.

De forskellige kort

Blå kort er aktiviteter: Scenarier og brætspil. Hver spiller må maksimalt have 2 blå kort på bordet til enhver tidspunkt. Aktiviteter kræver deltagere og spilledere, som markeret på kortet. En aktivitet kan have et antal deltagere op til værdien på kortet.

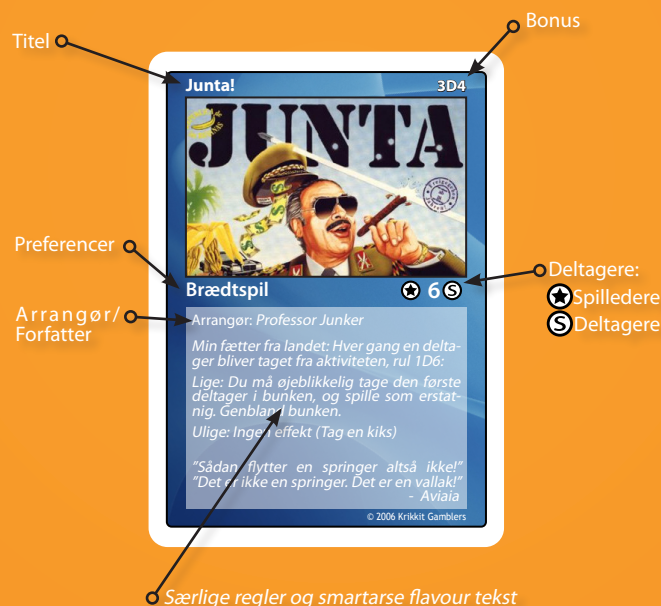
Gule kort er deltagere. Hver deltager har en bonus som regnes ud når deltageren bliver sat på en aktivitet. Deltagere skal spilles på en aktivitet for at udløse deres point. Passer deres præferencer med aktivitetens, udløser det i stedet bonusen. Når en deltager først er kommet på en aktivitet, kan han ikke flyttes til en anden aktivitet, uden at spille et grønt eller lilla kort på sig selv.

Røde kort er spilledere. Spilledere fungerer som almindelige deltagere, men udløser kun deres bonus hvis de bruges som spilledere på en aktivitet. Bonusen fordobles hvis spillederen leder sin egen aktivitet.

Grønne kort er ressourcer: Alle de ekstra ting der gør en con overlevelig. Ressourcer kan give særlige bonusser til aktiviteter og deltagere. Visse kort kan bruges til at lokke deltagere væk fra en aktivitet, hvis bonussen for kortet er højere end værdien på deltageren. Hvis det lykkes, genrulles bonussen for deltageren.

Lilla kort er alle de andre ting: Interruptkort og den slags - det står på dem!

Eksempelkort



Opsætning af spillet

Bland alle kortene, og del 5 kort ud til hver spiller. Herefter skal der findes en metode til at afgøre hvem der skal starte (Men det lurer I selv).

Selve spillet

KCTG spilles over 4 runder, en for hver spilblok. I hver spilblok fortsætter turen rundt om bordet, indtil en spiller afslutter spilblokken, eller kortbunken bliver tømt.

Hver spillers tur er som følger:

1: Træk op: Hvis spilleren har 5 eller flere kort, trækkes 1 kort, ellers trækkes 2 kort op på hånden.

2: Spil kort: Spilleren kan nu spille kort fra hånden, forsøge at overtage andres kort på bordet, etc. Aktiviteter skal være på bordet ved turens begyndelse før der kan anbringes deltagere på den. Spilleren må spille så mange kort som man har lyst til. Alle kort spilles et ad gangen, med mulighed for andre spillere for at afbryde, med kort der tillader det.

3: Discard: Til sidst discarder spilleren ned til maksimalt 5 kort på hånden.

Afslutning af spilblokken

For at afslutte en spilblok, skal en spiller discarde 3 kort fra sin hånd, og højt sige: "SÅ stopper det!" Aktiviteter der har alle deres pladser besatte, giver deres bonus points, som føjes til scoren. Den samlede score for hver spiller noteres, og alle personer, ressourcer og specialkort på bordet og i discardbunken blandes med de ikke-spillede kort til næste spilblok. Spilleren med den højeste score efter 4. spilblok er vinderen.

Bemærk:

Dette program er ikke et komplet spil. Det fulde spil kort, der kun vil være tilgængeligt fra www.krikkit.dk, udkommer når Krikkit Con XIII nærmer sig og folk får meldt sig til.