



Hexagon har avholdt årsmøte

I år ble årsmøtet avholdt 6 September 2004, og ble en god opplevelse for alle som var tilstede. Nye styremedlemmer ble valgt, Ståle fikk kokos og vi hadde en spennende kampvotering

Les mer inne i bladet



HexCon 2004 går på skinner,

Av Alexander Nyheim

Den glimrende komiteen, gjør en strålende jobb foran Hexcon 2004., Brosjyra er nå tilgjengelig og internettpåmelding er i full gang. Husk å betale når du har meldt deg på. I år kan vi lokke med levende rollespill, konkurranser, bankett og endel kule premier. Så sett av datoene 12-14 November til spilling på årets HexCon

Innhold

<i>Redaktøren taler</i>	2
<i>Gjesteleder</i>	2
<i>Minneord over Johannes Berg</i>	3
<i>Genfors referat</i>	4-7
<i>Star Trek Norge</i>	8
<i>Spillrapport: Puerto Rico!</i>	9
<i>Levenderollespill</i>	10
<i>Blood Bowl</i>	11
<i>Hva føler du nå Hexagonmedlem?</i>	12
<i>Arcana Unearthed</i>	13
<i>ÅK</i>	14

- Star Trek Norge skal stiftes på HexCon 2004. Etter mange år uten en fanklubb i Norge, har noen gått sammen å bestemt seg for å lage Star Trek Norge. Initiativtagerne håper at mange vil møte opp. Les mer om det inne i bladet.

Hexagonnytt.
 Redaktør: Alexander Nyheim
 Illustrasjoner: Henta fra div
 websider og noen selvlagte
 Adresse: HexagonNytt v/ Alexander
 Nyheim
 Innherredsveien 61
 7043 Trondheim
 Mail: aleksann@start.no
 Løssalg: Gratis for Hexer, kr 15 for
 andre
 Medhjelpere: Espen Brill og Bjarte S
 Karlsen
 Redaktøren vil takke til alle som har
 sendt inn saker, og oppfordrer alle
 til å skrive masse til neste
 Hexagonnytt også!

Redaktøren Taler

Hei og velkommen til Hexagon nytt.. I år har jeg; Alexander Nyheim tatt over som redaktør, og håper at dere vil trives med det. Høsten er en god tid for masse rollespill, og jeg har deltatt i masse spennende spill og hatt det kjempegøy rundt omkring. Nå som sjansene byr seg så håper jeg å oppleve flere nye andre spill. Vi mennesker er så enkle at selv det enkleste lille spill kan få oss hissige og sinte. Jeg er vel en sånn person som kan si: Jaha, du gjør det ja, ditt sleske svin. Men det er ikke ondt ment, det er i spillings hete. Vi alle er vel forskjellige. Noen vil kanskje si at det man jobber for i en spillklubb er det å spille spill. JA, sier jeg da.

MEN det er så mye mer enn bare å spille. Vi gjør det for at vi skal bli bedre kjent, knytte vennskap, og kanskje også vennskap for resten av livet. Jeg har fått mange gamerbuddyer og mange av de har blitt ved min side som lojale venner og dette er den en positive bivirkning av all spillinga jeg har gjort. Negative bivirkninger som jeg kommer på i farta er vel ting som lite søvn samt konstant sug etter å spille mer.

Ta foreksempel en venn jeg har. La oss kalle han "Gunnar". "Gunnar" og jeg har ikke så mye tid til å spille ilag lengre, på grunn av at vi ikke bor i same bofelleskap lengre og at vi kan-

skje har lagt opp timeplanen vår annerledes, men vi glemmer ikke vårt vennskap og når sjansen byr seg så spiller vi gjerne et spill ilag. Det er det jeg prater om. Spillvenner som forstår, at noen ganger i livet så har man kanskje ikke tid til å spille så mye, men de er der likevel for deg. Det er det som teller, de uante gode tingene med rollespilling. Dette er mitt første nummer av Hexagonnytt, og dere vil sikkert finne noe dere liker, og noe dere ikke liker. Vær så snill, kom med ros og ris. Husk mottoet til masse spillinteresserte verden over: The game must go on! Enjoy!

De berømtes livstil

Gjesteleder

av Matthijs Holter

verdenskjent rollespillforfatter

Matthijs er forfatter og lager av rollespillet Draug. Møt han på Hexcon.

De berømtes livsstil verdenskjent rollespillforfatter

"Heeeeei Matthijs!", roper de yppige blondinene inn gjennom vinduet på limo'en. "Kan vi få sitte på?" Perlehvite tenner, korte skjørt. Jeg vifter dem bort. "Ikke nå, jenter. Jeg skal spille." De ser storøyd på meg og truter med munnen. "Ååååh! Kan ikke vi få være med?" Jeg sukker. Alltid samme lekse. "Kanskje om noen uker, okei? Kom ned til meg i kveld, så skal jeg lære dere litt mer rollespillteori." De fniser. Den ene mumler: "Kan vi leke litt andre ting også?" Jeg sender henne et strengt blikk. "Jeg er en one-woman man, jenter. Det vet dere. I kveld blir det bare knallhard teori!"

Det er ikke lett å være rollespillkjendis. Det ene øyeblikket sitter man for seg selv - sitt kjekke, sjarmerende, vittige og lynskarpe selv - og skriver

på et obskurt, men ekstremt viktig verk om magisk folkloristisk nasjonalromantikk. Det neste øyeblikket smeller det. Man er i avisen. Man får oppmerksomhet. Man blir styrtrik, bader i champagne til huden blir skrukkete og rosa, blir til stadighet nedringt - midt i arbeidet! - av mennesker som ønsker å invitere en med på VIP-parties, gallamiddager, orgier og andre distraksjoner. Chips- og cola-fabrikanter dukker opp med millionkontrakter for produktplasseringer i ens private kampanjer.

Hvordan, spør jeg: Hvordan i helvete er det meningen at man skal kunne arbeide med et nytt prosjekt som vil forandre Verden og Vårt Syn På Rollespill, når man har bimboer som renner ned dørene til enhver tid? Hvordan kjøre en seriøs rollespillkampanje når paparazzier henger utenfor vinduene, under sofaen, bak

terningskålen?

Det er like før jeg dropper det hele. Jeg ønsker bare å leve et sobert og asketisk liv, langt borte fra rampelyset. Jeg hører at Rolling Stones søker ny trommeslager. Kanskje jeg kan bli med der.



Ville du kjøpt bilforsikring av denne mannen?

Johannes Berg er død, 44 år gammel

Minneord av Hans Torvatn

Jeg husker ikke lenger når jeg første gang møtte Johannes Berg ansikt til ansikt, men jeg husker stadig første gang jeg møtte noe av det han hadde skrevet. Det var tilbake i 1983, da første nummer av "Epic" kom ut. Epic var, navnet til tross, en norsk tegneserieantologi, et slags "Tempo" for voksne. I tillegg til selve tegneseriene var den noen artikler om Science Fiction, Fantasy, nye filmer osv. Og i første nummer en artikkel med tittel "Me Tarzan- you Napoleon". Skrevet av Johannes som i den tok for seg nye spennende former for brettspill, videospill og rollespill. "Den nye landeplage" kalte ham det, men det var vel kanskje å ta litt hardt i. For en som bodde i Narvik, såpass spillinteressert at jeg allerede da hadde vært med på å lage flere nye spill, men var langt unna det meste av slike nymotens ting var det uansett utrolig spennende lesing.

Senere flyttet jeg til Trondheim og endte opp i Hexagon. Og på ett eller annet Hexcon eller Arcon på midten av åttitallet traff jeg Johannes Berg ansikt til ansikt. Siden har han alltid vært en del av spillmiljøet. Av mitt miljø.

Johannes var en del av spillmiljøet, ja så åpenbart. Men når jeg fokuserer på det er det mer fordi det er den biten av Johannes' interesser som overlappet mine. Rollespill, brettspill, miniatyrer, dataspill, levende rollespill- alt interesserte og fascinerte ham. Men spill var ikke det eneste han var interessert i. Johannes var også interessert i science fiction, fantasy, film, roboter, rar teknologi, historie og en masse andre ting jeg ikke har oversikt over. Mange nevnt, mye glemt. Jeg tror nok han var aller mest interessert i science fiction og litteratur. Men jeg tror aldri han selv ville satt sine interesser opp mot hverandre på den måten. Johannes var nemlig først og fremst romslig i sine interesser. Alt av rare, sære, annerledes former for litteratur, film, spill osv hadde han interesse for og kunnskap om. Mye interesse, stor kunnskap og stor glede av. Johannes var Mr Fandom på alle måter. Romsligheten hans var også veldig tydelig når man spilte. Johannes så underholdningsverdien i en rekke spill, fra Extreme Basic Simplified Nuclear War til Diplomacy, til 1830 (som han introduserte meg for en gang på 80 tallet i Tuengen Alle) og mange andre. Til forskjell fra de aller fleste av oss så han også underholdningsverdien når det ikke gikk så bra for ham. De fleste av oss misliker å tape, vi er i varierende grad flinke til å skjule det. Johannes derimot var genuint ubekymret. Et spill som gikk rett vest var like interessant for ham som et han lyktes i.

Jeg tror denne romsligheten må skyldes at alle spill han spilte ga ham muligheten til å være sammen med noe annet som fascinerte ham, nemlig mennesker. Johannes var sosial, en evig nettverksbygger, alltid i ferd med å bygge nye allianser for å fremme en av de mange hobbyene sine. Johannes og jeg arbeidet i mange år sammen for å etablere et norsk forbund for spill av ulike slag. Vi mislykkes, men etter noen år fant Johannes andre som hadde krefter og interesse nok til å skape et slikt forbund i form av Hyperion. Selvsagt var det ikke den eneste foreningen Johannes arbeidet med, han stod på med Arcon, med Science Fiction, Aniara og ikke vet jeg hva. Listen er garantert mye lenger. Johannes, ikke Elvis var "everywhere". Dette inkluderte selvsagt verden utenfor Norge, han reiste rundt i det store utland og rapportere fra World Science Fiction Congress og et utall lignende steder til ulike magasiner. I motsetning til mange andre globetrotters ignorerte han ikke hjemmebanen, han reiste også mye rundt i Norge til ulike arrangement. Det er ikke alle som reiser rundt i verden som inkluderer Norge i sin reiseplan, men Johannes gjorde det. Alltid ivrig i arbeid for å spre det glade budskap. Johannes arbeidet i alle å med å utvikle all slags "B-kultur", det være seg spill, fantasy og science fiction litteratur, tegneserier, ulike mer eller mindre sære filmer eller andre ting. Han arbeidet for å heve statusen til disse formene for kultur, for å utvikle dem og for at flest mulig skulle se gleden i det som gledet ham så mye. Han oversatte, anmeldte og propaganderte masse for disse tingene, spesielt for litteraturen som nok var det som stod hans hjerte aller nærmest. Selvfølgelig ble mye forsinket, ikke avsluttet, redusert osv. Han hadde for mange jern i ilden. Hva slags smed hadde han ellers vært? Men om han ikke fikk til alt fikk han til mye. I spillmiljøene var hans innsats for Ares og Arcon, og etter hvert Hyperion av vesentlig betydning for at foreningene kom i gang, og at de overlevde. Selvfølgelig kunne man bli uenig med ham. Hoppende uenig. Men ikke sint over tid. Det var umulig. Han var så romslig, han tillot deg å være uenig. Han aksepterte din rett til å krangle med ham uten å bli uvenner med deg, eller se ned på deg for dine meninger. Det skulle mye til for å ødelegge Johannes' gode humør og lyse syn på livet.

Når jeg ser tilbake på den artikkelen Johannes skrev i 1983 ser jeg at han var enda mer presis i både sin beskrivelse av rollespill og utviklingen av spillhobbyen enn jeg husket det. Jeg husket bare det han skrev om de tingene som interesserte meg, som rollespill og brettspill. Hans kommentar om at rollepersonene i rollespill sjelden tar seg ærlig arbeid forbauset meg den gang, hvordan kunne de klare seg da husker jeg at jeg tenkte. I dag smiler jeg litt overbærende og tenker at slik er det stadig. Men Johannes hadde sett mer, skrevet mer, forstått mer i 1983. Han skrev om databaserte spill også: "Enkelte rollespill ("hulespill") finnes på datamaskiner, der maskinen holder kontrollen med det som skal skje, og gir spillerne alle opplysninger om det de møter på sin veg. Men det krever veldig store mengder informasjon å spille inn et mer detaljert rollespill. Så inntil datakraft blir langt billigere og mer allment tilgjengelig enn nå, vil de fleste slike spill ha en menneskelig leder." Vi har utvilsomt kommet dit nå. Men Johannes har vi mistet på veien, og det er svært sårt.

"Til forskjell fra de aller fleste av oss så han også underholdningsverdien når det ikke gikk så bra for ham. De fleste av oss misliker å tape, vi er i varierende grad flinke til å skjule det. Johannes derimot var genuint ubekymret. Et spill som gikk rett vest var like interessant for ham som et han lyktes i."



Genfors 2004

Referat fra ordinær generalforsamling 2004 for Hexagon

av Bjarte Stien Karlsen

Generalforsamlingen ble avholdt i klubbens lokaler mandag 6. september 2004. Totalt opptil 26 stemmeberettigede medlemmer deltok. Det vli bli meldt fra når folk kom og gikk underveis.

Sakslisten var som følger:

1. Godkjenning av innkalling
2. Valg av ordstyrer, referent, tellekorps
3. Godkjenning av saksliste
4. Årsberetning
5. Godkjenning av regnskap og neste års budsjett
6. Vedtektsendringer
7. Alminnelige saker
8. Omorganisering av styret
9. Velge nytt styre

SAKER:

1) Godkjenning av innkalling

Ingen som var der hadde noe å utsette

2) Valg av ordstyrer, referent og tellekorps

Styret hadde intet forslag til ordstyrer. Helle Buvik tok på seg vervet og ble valgt ved akklamasjon. Styret foreslo Bjarte S. Karlsen som referent, og han ble valgt ved akklamasjon. Tellekorpset, som også ble valgt ved akklamasjon, bestod av Sondre Øverås og Torbjørn (fikk ikke etternavn).

3) Godkjenning av saksliste

Sakslisten ble godkjent ved akklamasjon.

4) Årsberetning

Bjarte S. Karlsen leste opp denne:

1) Sammensetning av avtroppende styre

Generalforsamlingen i 2003 valgte følgende styre:

- Tord Reistad: PR-ansvarlig
 - Ståle Halvorsen: Kasserer
 - Helle Buvik Sekretær
 - Tarjei Aasen: Redaktør
 - Thomas Tveit: Ansvarlig for levende rollespill
 - Bjarte S. Karlsen: Nettansvarlig
 - Tommy Warren: 1. vara (møtende)
Lupin Lomeland: 2. vara (møtende)
- ##### 2) Klubbens aktiviteter:

A) Medlemstallsutvikling:

Det ble i løpet av hele året betalt inn 23 helårs-, og 66 halvårsmedlemsavgifter, noe som gir et snitt på 56 medlemmer per halvår. En oppgang fra året før hvor gjennomsnittet var 50. 45 dagsbiletter.

Hexcon ref fortsettes..

B) PR-arbeid:

Det ble avholdt stand på Gløshaugen både i september 2003 og 2004. Vi hadde ikke stand på dragvoll.

C) Hexagonnytt:

Det ble gitt ut 2 nummer av HexagonNytt.

D) HexCon:

Hexcon ble som vanlig arrangert i november. HexCon-sjef 2003 var Lupin Lomeland.

HexCon for 2004 er i rute og har blandt annet fått 10.000 fra fritt-fond til å arrangere laiv.

(HexCons finansielle resultater ble ikke lest opp pga at Ståle ikke var kommet og det ble glemt når han kom)

E) Interne aktiviteter

Det ble avholdt klubbkveld hver mandag, med noen få unntak, og i år ble det også holdt åpent i juli.

Hans Torvant arrangerte i desember 2003 en markering av klubbens 20-års-jublieum.

På 17. mai ble det som vanlig arrangert piknik på festningen, før klubben deltok i toget med rundt 10 medlemmer.

Klubb sagaen dette året var Wenford, og ble arrangert av Torbjørn Amundsen og Sverre Midthjell. Thomas Tveit og Hans A. Blom var med ST'er. Sagaen var en stor suksess som ente i apokalyptiske tendenser.

Det ble ikke arrangert spilldøgn dette året fordi styret ikke fant et lokale som var billig nok.

Det ble også i år avholdt Blood Bowl turnering.

Warhammer-ligaen Trondheim var en stor suksess. Inkludert kart-kampanje på våren.

Kioskdrift har det ikke vært.

Nytt skap ble kjøpt inn av Ståle Halvorsen.

Arcana Unearthed bøker til klubb sagaen er kjøpt inn.

F) Beretninger fra de forskjellige styremedlemmene.

Sekretær/Materialforvalter

Sekretæren har fordelt ansvar, og ordnet postboks. Og skrevet 1 referat.

Ansvarlig for levende rollespill

Ansvarlig for levende rollespill i hexagonstyret har i år informert om de levende rollespill som foregår i trondheimsområdet.

Hexere har vært med på Delta-5, Moderns Vrede, Blodrand, Rettergang. Og sikkert noen fler.

Jeg har og vært til stede for de som har spørsmål om levende rollespill.

Nettansvarlig

Nettansvarlig har oppdatert websidene i henhold til vedtekter fra generalforsamlingen. Han har også prøvd å oppdatere siden med nye ting som skjer i klubben, men har ikke lyktes så godt i dette grunnet dårlig kommunikasjon innad i styret.

PR-Ansvarlig

PR-ansvarlig har holdt stand på høsten, men ellers vært lite tilgjengelig. PR-ansvarlig har i effekt gitt seg i Hexagon og kommer ikke til å stille til noen nye verv i dette tiåret.

Redaktør

Redaktøren har utgitt to nummer av Hexagon Nytt, organisert 17. mai feiringen og hjulpet til med å organisere stand på Gløshaugen. Redaktøren beklager at han ikke har gjort mer ut av sin stilling, men han ble valgt inn i styret for studentnettverket i Amnesty høsten 2003 og dette har lagt beslag på mye tid.

Godkjenning av regnskap og budsjett ble utsatt fordi Ståle Halvorsen ikke var kommet enda.

6) Vedtektsendringer

Alexander Nyheim foreslo en vedtektsendring som går ut på å endre siste punkt i stillingsbeskrivelsen til et vara-medlem til:

Varaer tiltrer om faste styremedlemmer ikke møter. Da får de tildelt den fraværendes stemmerett. Hvis det styremedlemmet dukker opp fratrer varaen.

Det ble stemt ved håndsopprekking (ingen krevde lukket valg) og vedtaket ble vedtatt mot 1 stemme. Det var totalt 25 stemmeberetigede.

7) Alminnelige saker

Det var ingen alminnelige saker.

8) Omorganisering av styret

Alexander Nyheim kom med forslag om å slå sammen Redaktør / PR-ansvarlig og sa seg villig til å stille til valg på denne stillingen. Forslaget innebar også at det blir opprettet en ren styremedlem post, slik at antallet styremedlemmer fremdeles blir 6. Både Hilde Austlid, Tor Gjerde og Tarjei Aasen mente det ville bli en veldig tung jobb. Ingen andre var villige til å stille som hverken PR-ansvarlig eller Redaktør. Alexander ville ha den kombinerte stillingen.

(På dette tidspunktet kom Ståle, og det var da 26 stemmeberetigede)

Det ble stemt ved håndsopprekking og resultatet ble 16 for, 7 imot og 3 avholende.

Redaktør og PR-ansvarlig styrepostene er dermed slått sammen til PR /Redaktør. Instruks for det ordinære styremedlemmet og PR / Redaktør vil foreligge snarest.

fortsettes

5) Godkjenning av regnskap og neste års budsjett

Hexagon gikk i perioden høsten 2003/våren 2004 med et overskudd på 3.964,-. Det var i samme periode budsjettert med et underskudd på 7.654,-. Forskjellen skyldes at vi har brukt lite av spillbudsjettet samt at Hexagon Nytt har hatt meget små utgifter, jubileum kom på 1.727,- kroner og spillskap på 4.662,-. Alt dette er mindre enn hva som var budsjettert. I tillegg har klubben hatt flere medlemmer enn det var budsjettert med.

Regnskapet ble godkjent ved akklamasjon

Hexagon har nå ca 50.000,- spart opp på bankkonto. Dette er et beløp kasserer mener det er passende at vi har.

Det kom inn forslag til endringer av budsjett som ble stemt etter i følgende rekkefølge:

Hilde Austlid foreslo å sette av 800,- til kommersiell webtjener. Dette kan gjøre at vi kan ha dynamiske webside, noe som kan være en fordel. Flere personer argumenterte for og imot dette, inkludert Sondre Øverås, Bjarte S. Karlsen og Tor Gjerde. Til slutt ble forslaget øket til 1000,- og det ble stemt ved håndsopprekking. Resultatet ble 10 for, 7 imot og 8 avholdende. (På dette tidspunkt hadde en person forlatt lokalet så det var 25 stemmeberetigede.

Det ble så lagt frem forslag fra Hilde Austlid om å sette av 2000 kroner til PR-arbeid. Argumentasjonen gikk frem og tilbake og tilslutt ble det stemt ved håndsopprekking. (Tim Torvatn var nå ankommet så det var 26 stemmeberetigede) Resultatet ble 23 for, 1 imot og 2 avholdende.

Helle Buvik la frem forslag om å øke det kommende spillbudsjettet med 2000 kroner til andre spill og 200 til miniatyrspill siden hun ikke hadde brukt noe siste år. Ståle Halvorsen og Tord Reistad kom med forslag om at vi overfører 1000 kroner ekstra til andre spill.

Det ble først stemt hvilke av disse to økningene som skal stemmes opp imot det å ikke øke i det hele tatt. Resultatet ble 6 for å øke med 2200 kroner, 16 for å øke med 1000 kroner og 4 avholdende.

Det ble så stemt om vi skal øke med 1000 kroner eller ikke. Resultat ble 21 for å øke med 1000, 4 for ikke å øke, og 1 avholden.

Alexander Nyheim kom så med forslag om å sette av 500 kroner til kjøp av battlemat med tusjer. Det ble stemt over forslaget med håndsopprekking og resultatet ble 17 for, 4 imot og 5 avholdende.

Budsjettet ble derfor endret til:

Revidert budsjett for Hexagon Spillklubb høst 2004 / vår 2005

Regnskapsperioden er fra 1. juli 2004 til 30. juni 2005

Budsjetterer med 54 medlemmer som betaler 250 kroner hvert halvår.

Dette er gjennomsnittlig medlemstall for de foregående to årene.

Inntekter

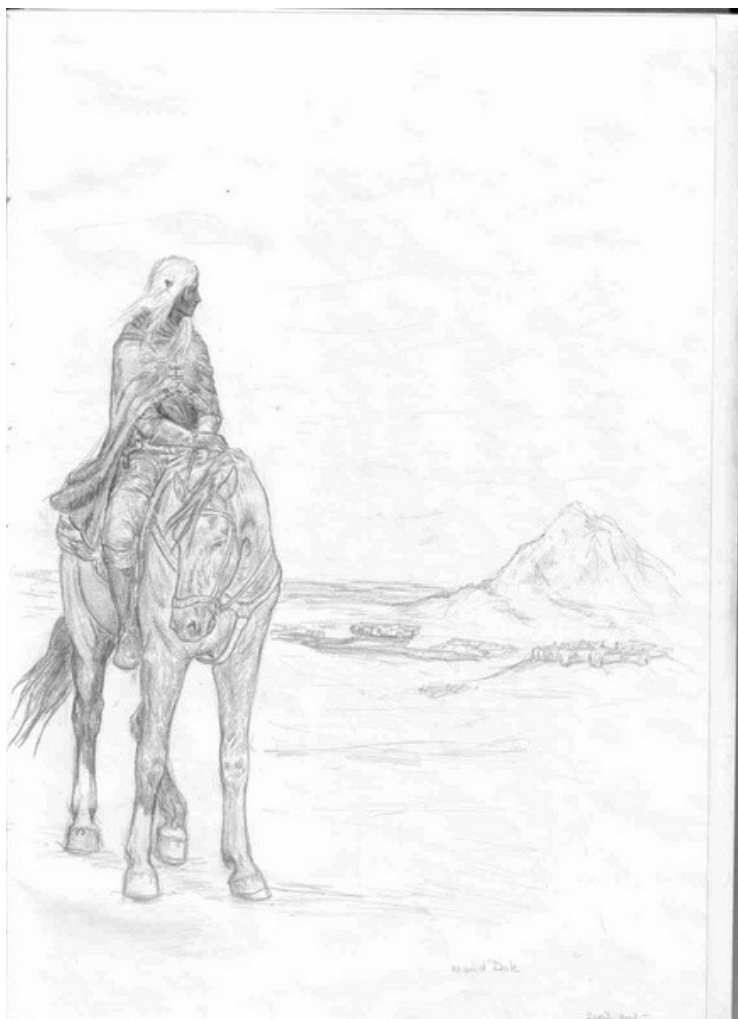
Medlemskontingent høst 2004	13 500
Medlemskontingent vår 2005	13 500
Engangsbilletter, 25 * 30kr.	750
Renteinntekter	300

Sum 28 050

Utgifter

Husleie aug-des 2004	9 600
Husleie jan-jun 2005	9 600
Hexagon Nytt	3 500
Navnetjener fra www.domeneshop.com	175
Avgift til Norid for .no - domene	100
Postkasseleie	673
Gebyr til Bank	250
HYPERION	1 200
Spillkjøp Miniaturspill	200
Spillkjøp Klubb saga	600
Spillkjøp andre spill	3 000
Diverse	400
Rollespill Battle-mat	500
Mulig web-tjener	1000
Ekstra-budjett PR	2000

Sum 28 298



fortsettes

Kommentar til budsjettet:

Budsjettet er tråd med generalforsamlingen 6. september 2004 sine ønsker.

Budsjett ble vedtatt ved håndsopprekking med 24 stemmer, ingen imot og 2 avholdende.

9)Valg av nytt styre

Valgene skjedde i den rekkefølgen de står her. De nyvalgte styremedlemmene er markert med STORE bokstaver:

(Det var på dette tidspunktet igjen 25 stemmeberettigede, da Tim Torvatn gikk)

PR-ansvarlig/redaktør;

ALEXANDER NYHEIM valgt ved akklamasjon

Sekretær/Materialforvalter:

BJARTE STIEN KARLSEN valgt ved akklamasjon

Kasserer:

STÅLE HALVORSEN valgt ved akklamasjon

Nettansvarlig:

ESPEN BRILL valgt ved akklamasjon

Levende Rollepill ansvarlig:

THOMAS TVEIT valgt ved akklamasjon

Ordinært styremedlem

12 stemmer til MARTIN DAHL

9 stemmer til Sondre Øverås

3 blanke stemmer

Vara-medlemmer

I følge tradisjon stemte alle her på 2 navn hver. Ved 1 navn ble den andre stemmen antatt som blank. Resultatet ble:

15 stemmer til Helle Buvik

20 stemmer til GUNNAR OLAI DAHLE SIVERTSEN

11 stemmer til Sondre Øverås

4 blanke stemmer

Gunnar Olai Dahle Sivertsen blir 1. møtende vara, Helle Buvik blir 2. møtende vara, mens Sondre Øverås er 3. vara uten møteplikt.



Spillanmeldelser : Puerto Rico

av Jan Erik Storebø

Puerto Rico er et spill hvor en har som mål å score mest seierspoeng. Dette får man gjennom å bygge bygninger verdt forskjellig antall seierspoeng og å få sendt last fra kolonien. Hver spiller får et koloniområde som består av et gitt antall jordlotter for plantasjer og gitte rom for bygninger. Det er et spill uten terninger, og har liten vilkårlighet. Hver runde går man fra spilleren som er guvernøren og i runde rundt. Så går guvernørrollen til nestemann. Det er gitte roller hvorav man skal velge en når det er ens tur. Alle gir rolleinnhaver en spesiell fordel. Craftsman (en produsere varer ut fra plantasjene man kan behandle varene til, det vil si den riktige bygning til å behandle det, mat trenger ingen, rolleinnhaver får en ekstra vare). Men spillet har begrenset antall varer man kan produsere tilgjengelig, så det gjelder å komme først i runden. Alle roller gjelder for alle i rekkefølge, utenom Prospector som betyr at rolleinnhaver tar en gull. Captain betyr at man sender "hjem" varer på tre skip. Men et skip tar kun en vare og man går i rekkefølge, så man kan ende opp med å sende intet. Når skipet er fylt opp blir det tømt til neste gang. ellers blir det stående med opptil syv og ned til en ledig plass/er. Rolleinnhaver får et ekstra seierspoeng. Etter runden kan man bli nødt til å kaste varer som råtner, med mindre man har varehus. Builder betyr at bygninger blir kjøpt inn, det er et begrenset antall bygninger ledige, rolleinnhaver har en gull i rabatt. Bygninger koster

forskjellig antall gullmynter, rabatt til dem som har steinbrudd (men disse opptar en jordlott hvor en plantasje heller kunne stått). Bygningene har forskjellige funksjoner. Noen behandler varer, noen gir deg et eget skip i kapteinsfasen, noen gir mer om du selger noe, og så videre. Det er hard kniving om disse bygninger som blir fort borte om de er bra. En bygning som behandler varer kan behandle toppen varer fra tre plantasjer. Velger man settler kan alle velge en plantasje (rolleinnhaver kan velge et steinbrudd). Disse er forskjellige: mat, indigo, kaffe, sukker og tobakk. Man må ha bygninger til å behandle de forskjellige, bortsett fra mat. Man kan imidlertid ikke ha mer enn en bygning av en type. Spillet mekanismer gjør at variasjon av plantasjer er nødvendig. Velger man trader kan man selge varer. Kjøpmannen kan ta opptil fire varer og har et varierende antall rom i butikken ledig til å ta mot varer. Man må ha en vare han ikke enda har tatt i mot. Prisen man får er varierende. Man får ikke nødvendigvis muligheten til å selge noe som helst. Velger man borgermester kommer nye kolonister til øya. Disse trenger man til å bemanne bygninger og plantasjer, ellers er de ikke i funksjon. Hvor mange kolonister man får varierer etter hvor man sitter etter borgermesteren og hvor mange som kommer. Spillet er slutt om det ikke lenger er tomrom å fylle på øya, om seierspoengenmarkørene er brukt opp, eller om det ikke er

nok kolonister til å fylle opp skipet som skal komme med dem, hva som nå kommer først. Rollene vil bety forskjellig for spillerene ikke bare etter hvor de sitter, men hvor mye de har bruk for dem. har man ikke noe å selge, har man ikke bruk for trader for eksempel. I tillegg vil bygninger ha noe å si. Med "small market" vil man tjene en gull mer ved salg. Det gjelder å være obs ikke bare på hvor mye man tjener, men hvor mye andre tjener på at man tar en rolle. Det gjelder å velge en strategi. Tjene penger raskt, behandle mest mulig varer, gå for dyre varer å kunne selge, og så videre. Spillet kan virke litt urettferdig når spillerene får forskjellig bruk for de forskjellige rollene, men det er gjennom egne strategier og andres at spillets balanse skapes. Det er et spill man lærer mens man spiller det forholdsvis enkelt, man får det gjerne i blodet allerede første gang ettersom man lærer hva de forskjellige rollene og hvor man er i runden betyr. Reglene er enkle å lære, men til å være så enkelt sørger likevel mekanismen med de forskjellige begrensninger i antall ledige hvaetnåskulle være og rollene for at det likevel er veldig fengslende. Antall spillere: tre til fem, men bør være fire eller fem. Spillet tar litt over en time.

Dette er første del av en serie av anmeldelser av spill som klubben har.



Levende Rollespill

av Thomas Tveit

På hexcon vil det være en kort laiv i tilknytning med hexcon tema om 7th sea rollespillet.

Det skal være et ball med en av de mektiske handelsfamilene i området. Her kan man innlemme seg blant sosisiteten eller bare prate med likemenn/kvinner.

Siden dette er en fem timers laiv basert på et kjent rollespill kan dette kanskje være starten for nybegynnere. Etter det som står på infosidene vil det være mulig å låne klær og utstyr.

Dette er siden for de som vil ta en nærmere titt:

<http://www.hexcon.no/laiv.html>.

Dette er den eneste levende som arrangeres i trøndelag før jul. Dvs at 8 – 10 oktober vil det være en alvejakt, hvor britisk adel er på fasanjakt. Bortsett fra at fasanene er byttet ut med alver. Men siden det vil være ferdig før hexagon nytt er ferdig i trykkeriet, er det liten vits å nevne det så mye.

Det jeg kan si noe om er mer for de som ikke vet hva levende

rollespill er. De fleste av hexagonnyttts lesere har spilt eller spiller rollespill. Hvor mange har ikke hatt lyst til å oppleve det litt mer på kroppen? Levende rollespill gir hver enkelt muligheten til å teste hvordan det er å gjøre ting i levende tilstand. Istedenfor å si til en spilleleder at "jeg trekker sverdet og stormer monstret" eller "jeg skal prøve å skjeppe opp kongens datter", så gjør du dette selv. Man kler seg i mer eller mindre tidsriktige kostymer og lever seg helt inni sin rolle.

Ett eksempel jeg kan trekke frem er min rolle ved navn Torgeir Torson. Vi var fire personer som spilte en søskenflokk. Vi var med en større kolonifølge som skulle sette oss ned i en bortgjemt dal. Vi var innleid som soldater, så det innebar vakthold. Timene går seint når man står på vakt, ikke helt det samme som å si til en spilleleder: "jeg tar første vakt", "ingenting skjer". Om natten ble vi angrepet av skrømt. Når det er mørkt, du ser lite og du vet at et sted foran deg er det noe som vil

drepe deg. Da er det godt å vite at du har allierte rett ved siden. Det er og noe helt spesielt med kjenne at motstanderens slag bare treffer skjoldet ditt.

Men det er jo ikke bare soldater i verden eller på laiv. En annen gang spilte jeg handelsmann under et bryllup. Jeg satt om kvelden og nippet til god drikke mens jeg diskuterte handelskontrakter med andre handelsfolk, mens jeg prøvde å få tjene mest mulig penger.

Opplevelsen for rollespill blir en helt annen etter en runde levende rollespill. De fleste som driver med levende rollespill klager f.eks ikke når spillederen sier man ikke kan sove i plate rustning. Det er faktisk svett nok i ringbrynje. Så dersom noen vil høre mer om hva dette er og muligens teste det på kroppen, si fra. Jeg kan gi noen tips.

De fleste av hexagonnyttts lesere har spilt eller spiller rollespill. Hvor mange har ikke hatt lyst til å oppleve det litt mer på kroppen?



”Men, Men, jeg har betalt medlemsavgifta! Jeg sverger!!”

Star Trek Norge stiftes

av Irene Brustad

Norges første Star Trek klubb er på trappene!

Ideen til det hele startet med at Alexander Nyheim og undertegnede kom i snakk på forumet på internettsiden www.startreknorge.com. Vi ble enig om at det burde være en Star Trek-klubb i Norge og at dette kunne vi gjøre noe med. Etter litt frem og tilbake ble vi enige om å møtes og diskutere saken nærmere. Under møtet kom vi frem til at

HexCon 12. til 14. november ville være en fin mulighet til å gi Star Trek Trondheim (Norge?) en god start.

Det som blir spennende å se er om det er noen interesse for noe slikt i Trondheim og Norge generelt og vi håper at så mange som mulig finner veien til vårt stiftelsesmøte søndag 14. november :) Alexander og jeg bobler over av ideer for hva som kan gjøres fremover, men jeg er sikker på at det er

mange flere ST-fans der ute som kan bidra i denne prosessen.

Informasjon om hvordan man melder seg på til denne gledens dag finner man her: <http://www.startreknorge.com/cgi-bin/ib3/ikonboard.cgi> Du finner også mer informasjon på HexCon sine sider. Vi håper også å få til en filmvisning på Con'en. Møt opp!



McDonald burger: We are the Burg, prepare to be asimilated.

Captain: Never! Federation will never give us permission to make new uniforms

HBBL

Hexa-Bowl Open Blood Bowl Liga

av Espen Brill

Se for deg amerikansk fotball. Plasér så dette i et Warhammer Fantasy Battle univers. Hva får du? Jo, Bloodbowl. Sporten over alle sporter. Sporten som har sett flere dødsfall enn selvmordsbordtennis og squig-grooming. Om man foretrekker rå og brutal vold, eller disiplinert taktikk og ball- (og terning-) ferdigheter er Bloodbowl spillet med stor S. Et stort utvalg av forskjellige raser og strategier gjør at spillet kan dekke de flestes behov.

HBBL er Hexagons egen liga for Bloodbowl-fantaster. Vi har både hardbarka veteraner og spenstige nybegynnere.

ner. Hvert semester (august-desember og januar-juni) arrangeres HBBL. Alle kan delta, du trenger verken forkunnskaper, miniatyrer eller eget spill (Etterhvert som du blir hekta antar vi at du vil skaffe deg alt dette). Spill kan lånes av klubben eller av andre sympatiske bloodbowlere, og erfaringen og kunnskapene kommer etterhvert som man har spilt. Miniaturer kan lånes av andre spillere, men det foretrekkes at man har sine egne. De som virkelig blir hekta maler miniatyrene sine i lagfarger, og gir hver enkelt miniatyr en egen vri.

Årets liga består av 2 divisjoner med 9-10 lag. Vi er gått igang, og man ser allerede

lag som skiller seg ut, men det kan snu. I lengden vil de beste bloodbowl trenerne alltid skille seg ut fra resten av suppa, men i enkelt kamper råder terningene. Det hjelper ikke at du har tenkt gjennom strategien din 100 ganger, hvis det første du gjør er å feile på et terningkast. På en annen siden hjelper det lite med å klare de fleste av terningkastene dine, hvis du ikke har en god strategi som ligger under. All informasjon om HBBL finnes på ligaens hjemmeside (<http://hbbl.hexcon.no/>), og hvis det er noe mer man lurer på, finnes det en egen epostliste.

HBBL er Hexagons egen liga for Bloodbowl-fantaster. Vi har både hardbarka veteraner og spenstige nybegynnere.



Grunts with Attitude: Har sett flere tap enn de fleste, men har stor underholdningsverdi både for trener, motstander og publikum..

Hva føler du nå Hexagonmedlem?

En liten spørsmålsrunde med vårt kjære medlem Thomas Fuglseth

HN: Hva fikk deg hekta på Rollespill/Brettspill?

TF: En gang for lenge, lenge siden, sånn rundt om kring når jeg begynte i ungdomsskolen (noe som medfører at jeg vel var rundt 13 år gammel på den tiden) spurte en kompis av meg om jeg ville bli med og spille AD&D. Og min undergang var sikret..

HN: Hvor lenge har du holdt på?

TF: De som kjenner alderen min kan vel regne seg frem til det

HN: Hva har vært din beste opplevelse med hobbyen?

TF: Hmmm. Tror det må ha vært Regncon V. Spille først Paranoia og så Cybergeneration med Edward Bolme. Rablende gal amerikaner som bl. a. har skrevet en del for R. Talsorian Games. En hysterisk

morsom opplevelse som jeg fremdeles husker varmt.

En liten bit nerde-trivia: Bolme er mannen som først spilte karakteren Rache Bartmoss, verdens dyktigste netrunner og en av de sentrale NPCene i Cyberpunk2020.

HN: Du kommer over en halt goblin med Krykke. Selv har du en kniv og en sekk. Goblingen er bevisstløs. Hva gjør du?

TF: Setter meg ned og møysommelig skjærer et snitt nesten helt gjennom krykken (en sag hadde selvsagt vært bedre, men jeg skal nok få det til med en kniv også). Gjemmer meg et stykke unna og venter på at goblingen skal våkne. Ler rått når krykken knekker i det goblingen lener seg på den

HN: Synes du en GM skal fudge en terning?

TF: Spørs på rollespillet. I 7th Sea: jada, hele tiden. I Hackmaster: aldri i livet, la dem dø. I Cyberpunk, Cybergeneration og D&D: Gjerne, for å unngå plott-ødeleggende dødsfall som følge av uflaks. Men ikke la det bli en vane.

HN: Hva føler du akkurat nå Hexagonmedlem?

TF: *gjesp* Føler meg klar til å gå hjem fra jobb.

Hva føler du nå Hexagonmedlem er en liten ny spalte som blir å gå framover. Thomas har utfordret Hilde Austlid til å være neste i lenka. Følg med i neste nummer for hennes svar!



"Al-Quaidas utsendte representanter får også tid til å nyte den norske naturen på sin rundreise i landet"

ÅK

I dette Hexagon Nytt har ÅK vært hektisk opptatt med å samle inn kommentarer fra diverse folk, og har fått med seg mange gode og noen ikke fullt så gode kommentarer.

Dessverre har det vært lite farting på ÅK, og ÅK er svært fornærmet over at hun ikke er invitert til flere spillbord

“Han der må jo være Battlemage, han kaster jo mer en en spell om dagen!”

- Thomas Fugl beundrer en magiker oppe i et tårn i Hackmaster

"Jeg skal ta meg fire pils, så skal jeg kutte meg litt opp, og så skal jeg gå og legge meg"
- Bodda, som nylig har oppdaget en plagsom

egenskap ved reglene fornaturlig helbredelse i HackMaster

Helle: Ka e det du grafse etter?

Frode: Blyanten min og sånn generelt!

- Frode og Helle i passiar på en Vampire spill- ing

“Vi e eventyrer! Vi gjør dumme teng!”

Andreas forklarer en av rollespillhobbyenes grunnleggende sannheter

Henrik: Du må jo si ifra før at du bare har to hitpoints igjen!

Marius: Det var før dere prøvde å drepe meg.
Henrik og Marius i en liten verbal diskusjon

etter at gruppen nesten drepte Marius sin karakter!

“Nu bynn æ å få like stor utringing som då æ tok dommern”

- Beate som spiller sin fulle alv : Quillathe Naïlo

“Se som han tenker, det er som om du kan se hårstråene detter av.”

-Ståle om Runar etter at de tidligere hadde fastslått at tenking fører til hårtap

Arvolin: Er det en spesiell grunn til at Locapal- las vil ta ungen?

Locapalas: Grynt!

-Torbjørn og Jan som debatterer en flyktende unge



This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.