

# "TANKEN?!"

# CON



1. - 3. MARTS 1996  
ØSTRE SKOLE IKAST

---

## Velkommen til "TANKEN?!" con.

Dette con er det første, vi forsøger at arrangere. Men det er jo ikke nok, at vi som arrangører er ivrige og bruger en masse tid på at planlægge. Vi har brug for dig, til at komme og deltage som spiller og spilleleder. Vi har skaffet forskellige scenarier, i forskellige genrer, så der skulle være noget for de flestes smag. Ud over rollespil laver vi to brætspils-turneringer, nemlig Blood Bowl og Helteludo. For dem, der mere er til kortspillet Magic, har vi også lavet en turnering i dette spil.

### Ansvarlige:

Ikast Ungdomsskole  
Thomas Knudsen  
Morten Nørsøller  
Thomas Winther  
Rasmus V. G.  
Michael Jensen

### Kontakt Person:

Thomas Winther  
Finlandsgade 61  
7430 Ikast  
tlf.: 9715 4766

### Tak for hjælpen til:

Lene von Seelen  
Martin Pedersen  
Landsforeningen Sleipner  
Scenarieforfatterne.



Brugen af Copyrights og Trademarks uden angivelse, skal ikke ses som en udfordring til disse.

---

---

## Tidsplan...

### Fredag 1. marts:

- 18,30 Dørene åbnes
- 19,30 Velkomst
- 19,45 Spilleleder-møde ved informationen.
- 20,00 Tanke 1 begynder.
  - Land of Antgra (D.A.D.)
  - I skyggens kulde (call)
  - I ly af mørket (STAR WARS)
- ? Godnat

### Lørdag 2. marts:

- 10,30 Vækning
- 11,00 Morgenmad
- 11,45 Spilleleder-møde ved informationen.
- 12,00 TANKE 2
  - Gudens øje (ADAD)
  - Lord of death terror in New York (call)
  - Operation Mr.Redding. (Shadowrun)
  - Magic turnering.
- 19,45 Spilledermøde ved informationen
- 20,00 TANKE 3
  - Bad Breath (VP)
  - Iskold sommer (storyteller)
  - Forræderiet (Cyberpunk 2,0,2,0)
  - Blood Bowl turnering
- ? Godnat

### Søndag 3. marts:

- 8,30 Vækning
  - 9,00 Morgenmad
  - 9,45 Spilledermøde ved informationen
  - 10,00 TANKE 4
    - I Ivans baghave (systemløs)
    - Tusmørkets smådjævle 5 (call)
    - A 279-1 (VP)
    - Helte ludo turnering.
  - 15,00 TANKE 4 slutter
  - 16,30 Skolen er forladt.
-

---

## TANKE 1

Denne tanke forløber fredag aften, med start kl. 20.00, og fortsætter så til ud på natten.

### LAND OF ANTORA.

I er eventyrere i Verdenen Antora. Antora er fuldt med uhyrer og trolddom, hvor man kun overlever ved at bruge sin forstand, sit sværd eller magi. I vil blive hyret af rige adelsmænd og baroner til togter, der er for farlige og vanskelige for deres egne mænd. Det vil være op til jer selv, hvilke personer I vil være og på den måde kan I selv forme jeres eventyr.

Der vil kun være mulighed for at vælge klasserne: Cleric, Druid, Mage, Wizard, Thief, Bard, Fighter, Paladin, Ranger.

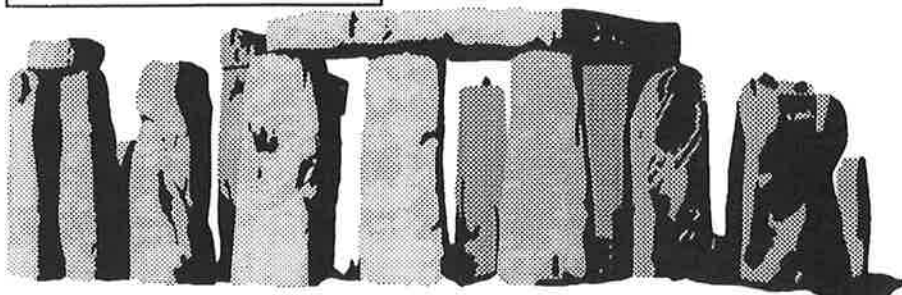
I kan vælge hvilken race jeres person skal tilhøre.

I vil starte i level 1, men jeres personer vil hurtigt stige, da der ikke skal mange xp til i starten. Når I stiger i levels, vil I være stærke nok til at tage på jeres egne eventyr i stedet for at blive hyret. I skal være klar på, at I kan komme ud for gåder, monstre, magi, ja alle mulige former for rædsler. Men alt vil blive belønnet med guld-, kobber- og sølvmonter samt mange andre former for betaling. Har man først penge på lommen, kan man alt i Antora.

Er I klar til at udforske The Lands of Antora så velkommen. Held og lykke med jeres eventyre, og må terningerne være med jer.

Dette er ikke et enkelt scenarie, men en mindre kampagne. Så vær beredt på at være længe oppe.

System: D.A.D. Forfatter: Jakob Hansen
---



---

## I SKYGGENS KULDE.

Bilen skred en smule på den våde vej. De var ca. 15 min. fra borgen. Den lette tåge lagde sig som en skummel ånde omkring bilen. Doc. Doris Tredwood flyttede sig nervøst omme på bagsædet af politibilen. Da Jack Doorson ringede til hende, lød det ret alvorligt, og det undrede hende, hvad hun skulle sammen med Tom Ross den lokale forensic-ekspert. Hvad kunne der være sket?

Endelig en ordentlig sag. Dette var chancen for at bevise, at Jonas Müller havde lavet noget skummelt. Og hvad gør de så, sender Mark Floyd, en 27 år ung forensic-ekspert af sted. Dette kunne ødelægge hele sagen, men det vigtigste var at komme af sted. Ingen skulle spænde ben for Jimmi Ryan.

Brevet kom utroligt belejligt, for Brian Gallegher's detektiv bureau havde manglet kunder i lang tid. Denne sag kunne rette op på det hele, sagen lød jo ikke særlig svær.

System: Call. Forfatter: Thomas Knudsen.
---

## I LY AF MØRKET.

For lang tid siden, i en galakse langt væk, rasede klonkrigen. Den gamle republik er i problemer. Klonkrigen raser, og en mand ved navn Palpatien har gjort klar til det endelige fald af republikken og hans eget enevælde. En lille styrke af special trænede og enestående folk er blevet samlet med det formål, at fjerne en af de sidste ting, de ynkelige jediriddere kan bruge til at vinde slaget. De udvalgte er personer, der er frygtet i den ganske galakse. De gamle kejsere har sendt disse folk af sted med det eneste formål at finde og ødelægge...

I ly af mørket er et lidt alternativt Star Wars scenarie, hvor du får chancen for at spille en af Imperiets elitesoldater på en mission dybt inde i junglen på en umiddelbart primitiv og forsvarsløse planet. Du slår til i ly af mørket.

System: Star Wars Forfatter: Thue Eriksen.
---

---

---

## TANKE 2

Da TANKE 1 godt kan ske at trække ud, begynder TANKE 2 først lørdag kl. 12.00, og fortsætter til kl. 18.00.

### GUDENS ØJE

“Din gud har brug for dig!”, var beskeden. Tankerne farer igennem hovedet på dig, mens vinden pisker i dit lange sølvfarvede hår. Hesten under dig pruster under det hårde ridt. Borgen ligger foran dig. Du er fremme. Du går ind i gården til et mylder af elverfolk, dværge og mennesker. I et hjørne ser du to, du kender. Du opsøger dem...

I har oplevet mange utrolige ting sammen, men I har aldrig arbejdet for jeres gud. De fremmødte bliver delt ind i grupper. Tyve, magikere, krigere o.s.v. Du ser dig om i din gruppe. 37 barske krigere. De bedste skal findes. Kun eliten kan bruges! Efter 14 dages blod, sved, blod, held, blod, hårde kampe og blod er du klar. Du har kæmpet dig til en plads i din guds udvalgte gruppe. Du er klar, Du er den bedste. Eller er du?



System: ADAD
Forfatter: Brian Nielsen

---

## **LORD OF DEATH TERROR IN NEW YORK.**

Vi skriver den 30.juli 1994. Vi befinder os i New York en dejlig sommerdag. Solen stod tidligt op, uden at blive skæmmet af én eneste sky på den store lyseblå himmel. Det er en af de dage, hvor folk frivilligt står tidligt op for at føle den kølige morgenluft, før solen for alvor tager fat med 20-25 graders varme i skyggen.

Men der var dog nogle, der gerne ville have sovet lidt længere, blot ligge under dynen og glemme alt om denne dag, om det mareridt der mødte dem, da de kl. 05.30 mødte op i lokalet under F.B.I's hovedkvarter. De er agenter, suspenderede agenter, der ikke måtte vise sig hos F.B.I p.g.a. ustabil sindstilstand, også kaldet midlertidig sindssyge, men nu på denne særlige dag er der brug for dem. Ene og alene af den grund at de er specialister (af erfaring) i det okkulte...

System: Call Now Forfatter: Martin Svendsen.
---

## **OPERATION Mr. REDDING.**

Missionen: Hent forskeren Mr. Redding inden tre dage fra nu.

Baggrund: Mr. Redding vil hjem til sit gamle corp.

Betaling: God, da I er dygtige, og Mr. Redding er vigtig.

Året er 2056, stedet er Seattle UCAS. Gruppen er Shadowrunners, og har igen fået et job. Som sædvanligt er der efterspørgsel på jeres evner og villighed.

System: Shadowrun 2.ed. Forfatter: Claus Jensen.
---

## **MAGIC TURNING.**

Artifacten splintres under magien's bånd. Derefter lod mageren forsvaret gå løs mod Ildens Griske Tunger. De magiske flammer skød gennem hans krop og efterlod ikke så meget som aske. Det eneste, der var tilbage, var et sagn om den store mager!

Listen over forbudte kort vil blive udleveret på con'et.

Det koster 10 kr. at deltage. Disse penge går til præmier til vinderne.

Spørgsmål kan besvares af Michael på 97403687.

---

---

## TANKE 3

TANKE 3 er endnu et aften/nat blok. Det begynder lørdag kl. 20.00, og har så en planlagt slutning kl. 02.00.

### BAD BREATH.

Generalen lænede sig frem for at trykke på play knappen på båndoptageren. Han havde selv hørt båndet to gange, og skulle nu afspille det for ministeren, som han havde i telefonen.

En kvindestemme tonede frem:

- *Alarmcentralen, hvad kan jeg gøre for dem?*
- *Hurtigt en eller anden skaf hjælp.*
- *Hvor ringer du fra?*
- *Auckland, fra en telefonboks. Der var denne enorme lyd, og så et blændende lys fra himmelen. Og så begyndte disse fremmede at dræbe os.*
- *Vil du være venlig at vente lidt, så stiller jeg dem igennem til indenrigsministeriet.*
- *Der er ikke tid, vent!*

*Et brag høres i baggrunden, og lyden af glas, der splintres.*

*Man hører kvinden igen:*

- *Hallo, hallo er du der stadig?*

Generalen slukkede for afspilningen.

- *Nå minister hvad syntes du?*
- *Sæt hele hæren ind, luftvåbnet infanteriet, det hele!*

Generalen lænede sig tilbage, og tog et sug af sin cigaret.

- *Ikke for at være blæret, men jeg tror, dette er et job for rigtige mænd.*
- Han afbrød forbindelsen til ministeren og trykkede på knappen, der alarmerede hans ynglings specialkorps: The Astro-Investigation and Defends Service, eller som han kaldte dem THE BOYS.

System: VP Forfatter: Thomas Winther.
--

---



---

## ISKOLD SOMMER.

Toget rumlede afsted nordpå gennem Jylland, og nærmede sig Brønderslev, og dermed 9.b.'s mål. De skulle på sommerlejr, og vejret var fint, ikke en sky på himlen, solen skinnede, og fuglene kvidrede.

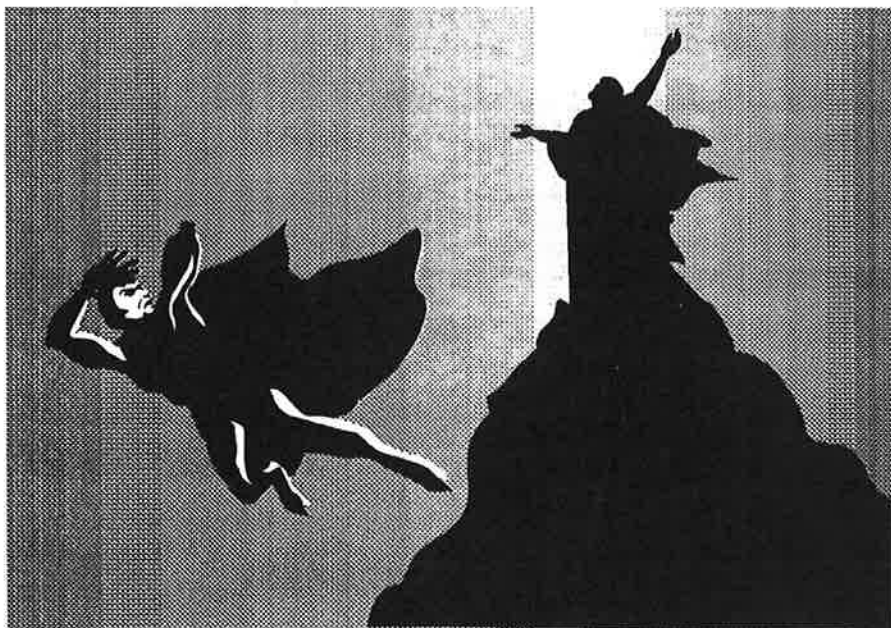
Helle sad og kiggede ud af vinduet og tænkte på, at hun havde de bedste venner, man kunne tænke sig i klassen.

Hun burde være jublende lykkelig, men hun var virkelig nede. Det var ikke kærestesorger. Nej havde det bare været så let. Men hun havde på det sidste haft nogle mærkelige drømme, som nærmede sig mareridt.

Hver gang hun begyndte at tænke fremad mod lejren, fik hun det underligt i hovedet, og hun fik kuldegysninger. Hun havde prøvet at slå det hen, og det havde virket et stykke tid.

Men da de kom til Aalborg, havde hun set to mænd stå på perronen, og de havde også set hende. Da hun så den ene i øjnene, sortnede det for hende, og hun blev grebet af en ubeskrivelig frygt.

System: Storyteller.
Forfatter: Christian Nørgaard



---

## FORRÆDERIET.

Gruppen er endnu en gang på røven. Men denne gang er det for alvor. De skylder 20.000 Eurodollars til en person kaldet Vismanden. Denne mission må ikke gå galt. Hvis den lykkes, vil alle deres pengeproblemer være løst. Det er derfor, at I nu sidder på jeres tilholdssted, og gennemgår de sidste detaljer i planen.

To mænd, to kvinder og en cyborg.  
En mærkelig forsamling, men ganske effektiv. Eller det var I. De sidste missioner, I har været på, har været uden succes. Det er lige som om, folk ved, hvad I skal til at lave, før I selv ved det. I fornemmer en forræder i blandt jer, men hvem?

System: Cyperpunk 2,0,2,0
Forfatter: Bonny Nielsen.



## TURNERING I BLOOD BOWL.

Noget knasede og flækkede, det var helt sikkert, efter så mange års erfaring. Hvis ikke dette ville medføre døde, var det helt sikkert hans sidste kamp. Men det var ikke noget personligt. Han var den eneste, der kunne nå at stoppe deres runner fra det afgørende Touch Down.

Teams skal laves hjemmefra.

Der spilles efter 3 ed. og Death Zone.

Hvert team skal stille med en eller anden form for coach, fanklub og banners.

Spørgsmål kan besvares af Michael på 97403687.

---

---

## TANKE 4

For dem, som har energi tilbage efter de første 3 TANKER, har vi her en sidste afsluttende TANKE. Den løber fra kl 10.00 til kl. 15.00, søndag.

### I IVANS BAGHAVE.

Det lugtede surt af røg i lokalet. De røde og grønne lys fra radaren fik personerne i rummet til at ligne lig fra en dårlig gyser. De havde fulgt jagten i over to timer nu. De 16 MIG-25'ere, der var i luften, havde svært ved at følge med dem, til trods for deres ellers så ofte beviste gode manøvreedygtighed ved høj fart. Det var tydeligt på radaren, at de jagede noget. Men ud fra hvad den Stealth, der havde passeret området for godt 1 time siden, rapporterede, havde piloten ikke fået visuel kontakt med andre end disse MIG's.

>>Sirenen lød som et kanonslag, der flåede i deres nervebaner.<<  
Præsidenten for op af sin lænestol.

Forsvarsministeren bekendtgjorde, at russerne havde affyret 5 jord til luft missiler af den "dyre" slags. De grønne prikker der symboliserede de 25 MIGs gik i angrebsformation...

Sekunder efter var 12 af pletterne forsvundet fra radaren.

Stilheden blev dyb. Kun instrumentpanelet brød den med sine lyde, men selv de lød forsigtige.

Pludselig brød en officer stilheden >>Den falder i højde<<.

Missilerne havde ingen effekt, men en af MIGerne havde åbenbart ramt den...Hvad var nu det??

10 min. efter kom rapporten ud af faxen....

U.F.O. Skudt ned i Rusland.

Vragstumper: POSITIVI!!

"Dem skal vi have fat i!", lød det fra præsidenten.

System:	Systemløs
Forfatter:	Bent Pedersen

## TUSMØRKETS SMÅDJÆVLE 5



Det var helt sikkert.  
Der var ingen tvivl.  
Alt pegede på, at det var  
rigtigt.  
Slikmutter, ja hvorfor  
ikke?  
Det var det ideelle job til  
at skjule sine ondsindede  
kunster på.  
Nu var det bare, hvem  
skulle vi fortælle det til?  
Hvem ville tro på seks 10-  
årige rollespilleres histo-  
rie, om at den gode  
gamle slikmutter udøver  
ondsindede heksekunster  
i sin fritid?

System: call  
Forfatter: Henrik Bisgaard  
Claus Bloch

### A 279-1

Den sidste briefing inden afrejsen: Den lille fængsels måne A279-1, hvor DARKSUNTM driver minedrift, har nu ikke afsendt nogle mineraler i 2 uger. En elektromagnetisk storm har gjort, at det ikke er muligt at opnå radiokontakt.

Det er jeres opgave at undersøge, hvad der er galt og løse evt. problemer. I skal også bringe en bestemt af fangerne tilbage til jorden, hvor han skal afhøres om spionage.

Kaptajnen sluttede sin briefing, og sergenten samlede gruppen. De forlod konferencerummet og bevægede sig mod Dimension Distortion rampen.

System: VP  
Forfatter: Morten Nørsøller.

---

## HELTE LUDO.

Den lille hovmodige røde brik Stalin, var på vej mod målzonen, og derved ville de røde brikker være tæt på en sejr. Men nej, han ombestemmer sig og tager endnu en omgang på ludo brættet, til de andre rødes store ærgrelse.

Ludo brikkerne får egenskaber, der giver nye dimensioner til det gamle spil. Brikkerne bliver Fredselskende-eksplosive-neurotikere. Spilles efter reglerne fra Fønix + "TANKEN?!"'s regeludvidelser. Disse regler vil blive udleveret på con'et.



---

## Priser...

Indgangen på con'et koster 50 kr. I den pris er inkluderet entréen og rundstykker om morgenen.

Til spillelederne er der en rabat på 10 kr. pr. scenarie de vil køre.

## Tilmelding...

Tilmeldingen foregår på den vedlagte tilmeldingsseddel. Der skal prioriteres med 1, 2 evt. 3 i de blokke, du vil spille. Hvis du vil være spiller, skal du skrive sl. ud for det pågældende scenarie.

Betaling skal ske på forhånd på giro nr.

521-3452

Ikast Kommunale Ungdomsskole

Jyllandsgade 10

7430 Ikast

Husk at medbringe kvitteringen på con'et. Sidste frist for betaling og tilmelding er den 7. februar 1996. Tilmeldingen er bindende. Ved afbud efter 12. februar refunderes indbetalte penge ikke.

Tilmeldingen sendes til:

Ikast kommunale Ungdomsskole

Jyllandsgade 10

7430 Ikast

## Mad...

Skolen ligger strategisk med hensyn til indkøb, kiosker og grillbarer, så mad sørger man selv for. Lørdag aften bliver der evt. fælles bestilling af pizza, hvis der er tilslutning. Lørdag og Søndag morgen er der to rundstykker til hver. Ekstra rundstykker kan bestilles via tilmeldingssedlen.

## Information og kiosk...

Der bliver forefundes en kiosk i klublokalet, hvori der på nærmere angivne tidspunkter kan købes toast, slik, sodavand, the og kaffe. Informationen kommer til at ligge sammen med kiosken. Der vil være bemanning gennem hele con'et, hvis du har spørgsmål.

---

---

## Ordensregler...

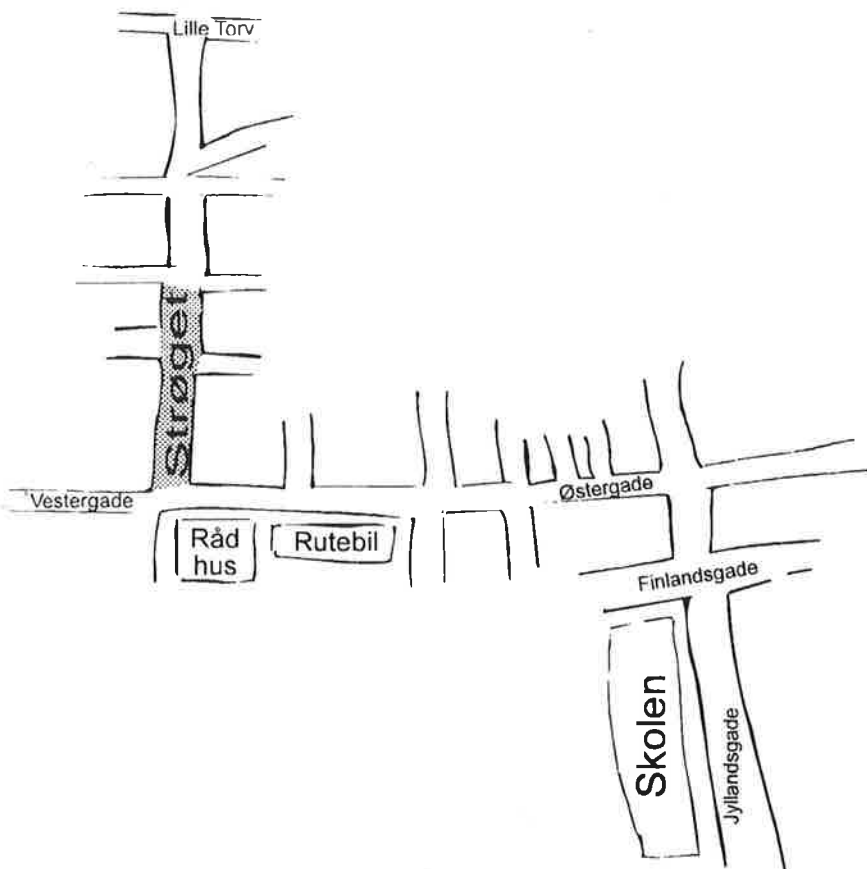
- §1 Tyveri anmeldes.
- §2 Alkohol og andre euforiserende stoffer er forbudt på con'et.
- §3 Våben og våbenattrapper er forbudt.
- §4 Ved skader er man erstatningspligtig.
- §5 Respekter de aflåste lokaler.
- §6 Det er spilleledernes ansvar at lokalerne er i orden efter endt spilperiode.
- §7 Respekter de andre con-deltagere.
- §8 Rygning er forbudt i klasseværelserne.
- §9 Kl 02.30 slukkes lyset i soverummene. På andre tidspunkter:  
Respekter de sovende.
- §10 Brud på ovenstående regler medfører bortvisning fra con'et.



---

## Kort (sådan finder du skolen)

### Banegården



Skolen ligger ca. 20 min. gang fra banegården, og ca. 10 min. gang fra rutebilstationen.

---