

DRAGECON



d. 14/10-2006

09.00-02.00

NIBE SKOLE

LUNDEVEJ 13

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

Velkommen til Dragecon!

Dragecon er ved at have bidt sig fast. Både hos vore medlemmer, men også i det brede rollespilmiljø uden for vores egen forening. Vi har under optakten til denne udgave af Dragecon kunnet mærke, at mange efterhånden kender eller har hørt om vores con, og heldigvis har vi kun hørt positive ting.

Et godt ry forpligter dog, så derfor har vi endnu en gang lagt hovederne i blød for at gøre connen endnu bedre. Noget helt centralt for en god con er naturligvis gode scenarier. Vi har ligesom sidst håndplukket masters og scenarieforfattere både i egne rækker og andre steder fra for at kunne give alle vores deltagere de bedst mulige oplevelser med hjem.

Derudover vil vi nu give deltagerne mulighed for at få noget morgenmad til at starte dagen på samt udvide vores udbud af madvarer i kantinen (ud over det sædvanlige udbud af slik, chips, sodavand med mere).

Bedømmelsessystemet har også fået en overhaling for både at gøre bedømmelserne lettere at foretage og samtidigt mere nuancerede.

Vi glæder os til atter at kunne slå dørene op for en flok eventyrlystne deltagere fulde af forventninger.

Vi ses vel d. 14/10-2006 klokken 9.00 på Nibe skole?

Tina Kruse - Formand for Dragen - Nibe Rollespilsforening

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

Dragecons ideologier

Vi vil skabe en con med scenarier og gamemasters af høj kvalitet

Connen skal være åben for alle rollespillere uanset alder og erfaring

Connen skal være éndags for at give en mere intens og koncentreret oplevelse

Vi satser på, at folk kommer igen, så deltagerne kommer til at kende hinanden godt hen ad vejen

Det sociale element og hyggen med hinanden skal have høj prioritet

Vi vil ikke prioritere størrelse på bekostning af kvalitet og det sociale element

Al arbejdskraft i forbindelse med connen skal være frivilligt, ulønnet og uden frynsegoder, for at alle deltagere er ligestillet

Holdfordeling baseres på deltagernes prioriteringer men derudover også med henblik på at give en optimal oplevelse for alle

Vi tilstræber så retfærdigt et bedømmelsessystem til konkurrencerne som overhovedet muligt

Den perfekte con er aldrig skabt. Vi skal altid forbedre os

Alle skal have så fantastisk en dag som overhovedet muligt

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

Dagens program

- 08.45 Dørene åbnes, indcheckning og morgenmad starter
- 09.00 Formanden byder velkommen, mastermøde efterfulgt af første spilbloks start
- 16.00 Første spilblok slutter
- 17.30 Aftensmad
- 18.30 Mastermøde
- 19.00 Anden spilblok starter
- 01.00 Anden spilblok slutter
- 01.30 Præmieuddeling og tak for denne gang

Vi kan ikke understrege nok, hvor vigtigt det er, at man kommer til tiden. Det er desværre sket for mange gange, at vi alle har måttet vente på nogle få, og det kan skubbe programmet for hele dagen. Sørg derfor venligst for at ankomme til tiden!

Dragecon d. 14/10-2006

Om scenarierne

På Dragecon har vi både “almindelige” scenarier og scenarier for de yngre deltagere. Ungdomsscenerne er beregnet til spillere under 16 år. Dette betyder naturligvis ikke, at man SKAL spille ungdomsscener, hvis man er under 16 år gammel. Det er frit at prioritere de andre scenarier, men vi forbeholder os ret til at sætte spillere under 16 på ungdomsholdene. Dette er fordi, mange unge spillere vil få en bedre oplevelse på disse hold. Ungdomsholdene er desuden lavet sådan at børn og unge, der aldrig har prøvet rollespil før, kan være med.

Spillerne og mastrene på ungdomsholdene indgår naturligvis i den samlede konkurrence om præmierne på samme vilkår som alle andre.

På Dragecon får bedste spiller på hvert hold et diplom. De tre bedste spillere på connen får et diplom og en præmie hver. Endeligt kårer vi connens bedste master, som også får et diplom og en præmie.

På de følgende sider kan du læse introduktionerne til connens tolv scenarier. Scenarierne er inddelt efter spilblok med seks scenarier i hver blok.

På tilmeldingsblanketten beder vi dig om at prioritere scenarierne, efter hvilke du helst vil spille. Læs derfor introduktionerne grundigt igennem, så du bedre kan vurdere hvilke scenarier, der passer dig bedst.

Dragecon d. 14/10-2006

Første spilbloks scenarier

TIL ANGREB!!!!!!

(ungdomshold)

Sir Ash Sweiss står og kigger ud over slagmarken, tager en dyb indånding og udbryder: ”AHHH, jeg elsker lugten af brændende Beastmen om morgenen”. Med et grumt smil og en tung latter tørrer han blodet af klingens og vender sig mod sine brave gutter. ”I har gjort det godt gutter. I trænger sgu’ til en lille ferie, lad os drage til Altdorf.....”

Bålet flammer lystigt, og Dværgegen Goraq finder øltønden frem.

”Lad os skåle på vores krigslykke og endnu gode helbred”.

Den lille gruppe af meget hærdede veteraner hæver deres krus, da stemningen bliver afbrudt af et råb fra en nærliggende trætop ”PÅ VAGT MINE VENNER!!! Noget mystisk kommer denne vej”. Sir Ash Sweiss trækker sit sværd og siger: ”Hvad ser du Lurin?” Lurin kommer stormene ned fra træet. ”En mystisk tåge kommer hurtigt imod os!!!” Den store ogre Bronk stiller sig ved siden af Sir Ash Sweiss med sin enorme kølle i hånden og siger: ”Lad dem bare komme Sir, jeg er klar.....”

System: Warhammer

Om scenariet / masteren: Scenariet er skrevet af Rasmus Jensen og Bent Holm og køres på connen af Rasmus. Rasmus blev på sidste con kåret til bedste ungdomsmaster (en kategori vi ikke har med denne gang), da han viste en forrygende evne til at skabe et underholdende scenarie og virkelig sætte fut i tingene.

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

Spillerne kan roligt vente et scenarie med masser af skub i, og det vil overraske meget, hvis terningerne ikke også vil blive slidt en del. Der er jo mange stygge monstre i Warhammer verdenen, der fortjener en rask omgang!!

Ilddåben (ungdomsscenario)

Powerhouse smadrer sine næver ind i bybussen, der efterfølgende flyver et godt stykke ned ad gaden for at krølle sammen op af en mur. En sky af gnister står ud bag bussen, da de fire robotter, den lige har forvandlet til skrotmetal, ender deres dage. "HA! Fire frags med et smæk! Stik den!"

Millitærets forskningsenhed har for 16 år siden frembragt en gruppe af børn med forskellige superevner. Disse har endnu ikke haft deres første offentlige opgave, da de har gennemgået årevis af hård træning for at lære deres evner at kende. Gruppens formål er at beskytte befolkningen og staten mod galninge og forbrydere med superevner. Da gruppen under træningen har været under konstant opsyn, har de ikke lært hinanden særligt godt at kende som personer men nærmest kun som kollegaer. De har dog set en del til hinandens evner under kampsimulationerne, og har da også udviklet en smule konkurrencementalitet overfor hinanden.

Gruppens øverstkommanderende, Oberst Smith, har deltaget aktivt i træningen af gruppen de sidste 16 år. Han mener nu, at det er på tide, at gruppen får deres ilddåb, og så må projektet briste eller bære. Teen Platoon er født.

System: Marvel Super Heroes Adventure Game

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

Om scenariet / masteren: Scenariet er skrevet og bliver masteret af Bjarke Brandt Stjernholm. Vi kender mest Bjarke i forbindelse med World of Darkness spil (Vampire, Werewolf med mere), men denne gang vil han gerne give de unge spillere en mulighed for at lege med tanken: "Hvad hvis jeg havde superkræfter?" Bjarke vil bruge sin fantastiske kreativitet og fantasi til at give de unge spillere en unik oplevelse som superhelte, der bekæmper superfjender og redder hele byer. Hvem vil ikke gerne prøve det?

9000 Beton

"Du går kold når, du kommer til Aalborg"

... Johnny Hefty

LUK OP, DET ER POLITIET! Ordene ringede hult gennem den låste dør, 2 sekunder før den blev smadret af kampberedte politifolk.

GØR DET SÅ! Han sank en ekstra gang, tog pistolen til tindingen og trykkede på aftrækkeren.

HOP FOR HELVEDE! DE KOMMER! Der er jo fucking 30 meter ned, var hans sidste tanke, inden han hoppede.

BOOOOOOOM! Benzinstationen eksploderede i et kæmpe brag, mens trykbølgen sendte deres bil yderligere 20 meter hen af vejen.

Øhh, hvorfor er løveburet åbent? Det er kraftedderme løgn...

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

Har du nogensinde stået i midten af Aalborg, mens både politiet og hele underverdenen helst så dig død?

Har du nogensinde følt dig som Kim Bodnia i slutningen af Push-er?

System: Systemløst

Om scenariet / masteren: 9000 Beton er skrevet af en forfattergruppe fra Aalborgområdet og blev på sidste Dragecon masteret af en af medforfatterne: Troels Rohde Hansen. 9000 Beton blev det mest prioriterede scenarie på connen og nok også det efterfølgende mest omtalte. Spillerne larmede infernalsk under scenariet og roste det efterfølgende i høje toner. Mads Stagis fik diplommet for bedste spiller på holdet, og har nu fået lov til selv at køre scenariet på denne Dragecon. Hvis Mads kan køre scenariet bare halvt så stilsikkert, energisk og humoristisk som han kunne spille sin character sidste gang, så vil 9000 Beton helt sikkert igen blive et top-hit.

Magien der blev væk

”I skal klare denne opgave, ellers bliver i degraderet, smidt ud, brændt på bålet, halshugget, ihvertfald et eller andet frygteligt!” The Archchancellor er i en tilstand af panik, og han travrer frem og tilbage over gulvet, mens han taler. ”Hvis i ikke finder magien, inden den falder i hænderne på en eller anden tilfældig druide, eller det der er værre, er det slut! Alt er slut, vi vil aldrig mere kunne vise os nogen steder.” Han sætter sig ned på sin stol og stirrer meget længe og meget bekymret på jer.

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

”Vi kan desværre ikke sende nogle mere kvalificerede folk, det ville vække mistanke, så uheldigvis er i vores eneste bud på en løsning. Jeg ville ønske, jeg kunne komme op med noget bedre, men vi må nøjes med jer”. Efterhånden er det jer, der er i panik.

I er elever på Unseen University, netop startet. I har fået til opgave at finde den løsslupne magi, der er sluppet løs. En stor troldmand havde tilranet sig al magien på Disken, og da han nu er død, ligger magien og flyder et eller andet sted. I skal finde den og bringe den sikkert tilbage til universitetet. Problemet er bare, at i lige er begyndt på jeres uddannelse. I aner intet om magi og dens væsen, og i ved ikke, hvor i skal begynde. The Archchancellor er en utålmodig mand, og det vil nok ikke være en god ide at sige ham imod. Han har tidligere forvandlet vanskelige studerende til noget unaturligt, og der skal ikke meget til, for at han syntes man er vanskelig!

Scenariet foregår på Disc World, stedet hvor alt der har One in a Million chance of happening is bound to happen! Det er skørt, sjovt, forunderligt, overnaturligt, mystisk, mærkeligt og langt ude og skal ikke tages alt for seriøst.

System: GURPS (næsten)

Om scenariet / masteren: Tina Kruse stiller for første gang op på con som master. Hun bruger i dette scenarie hendes nyfundne kærlighed til Terry Pratchets Discworld, og spillerne kan roligt forvente et sjovt og galt scenarie fyldt med de underfundige characters og den skæve humor fra Terrys geniale bogserie. Tina har taget udgangspunkt i det klassiske GURPS system, som hun dog til dette

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

scenarie har modificeret kraftigt, så det for det første passer bedre til Discworld, og for det andet bliver langt nemmere at spille for folk, der ikke kender GURPS. Spillerne kan roligt vente en knald-morsom og interessant oplevelse i selskab med Tina og hendes suverænt sikre historiefortælling og skæve humor.

Sankt Hansen

Fem sindssygepatienter på springtur
En snedig plan udtænkt af Profeten selv
Et møde med Gud
En brændende ligusterhæk
I Espergærde

Om scenariet / masteren: Scenariet er skrevet af Ryan Rohde Hansen, og bliver på Dragecon afviklet af Ryans bror Troels. Troels kørte på sidste Dragecon 9000 Beton, og blev med et enkelt slag til en Dragecon legende. Hans energi, gale humor og vilde indfald kan virkelig skabe en helt unik stemning. Scenariet er fuldt ud ligeså galt, energisk og vildt som Troels, og den kombination tør vi nærmest ikke tænke på. Hvis skolen stadig står, når dette scenarie er færdigt, så er det nok nærmest et held.

Dragecon d. 14/10-2006

Oh! Foranderlige verden

Fra TV2 nyhederne d. 23/10 2006

Politiet leder stadig efter den 57-årige Jan Metz Helkow. Han forsvandt natten til fredag fra sit hjem i Storvorde ved Aalborg. Jan Helkow beskrives som 182 cm høj, almindelig til kraftig af bygning, brune øjne og brunt/gråt hår med skaldet isse. Han er formodentligt ikklædt en slidt grøn jakke, blå cowboybukser og brune ruskindssko af mærket Ekko. Politiet i Aalborg modtager gerne oplysninger på telefonnummer 96301448

Mona Helkow sidder ved sit bord i køkkenet og stirrer ufravendt på cigaretten, der ryger sig selv i askebægeret og kaffen, der står og bliver kold. Foran hende på bordet ligger der et billede af en smilende halvskaldet mand. Billedet ser ud til at have været krøllet sammen og glattet ud igen.

Døren går op, Mona havde end ikke registreret, at det ringede på. Hendes yngste søn Peter kommer ind i køkkenet, kysser hende let på håret, lader sig plumpe ned i en køkkenstol og tager en tår af Monas kolde kaffe. Han kigger ned i bordet og gnider sig over de tatoverede arme. ”De finder ham ikke Mor. Jeg har talt med ham Holmstrøm, der satte mig ind sidste år, og han siger, at de dårligt nok leder. De tror, at rockerne enten har ham, eller at han er flygtet fra dem. De tror, at han har en spillegæld hos dem.” Mona kigger ikke op men ryster svagt på hovedet, mens tårer triller ned at hendes kinder. Peter rækker en hånd frem og griber fat i hendes arm. ”Mor for helvede! Kan du ikke høre, hvad jeg siger? Jeg ved sgu’ godt, du ikke tror på det, men du er fandeme så naiv! Nu går jeg ind og ringer til Lisa og Henrik. Politiet gør ikke en skid andet end

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

at ringe, når de finder hans lig, HVIS de nogensinde gør det. Hvis du vil have far hjem, så må du fandeme vågne op! GET FUCKIN' REAL! Verden er et møgspand, men så må vi finde støvlerne frem og jkke op i den!”

Peter rejser sig op og forlader køkkenet, mens Monas skuldre ryster af stille gråd. Et øjeblik efter hører hun Peters stemme inde fra stuen. ”Hej Lisa det er Peter. Kom lige over til Mor.”

Som spiller har du rollen som en af den forsvundne Jan Helkows familiemedlemmer, der forsøger at finde ham. Scenariet vil byde på mange oplevelser, endnu flere overraskelser og sikkert give indtrykket af, at den opfattelse, man har af verdenen, hurtigt kan forandre sig.

Scenariet er systemløst, hvilket vil sige, at der ikke kræves noget regelkendskab, og det eneste du skal sætte dig ind i er din characters baggrund.

System: Systemløst

Om scenariet / masteren: Scenariet er skrevet og bliver kørt af Thomas Kruse. Thomas' evne til at suge spillerne dybt ind i en velfortalt historie har sikret ham præmien som bedste master på de sidste to Drageconner, og han lover, at denne gang ikke skal blive mindre intens. Det er første gang, Thomas vover sig ud i et systemløst scenarie, et valg han har truffet for, at både han og spillerne virkelig kan fokusere på historien og opleve scenariet.

Dragecon d. 14/10-2006

Anden spilbloks scenarier

Faerûn

(ungdomsscenarier)

“Min søn! Min søn er væk! Min elskede Oliver er blevet kidnappet!” skreg Josephine med tårevædede øjne.

“Hvad er der? Hvad skal det hyleri dog gøre godt for her på de sene nattetimer?” råbte den lokale vægter til en grædefærdig kvinde, der sad på sine knæ på de kolde brosten.

“Min søn Oliver. Han ville ikke gå i seng! Da jeg havde lagt ham i seng, kunne jeg høre en masse larm oppe fra hans værelse. Jeg hørte ham skrigende mit navn, og da jeg kom derop, var han væk! KIDNAPPET! Oh! min stakkels Oliver!” Hun gemte sit ansigt i sine små hænder. Vægteren så på hende med et uforstående ansigt-sudtryk. “Hvad snakker De om? Hvem skulle dog bortføre børn på denne tid af natten? Og så fra en fattig tiggerkone.”

I samme øjeblik kom en anden kvinde ud af huset. Hun var elver fra et af de fornemme huse i byen.

“VAGTER, VAGTER, VAGTER! MIN LILLE KORZY! MIN EGEN LILLE JUVEL!”

En gammel tiggerdame trådte ud af mørket fra et gammelt forfaldent hus og gik med haltende skridt hen mod elverkvinde, der imens havde hængt sig om vægterens hals. Elverkvinde hulkede, som var en af hendes nærmeste død. “Hvad er der sket?” spurgte vægteren, mens han klappede hende beroligende på ryggen.

“Min lille Korzy. Hun er blevet bortført. Det skete lige efter, hun ikke ville spise sin mad og børste sine tænder. Der lød et voldsomt tumulter i hendes sovekammer, og da jeg kom ind, var værelset et syndigt rod, og hun var væk.

Dragecon d. 14/10-2006

Hendes sengetøj var revet i stykker. Det fine silke sengetøj... Oh! min lille blomst!” Den gamle dame trådte helt frem og lagde sin hånd på kvindens skulder. “Det, som er sket her, er følger af, at jeres børn har opført sig som små lømler” lød det hvæsende fra kvinden. “Jamen... hvor ved de...?” hiksede elverkvinde.

“Jeg har hørt om denne person” afbrød den gamle kone med en hul hvislen. “Hvem er det, de omtaler gamle kone, er det endnu en af de fattiges gale udtalelser?” spurgte vægteren, mens han prøvede at ryste den unge kvinde af sig. “Gale udtalelser? Nej min gode herre det er en person, som alle uartige børn kommer til at kende. Han tog min bror som barn. Jeg så ham selv... Et stort monster hvis ånde er så rådden som en sort drages sump. Hans høje figur krummer ryg som en gammel krøbling, og hans lange fingre fanger alle børn, som begår unoder. Hans øjne lyser så rødt som den skærende ild fra en vulkan, og hans stemme er så skærende som en Kimæres brøl.” Hendes stemme blev til en lav ophidset raspen efter vejret.

“Tossede kvindemenneske! Mon ikke din lille jordhule har drevet dig til vandvid?” Vægteren puffede hende væk, men i samme nu kom en aldrende herre brølende ud af et andet hus: “MINE BØRN! JACOB! MOLLY! DE ER VÆK!”.

Den aften hørtes der mange klageskrig fra en stor del af byens folk... Alle var om børn, der var blevet bortført. Hvem havde dog kunnet begå denne udåd, og hvem skal redde disse børn fra deres mulige endeligt?

System: D&D 3rd edition

Om scenariet / masteren: Michelle Sørensen har selv skrevet dette ungdomsscenario, som spillerne kan få glæde af i den sene blok.

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

Michelle kører til dagligt et ungdomshold i klubben, og børnene er meget glade for at spille på hendes hold. Vi må således sige, at hun er den helt rette til at køre vores sidste ungdomsscenario på denne udgave af Drageconen. Michelle er en livsglad og fantasirig person med en fantastisk evne til at fortælle historier, som kan fange enhver. Vi er sikre på, at de unge mennesker får et fantastisk eventyr at gå hjem på her.

Sandhed eller Konsekvens

Jakob sparkede bandende til stenen, hvorefter han løftede sin væltede cykel og tog et blik på skaderne - satans - hjulet var bøjet, så han kom ikke meget længere på denne måde. Han måtte hellere ringe til sin far, og få ham til at køre sig de otte kilometer ud til hytten. Han stak hånden i lommen og ledte efter mobiltelefonen - endnu engang - Satans. Han havde glemt sin livsvigtige mobiltelefon. Arrig og temmelig frustreret begyndte han at gå. De andre måtte finde sig i, at han kom et par timer for sent.

Ude i hytten ventede de andre. De var alle kommet, og de ventede nu kun på Jakob. Stemningen var trykket efter skænderiet i sidste uge. De kunne dog få talt ud, og det var det, denne aften var beregnet til. Det var Pias idé, at det skulle foregå i den forladte skovhugger hytte. Det var en god tradition, de havde med at tale tingene igennem på neutral grund. Desuden havde hun jo en bagtanke med denne hytte - en bagtanke, de andre nok skulle finde ud af.

Et scenario om en flok ganske almindelige teenagere med ganske almindelige problemer - det ved de bare ikke selv.

Dragecon d. 14/10-2006

System: Systemløst

Om scenariet / masteren: Scenariet er skrevet af Mikkel Bækgaard, men bliver på Dragecon kørt af Troels Rohde Hansen.

Troels lover, at det bliver et fantastisk og overraskende scenarie, hvor spillerne får gysset og grinet til en guldmedalje. Det er et scenarie med intriger og følelesporno, der gør selv de værste afsnit af Dawsons Creek og Beverly Hills til skamme. Uanset hvad, så er dette helt sikkert et scenarie med underholdningsgaranti!

En stemme fra fortiden

”Vi vil ligesom beskrive en privatdetektivs hverdag,” sagde Carol Devine, journalisten ved byens mindste avis. ”Spændingen.. Tilfredsheden ved at have gjort et godt stykke arbejde... Det hele. Gerne med et par lækre billeder.”

Detektiv Jordan Morrow så ikke begejstret ud. Han var ikke glad for at blive udstillet som helten, der afslørede små smudsige direktører, når de var deres koner utro. Men på den anden side så gik forretningen ikke for godt, så lidt gratis reklame i avisen ville ikke skade.

Fotografen blitzede en gang, og Jordan så lidt forskrækket ud. Han var stadig ikke tryk ved situationen. Tracy Dubois hed fotografen, og lignede mere en bokser end en fotograf.

”Så mangler vi bare en god detektivhistorie!” sagde Carol Devine storsmilende.

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

”Ja, hmmm,” brummede Jordan. Hun så nu ikke værst ud hende Carol, tænkte han.

Hans videre tanker blev afbrudt af samtaleanlæggets brummen. Hans sekretærs stemme lød lidt skrattende i højtaleren.

”Der står en dame herude, og vil tale med dig... Mr. Jordan... Hun siger, hun har brug for en detektiv.”

”Vis hende ind” sagde Jordan, og forsøgte at lyde rigtig chefagtigt.

Ind i lokalet trådte en dame, der var som taget ud af modebladene, en figur der var veldrejet, og tøj der ikke alene passede, men som nærmest fremhævede hende ynder. En rigtig model fra modebladene hvis det ikke var for hendes opskræmte ansigtsudtryk.

”Mr. Morrow,” fremstammede hun med gråd i stemmen, ”min mand gik ned med Titanic for 12 år siden... og i går ringede han til mig!”

Med disse ord sank hun om på gulvet.

I døren stod sekretæren og kiggede på de 3 andre.

”Ja,” sagde hun, ”hun sagde hun hed Rose Benoit, og nok skulle betale....”

”Her er vores historie,” råbte Carol Devine, ”DETEKTIV HJÆLPER SINDSSYG KVINDE OVER TRAUME!”

Detektiv Jordan Morrow sukkede opgivende.

Dragecon d. 14/10-2006

System: Call of Ctulhu

Om scenariet / masteren: Martin Laursen har som sædvanligt selv skrevet sit scenarie. På tidligere Drageconner har han vist, at han er en fremragende master, der virkelig kan levere et stemningsfyldt Call of Ctulhu scenarie. Gys og grin følges hånd i hånd, og spillerne nyder godt af Martins over 20 års erfaring inden for rollespil. Martin kræver ikke regelkendskab, så kender du ikke systemet, så er dette en glimrende lejlighed til at prøve det. Det kan betale sig!

Det evige lys

Det er eftermiddag. Solen skinner. Det er generelt en flot dag på planeten Pandemonium, og de fem venner Markus, Mira, Heino, Arnulf og Lofar er ude for at nyde dagen, da de bemærker, at folk på gaden bliver mere og mere rastløse, som om noget er på færde.... Det varer da heller ikke længe, før Mira opfanger, at der er et ræs under opsejling et eller andet sted i slumkvarteret, og at ruten vist nok går igennem de gader, som vennerne er på vej ad.....

Ikke længe efter hører de lyden af motorer, der bliver pint til det yderste, og rundt om hjørnet for enden af gaden kommer der en flok skræmte Meerka øgler, skarpt forfulgt af en flok vilde unge mennesker i noget der ligner ombyggede fragtbiler, susende.

De fem når i sidste øjeblik at komme væk fra vejen og øgler, biler og fulde unge er væk. Efter 5 minutter kommer de farende igen men denne gang skarpt forfulgt af Knælergarden, som bestemt ikke ser ud til at kunne lide, hvad der sker.

I det næste sker det, alle forventede: En Meerka øgle vender rundt

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

og prøver at flygte den anden vej, med det resultat at to af de fire biler kører galt. Den ene ender i en butik i den fjerne ende af gaden. Den anden vælter rundt og rundt og glider hen af vejen, helt hen til de fem unge venner som kan se en meget død Meerka øgle, en bil, der aldrig kommer til at køre igen, en bevidstløs fører og en passager med et meget knust ben i bilen . Passageren kigger bedende på dem og siger: ”Hjælp mig.... De må ikke fange mig.....”

System: Fading Suns

Om scenariet / masteren: Morten Christensen stillede også på sidste Dragecon med et Fading Suns scenarie. Det gik så godt, at han har besluttet sig for at stille med et nyt af slagsen. Fading Suns er måske nok et mindre brugt system, og det er synd, for det er en god blanding af sci-fi, storslået adventure, eksotiske verdener og væsener samt naturligvis en smule magi (på en måde). Det er således et system, der passer glimrende til Mortens gode fantasi og naturlige evne til at køre sci-fi scenarier. Kan du lide Star Wars, vil du sikkert også kunne lide Fading Suns.

Welshbury Brook

Nu var det en hed juli, sommerferiens afslutning og det 9. skoleår nærmede sig alt for hastigt. Der var sol, sommerfugle og gul varme i luften. Lunden havde været uudholdelig, havde det ikke været for det svalende vand i Kilden. Alligevel var det kun Christopher, der havde klædt sig næsten helt af, for at “mærke græsset ånde”. Denne sommer var der kommet noget ind i deres venskab

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

- en blufærdig selvbevidsthed; og Wendy var ikke længere en lille pige.

Jonathan havde selv beskrevet det, som om jorden omkring Welsh-bury Brook var levende. Det var lidt, som om de væltede obelisker, der afgrænsede lunden, også var grænsen til et separat stykke natur, hvor tiden ikke var som i Verden udenfor.

Og lundens hjerte var Kilden. Selv når Jonathan nynnede som nu, kunne man høre vandet - det lød som solens spejlreflekser i den altid krusede overflade. Det var det sikreste holdepunkt, de seks venner havde i deres liv. Når de havde brug for at slippe ud af Welshburys stramme rammer og befri sig for de snærende traditioner, var det her, de kunne finde ro.

Men forandringerne og uroen i dem selv var bragt med dem til deres private helligsted - bækken, der flød fra Kilden, slæbte usunde, rådne gevækster med sig. Uskylden var væk.

System: Werewolf

Om scenariet / masteren: Scenariet er skrevet til Fastaval 1994 af Thomas Munkholt Sørensen, og vi er utroligt glade for, at han har givet os lov til at køre dette scenarie, som i øvrigt bl.a. har været nomineret til prisen for bedste scenarie på Fastaval. På Dragecon bliver scenariet masteret af Thomas Thomsen, der på sidste Dragecon havde stor succes med et werewolf ungdomshold. Thomas er en dygtig og erfaren werewolf master, og vi må tilstå, at vi venter os rigtig meget af denne sammensætning.

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

Mysteriet om den forsvundne kagedåse

Scenariet udspiller sig på plejehjemmet Hybengården. Her går livet sin stille gang. Ansigterne udskiftes med en naturlig hyppighed, og personalet hverken slår på eller råber af beboerne (med mindre det sidste er nødvendigt for at blive hørt naturligvis).

For Aage, Ketty og resten af whist-klubben står det imidlertid mere og mere klart, at alting langt fra er, som det skal være. Klubbens ferieopsparing, der ifølge Gert (tidligere bankrådgiver i Thyholm Sparekasse) efterhånden burde indeholde nok til mindst tre billetter til Gran Canaria, er forsvundet. Dertil kommer de natlige fodtrin på gangene, som har hjemsøgt plejehjemmet de sidste måneder, for ikke at snakke om nabohusets teenagedatter, der efter sengetid sniger sig ud til en knallertkørende lømmel. Jo, rent faktisk er der mysterier nok for de små grå at beskæftige sig med. Så er det jo bare med at få dem til det..

Scenariet indeholder et minimum af vold, men masser af piller, beroligende sprøjter og andre stimulerende midler.

System: Systemløst, intrigant efterforskningsscenario.

Om scenariet / masteren: Jonas Kjær Nielsen har skrevet og masterer scenariet. Jonas er efter et ophold i Århus nu vendt tilbage til det nordjyske. Det er vi glade for, for Jonas er en rutineret herre med mange conner og conscenarier bag sig. Vi kan roligt forvente, at scenariet er humoristisk og med et forskruet syn på verden. Jonas har ry for, at skrive scenarier man husker, og dette er sikkert et.

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

Tilmelding

Nu har du haft mulighed for at læse introerne, så er det vel på plads at sige lidt om tilmelding.

Du kan tilmelde dig connen ved at hente tilmeldingsblanketten ned fra hjemmesiden, udfylde den og sende den til vermin60@hotmail.com

Sidste frist for tilmelding er d. 10/10, men det kan ikke anbefales at vente. Når connen er fyldt, lukker vi for tilmeldinger.

Når du har sendt din tilmelding, vil du modtage en bekræftigelse for tilmeldingen inden for et døgn. Kommer den ikke så prøv at sende igen.

Pris / mad og drikke

Det koster kun 30 kroner at deltage hele dagen. Ønsker man kun at deltage i en enkelt blok, så nøjes man med at udfylde prioriteringer for den blok, man vil deltage i. Prisen for at deltage i en enkelt blok er 15 kroner.

Husk at afkrydse på tilmeldingssedlen hvis du ønsker morgenmad bestående af rundstykker, kaffe og juice. Morgenmaden koster 20 kroner.

Aftensmaden bestilles fra et af de lokale pizzariaer. Bestillings-sedler udfyldes under første spilblok, og maden ventes at ankomme ca. 17.30. Aftensmaden er ikke inkluderet i entreen.

I vores kantine sælger vi sodavand, chips, slik, kaffe/the, mad, frugt og andet godt. Derfor er det ikke tilladt at medbringe sådanne ting. Hvis du har særlige behov (er diabetiker eller skal følge en bestemt kur), så kontakt os INDEN connen, så kan vi sikkert finde ud af en løsning.

Alkohol sælges ikke, og er i det hele taget totalt forbudt på connen!

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

Øvrige vigtige regler

Våben og våbenattrapper er forbudt på connen og på skolens område. Skal du bruge en attrap (som f.eks. en effekt til et scenarie), så kontakt os inden connen, så kan vi tale om det.

Tyveri medfører bortvisning og politianmeldelse.

Hærværk medfører erstatningspligt og eventuelt bortvisning og politianmeldelse.

Vi skal naturligvis tage hensyn til hinanden.

Nibe Rollespilsforening har reserveret 2 gange på skolen til connen. Connens deltagere bedes holde sig ude af andre af skolens områder.

Spørgsmål / Kontakt

Hvis du har spørgsmål, kommentarer eller andet du gerne vil vende med arrangørerne inden connen, kan du kontakte os på vermin60@hotmail.com eller tlf: 98 35 35 98

Arrangør

Dragen - Nibe Rollespilsforening
Hovvej 6 kld.
9240 Nibe

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 14/10-2006

Hvordan finder jeg Nibe skole?

I bil fra Aalborg: Drej ind ad den første indkørsel til Nibe (Nørregade) og herefter ad anden vej til venstre (Hobrovej). Derefter fjerde vej til højre (Østervangen) og så anden vej til højre (Lundevej). Parker ved hovedindgangen og fortsæt til fods ned ad Lundevej (du skal ikke ind af hovedindgangen). Gå ind i skolegården efter cykelskurene. Indgangen er så til højre i bunden af skolegården.

I bil fra Løgstør: Drej ind ad den første indkørsel til Nibe (Sygehusvej) og til højre ad den første vej (Vestervangen). Fortsæt ligeud ad Vestervangen og siden ad Rugvangen. I det hævdede kryds drejer du til venstre (Lundevej). Parker ved hovedindgangen og fortsæt til fods ned ad Lundevej (du skal ikke ind ad hovedindgangen). Gå ind i skolegården efter cykelskurene. Indgangen er så til højre i bunden af skolegården.

I bil fra Støvring: Efter Nibe skiltet tager du anden vej til venstre (Østervangen) og så anden vej til højre (Lundevej). Parker ved hovedindgangen og fortsæt til fods ned ad Lundevej (du skal ikke ind ad hovedindgangen). Gå ind i skolegården efter cykelskurene. Indgangen er så til højre i bunden af skolegården.

I bus fra Aalborg: Stå af ved Skomagertorvet. Gå op ad den vej der ligger næsten over for busstoppet (Lundevej). Gå ind i skolegården ved cykelskurene. Indgangen er så til højre i bunden af skolegården.

I bus fra Løgstør: Stå af på torvet. Gå op ad Hobrovej, følg første vej til højre (Hovvej) og så første vej til venstre (Lundevej). Gå ind i skolegården ved cykelskurene. Indgangen er så til højre i bunden af skolegården.