

# DRAGECON

Nr. 7

d. 13/10-2007

09.00-01.00

NIBE SKOLE  
LUNDEVEJ 13

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)

# Dragecon d. 13/10-2007

## Velkommen til den syvende Dragecon!

Velkommen igen til Dragecon i Nibe.

Så er der minsandten Dragecon igen. Omend det er en glædelig begivenhed, så må vi dog starte med et par dårlige nyheder. Seneste Dragecons bedste master, Martin Lindof, er desværre ikke med denne gang pga. Mafia Big Time i Hjørring. Desuden har Troels Rohde Hansen meddelt, at han nok ikke stiller til Dragecon igen, da han er flyttet til København. Når det er sagt, så vil vi dog gerne indskyde, at vi har nogle rigtig gode erstatninger i baghånden. Især er det værd at bemærke, at Thomas "Kølle" Thomsen er tilbage på Dragecon med en fortsættelse, han selv har skrevet til kæmpesuccéen Welsbury Brook. Velkommen tilbage til Thomas!!

Vi har rettet lidt på prioriteringssystemet og indsat en sværhedsgrad for hvert scenarie på denne Dragecon. Dette forklarer vi grundigt lidt senere, men vi vil mene, at det bliver en stor hjælp, når du skal vælge dine prioriteringer.

Dragecon 6 blev afholdt i skyggen af, at klubben var lukningstruet, og det må siges at lukning var meget tæt på at være en realitet.

I sidste øjeblik blev skuden dog vendt, og vi reddede os ved det yderste af neglene. Ikke mindst på grund af stor opbakning om auktionen på Dragecon 6. Tusind tak til deltagerne på connen og ikke mindst til bidragsyderne til auktionen og især Mimers brønd.

Nu er klubben godt på vej mod bedre økonomiske tider, og vi glæder os over at have bevaret optimismen og entusiasmen igennem trængslerne. Vi tror på, at det også er denne kampgejst, der gør Dragecon til noget helt specielt.

Vi ses vel d. 13/10-2007 klokken 9.00 på Nibe skole?

Tina Kruse - Formand for Dragen - Nibe Rollespilsforening

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

## 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. 13/10-2007

## 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
- 17.00 Aftensmad
- 17.45 Mastermøde
- 18.00 Anden spilblok starter
- 00.00 Anden spilblok slutter
- 00.30 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!

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

# Dragecon d. 13/10-2007

## Præmiering på Dragecon

På Dragecon skal alle udfylde bedømmelsesark efter et spil. Spillerne bedømmer de andre spillere og masterens indsats ud fra en række kriterier. Ligeså bedømmer masteren alle spillerne. Den bedste spiller fra hvert hold modtager et diplom. De tre bedste spillere på connen får et diplom og en præmie hver, og den bedste spiller under 18 år får desuden en præmie. Endeligt kårer vi connens bedste master, som også får et diplom og en præmie.

## Mastrene på Dragecon 7:

### Benedikte Rasmussen



Bag dette evigt ungdommelige ydre gemmer der sig en af de mest rutinerede hunde i dansk rollespil. Benne er i skrivende stund den næstmest aktive scenarieforfatter i Danmark og en af de få rollespillere, der faktisk ved hvor længe et sæt terninger kan holde, før de smuldrer!!

Bennes scenarier er båret af stor fantasi og fortællelyst. Samtidigt er hun en af de meget få masters med så god en kontakt til spillerne, at man føler, man spiller scenariet sammen med hende. Næsten som en ekstra spiller. Fantasi, energi, viden, erfaring og humor er nøgleord til at beskrive en spiloplevelse med Benne i førerstolen. Benne stiller på Dragecon 7 med LoTR scenariet "Mørket i Dunkelskov"

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

# Dragecon d. 13/10-2007



Daniel Akbas

Daniel har for længst slået sig fast som en voldsomt dygtig spiller og et ukronet talent inden for rollespil. Selv om han ikke har så mange år bag sig som mange andre masters på Dragecon, så har han en viden om og en forståelse for rollespil, man normalt ser hos masters med tre gange så meget erfaring. Daniel lader sig inspirere af de store fantasy fortællinger og leverer flotte og detaljerede scenarier, rige på eventyr og fantastiske fortællinger om helte og skurke, mod og vilje, sorg og glæde og meget andet.

Daniel stiller på Dragecon 7 med 3rd Edition D&D scenariet ”Hunter be Hunted”



Joan Jacobsen

Joan er rutineret og alsidig, hvilket tydeliggøres både af titlen som bedste master på Dragecon 5 og hendes mange, gode scenarier i meget forskellige systemer. Joan har længe udvist

en forkærlighed for World of Darknes, hvilket ikke gør det mindre spændende at hun denne gang søger tilbage til hendes rødder i systemet GURPS, hvor hun trådte sine barnesko som rollespiller.

Vi forventer dybe plots, vanskelige opgaver og interessante characters fra Joan, og vi tror bestemt heller ikke at hun skuffer os denne gang.

Joan stiller på Dragecon 7 med GURPS: Warhammer 40k scenariet “Kode Zeta Delta To Fire To”

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)

# Dragecon d. 13/10-2007



Michelle Sørensen

Michelle kommer fra den nye generation, Dragen har opfostret. Hendes unge alder til trods har hun allerede haft 2 scenarier på Dragecon, og har nu det tredje parat. En af Michelles største styrker er hendes evne til at dykke ned i barndommens fantastiske fantasi, som vi jo alle henter vores inspiration fra. Dette gør, at hendes fortællinger bliver eventyrlige som et bedre Brødrene Grimm eventyr.

Hendes tidligere conscenarier har været i D&D, som hun selv er opflasket med, men nu har hun fået modet og rutinen til at eksperimentere med nye systemer og genrer.

Michelle stiller på Dragecon 7 med GURPS: Pirates scenariet ”YARRRRHHH! here be gold”



Morten Christensen

Ligesom Joan har søgt tilbage til rødderne, så har Morten gjort det samme. Efter et kort ophold i rummet med Serenity og Fading Suns har Morten genopdaget det klassiske Dragonlance univers. Morten holder af at eksperimentere med sine historier, og skaber ofte fortællinger der knytter sig til kendte begivenheder, i de verdener han betræder med fortællinger, der gerne viser begivenhederne fra en ny vinkel.

Mortens scenarier repræsenterer en rig mulighed for at eksperimen-

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)

# Dragecon d. 13/10-2007

tere med ens fantasi og for at få tilføjet nogle nye nuancer til ens forståelse, af de verdener vi ellers troede, vi kendte så godt.

Morten stiller på Dragecon 7 med D&D 3rd edition Dragonlance scenariet "Den nemme Opgave"



Rasmus "Krølle" Jensen

Rasmus, der i daglig tale er kendt som Krølle, er formodentlig Dragens største legebarn. Dette præger i dén grad hans scenarier, der er fyldt med spænding, humor, action og livsglæde til bristepunktet. Krølle har specialiseret sig i at køre scenarier for

Dragecons yngste deltagere, og de elsker ham for det. Det er en oplevelse i sig selv at se Krølle rulle sig ud i et vildt og jublende entusiastisk eventyr i Warhammer verdenen mens terningerne sprøjter ud til alle sider og spillerne står op det meste af tiden af ren energi og jubel.

Krølle stiller på Dragecon 7 med Warhammer scenariet "Dragens hule og Dværgenes skat"



Thomas Kruse

Med godt 20 år på bagen som rollespiller er Kruse en af de ret så rutinerede masters på Dragecon. I en årrække var han mest kendt for at blande horror, humor, filosofi og socialrealisme ind i fantasy systemer, men på de senere Dragecon'er har Kruse hoppet rundt i forskellige systemer og genrer i et komplet uforudsigeligt

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)

# Dragecon d. 13/10-2007

mønster. På forrige con var det Deadlands, på sidste con var det et hjemmelavet GURPS: South Park, og denne gang stiller Kruse med sit første World of Darknes conscenarie. Han vil ikke røbe præcist hvad det er, men vi føler os sikre på at det bliver en fantastisk fortælling med udfordrende characters og adskillige overraskelser i ærmet.

Kruse stiller på Dragecon 7 med WoD scenariet "Når Verdenen Visner"



Thomas Thomsen

Thomas, Kølle, Kimberen. Kært barn har mange navne, og om end Thomas ikke just er noget barn, så er han i hvert fald kær, og vi er lykkelige for at have Thomas tilbage på Dragecon.

På Dragecon 4 mastrede han Thomas Munkholt Sørensens Welshbury Brook til UG med kryds og slange, og nu har Thomas fået lov til selv at skrive en fortsættelse til scenariet.

Thomas besidder en mangeårig rutine og har spillet i rigtig mange systemer, men det er i Werewolf han virkelig skinner igennem. Med sin brede viden, naturlige autoritet, skinnende karisma og sans for eventyrlige og dybe fortællinger er Thomas fantastisk til at suge spillerne dybt ind i scenariet og glemme tid og sted.

Thomas stiller på Dragecon 7 med Werewolf scenariet "Rite de Passage (Welshbury Brook II)"

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)

# Dragecon d. 13/10-2007



Tina Kruse

En af Tinas store styrker er pudsigt nok, at hun ikke betragter sig selv som rollespiller, hun spiller rollespil, men skelner mellem de to ting. Dette betyder, at hun er langt bedre end de fleste andre til at bryde normerne for, hvad man forventer af traditionelle scenarier. Tina bevæger sig behændigt uden om fortærskede klicheer og traditionelle systemer. Hun går bevidst efter at skabe noget anderledes og nyt. Dette betyder, at de fleste får lidt af en overraskelse, første gang de spiller på et af Tinas hold, for her kan selv de mest garvede og rutinerede rollespillere finde helt nye oplevelser.

Tina mener, at rollespil primært skal være underholdende, og det er hendes hold sandelig også, hvad enten spillerne tramper rundt i Terry Pratchetts diskworld eller er til the og sladre selskab hos konsulinden. Det er eksperimenterende, humoristisk og hamrende anderledes!

Tina stiller på Dragecon 7 med Land of Ogg scenariet "Stor Ting" og d20 system scenariet "War of the World"



Troels Rohde Hansen

Vi så første gang Troels på Dragecon 3. Han kom hertil med det formål, at vise anderledes måder at spille rollespil på. Det hele begyndte med 9000 Beton, som fik spillerne til at gå helt amok (på den fede måde), og blev det suverænt mest omdis-

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)

# Dragecon d. 13/10-2007

kuterede scenarie på connen. Siden har Troels gravet dybt iblandt de mange interessante systemløse fortælle-scenarier der er spillet på forskellige conner (og især Fastaval).

Nu må vi desværre konstatere at Troels er ved at mene at hans mission er fuldført, og desuden er han nu flyttet til København, hvilket gør afstanden lidt for stor. Derfor bliver Troels' optræden på Dragecon 7 formentlig den sidste (i hvert fald foreløbigt), og vi kan kun råde til at har man endnu ikke prøvet at spille med Troels, så bør denne chance udnyttes! Mastre med Troels' energi og passion for fortællingen er meget sjældne, og vi må desværre konstatere at selv om vi kan få andre masters i stedet for Troels, så kan vi umuligt erstatte ham. Tak for oplevelserne Troels.

Troels stiller på Dragecon 7 med "En fandens historie" i et hjemmelavet system og Star Wars d20 Saga Edition scenariet "To Alen..."

## Introerne

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.

Fra og med denne Dragecon har vi valgt at indføre en sværhedsgrad på alle scenarierne. Dette har vi valgt da vores erfaring har vist os at selv om introerne giver et godt billede af stemningen,

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)

# Dragecon d. 13/10-2007

genren og måske lidt af handlingen, så er det ikke altid let at gennemskue hvor svært scenariet er, hvor meget kræver det af spillerne? Det kan være en endog meget dårlig oplevelse at sidde som "grøn" spiller i en flok af hardcore og erfarne rollenørder. Det er let at komme til at føle sig som en hund i et spil kegler. Ligeledes kan en meget erfaren og dygtig rollespiller komme til at kede sig lidt, hvis han eller hun kommer på et scenarie, der ikke udfordrer dem nok.

Dette problem håber vi på at vi kan imødekomme ved at hæfte en sværhedsgrad på scenarierne.

Vi har inddelt scenarierne i 5 sværhedsgrader, hvor 1 er det letteste/mindst krævende og 5 er en regulær hovedpine for selv de mest rutinerede. Generelt kan vi opsætte sværhedsgraderne således:

1: Meget let scenarie og simple characters. Velegnet til meget unge spillere.

2: Ikke for kompliceret scenarie og characters fra let til normal sværhedsgrad. Egnede for let øvede spillere og opefter eller voksne begyndere.

3: Normalt scenarie. Nogenlunde kompliceret historie og rimeligt dybe characters, der kræver en del af spillerne.

4: Svært scenarie med kompliceret historie og dybe characters der kræver ret stor rutine at spille. Bedst egnede for rutinerede spillere.

5: Hysterisk svært eller kompliceret scenarie der kræver det maksi-

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)

# Dragecon d. 13/10-2007

male af alle spillere. En kæmpe udfordring for selv de dygtigste og mest rutinerede rollespillere. Vi undgår helst scenarier af denne sværhedsgrad på Dragecon.

Vi anbefaler at man prioriterer scenarier der passer til ens niveau. Vi forbyder ikke at man prioriterer "over evne", men vi kan finde på at se bort fra prioriteringer på scenarier som vi mener en spiller ikke er parat til (baseret på bedømmelser fra tidligere Drageconner). Ligeledes kan vi finde på at se bort fra prioriteringer på scenarier som vi mener at en spiller er "vokset fra".

## Første spilbloks scenarier

### Dragens hule og Dværgenes skat

**Sværhedsgrad: 1**

Stemningen på den lille kro var trykket. Dragens plyndringer havde næsten presset byens befolkning til bristepunktet, og mange havde allerede forladt byen. Raka knalder ølkruset i bordet.

"Nu må det fandeme være nok! Min slægt har altid boet her, og jeg vil hellere dø end at lade et satans firben skræmme mig væk!" Roal lægger en hånd på Rakas skulder og siger: "Jeg er med dig broder, men hvad kan vi stille op? Vi er jo kun smede."

En kutteklædt mand ved nabobordet retter sig op, ser på de 6 brødre og siger: "I kan kæmpe!"

Dalin siger: "Det er lettere sagt end gjort gamle mand. Drager er

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)

# Dragecon d. 13/10-2007

mægtige væsener, og vi er blot nogle fattige dværge. Vi har da ikke en chance.” Den gamle mand blinker og siger: ”Men selv den fattigste dværg bærer bjergenes styrke i sit hjerte, og end ikke den mægtigste drage kan modstå bjergenes kraft. Hvis i virkelig vil kæmpe så mød mig bag kroen efter lukketid.” Han smider en mønt på bordet, rejser sig og forsvinder ud af døren.....

System: Warhammer

Forfatter / Master: Rasmus Jensen

## YARRRRHHH! here be gold

**Sværhedsgrad: 2**

Et tordenbrag flækkede den ibenholt-farvede himmel over Loge Town, og regnen syntes uendelig tyk og langvarig. En stilhed lige så tyk som kold havregrød, så man kunne skære i den med en kniv, havde lagt sig over den rolige by, som ellers ikke normalt var stedet for store begivenheder. Men... Denne dag var noget helt specielt.

Gold Roger vrængede et smil af sig, som om han ikke bekymrede sig om, hvad der skulle til at ske med ham. Hans arme og ben var bundet sammen, og han sad med krum ryg og værdigede ikke den enorme folkemængde, der stirrede på ham med foragt, had og tilfredshed, et blik. Han grinede for sig selv, så hele kroppen rystede, og rebene knagede. Gold Roger var en stor mand, som også var kendt under navnet “The Pirate King”. Han var en frygtet mand.

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

Han havde formået at nå til den sidste ø, der lå i Grand Line: “Raf-tel”. Grand Line er skam ikke noget, man skal spøge med. Det er uforudsigeligt. Det ene øjeblik peger dit kompas nord, det næste øjeblik peger det syd-øst, for slet ikke at snakke om sea-kings og grand sea-kings og alle de mange storme der måtte befinde sig på hele den strækning, der varsler død og ødelæggelse for hver en dødelig, der måtte sejle ind i dens midte. Men på den sidste ø, Raf-tel, havde Gold Roger gemt den mægtigste skat af alle, der endnu var blevet set, en skat så vidunderlig at dens lige ville tage århundreder om at genopbygge, skulle den da forsvinde på havets bund eller værre.

Folket så stadig op på Gold Roger, der bare forholdte sig i ro. Han var endelig blevet fanget. Efter flere års plyndringer og mord var han endelig blevet fanget. En mand fra publikum så op på ham. Regnen silede ned over hans øjne, der lyste af had. Han pressede læberne sammen til en tynd sprække og knyttede sine hænder så hårdt, at knoerne blev hvide. Han måtte gøre det, han skulle gøre det, det ville betyde alverden for ham...

“HVOR HAR DU GEMT DIN SKAT!?”

Stilheden blev værre end før. Folk vendte sig på deres støvlehæle og kikkede på manden, en ivrig mumlen og ophidset hvisken bredte sig på den regnvåde plads. Vagterne, der stod på det høje stillads, som var blevet sat op, kikkede ned på folket med en forvrænget mine af frygt og raseri. Platformen var godt 15 meter høj og klagede under vægten af den store mand og vindens rusken i træværket.

Gold Roger smilede bredt, men gengældte ikke mandens intense

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**



# Dragecon d. 13/10-2007

blik.

“Min rigdom og skat? Hvis du vil have den, vil jeg lade dig få den. Led efter den, jeg har efterladt det hele på ét sted!”

Folk gispede og spærrede øjne vidt op. Sagde han virkelig, at han ville give sin skat væk til den, der kunne finde den.

Gold Roger grinede højt, så det næsten overdøvede tordenbraget... Men i næste nu; stilhed!

Folk gispede atter, og så den store mand falde død til platformens trægulv. Død! Han var endelig død, manden der havde formået at skræmme tusinder af øer. Manden, hvis ry og rygte var kendt igennem “All Blue”, var død, gennemboret af de to vagters langsværd, et fra hver side, gennem hans enorme torso. Han var endelig stedt til hvile.

Gold Rogers ord sendte mange en eventyrer og søfarende ud til søs i håb om at vinde den berømte skat og titlen som Piratkonge. Derved starter en ny æra: “Piraternes Æra”

System: GURPS: Pirates

Forfatter / Master: Michelle Sørensen

## Den nemme Opgave

**Sværhedsgrad: 2**

De 5 Dracos kiggede på hinanden, alle 5 var de blevet kaldet ind på Commander Fonrars kontor, alle efter at have lavet ”sjov” med de nyest tilkomne tropper. Måske de var gået en anelse over grænsen, men det var jo sjovt, og det var jo kun den ene, der brækkede sin

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

vinge, og hvordan skulle de da også vide, at de ikke lige var helt erfarne med deres vinger.... Men trist, nu gælder det vel bare om at gøre gode miner til slet spil.

Døren går op, og ind træder Cmdr. Fonrar. Hun kigger rundt på de 5 Draconianere, 3 Baaz og 2 kapaks og en af dem oven i købet af hunkøn!!! ”Hmmmphhh. Nå så i tror, i var sjove? Nuvel, i har da vist, at i kan arbejde sammen. I hvert fald når i skal lave jokes med de nye. Vi har diskuteret det i generalstaben og besluttet, at som straf sender vi jer ud på en mission!”

Der går et øjeblik, inden nogen af dem opfatter, at de skal på en mission. Agrel og Holckforth kiggede på hinanden og sagde i kor: ”Du kan trygt stole på os Commander Fonrar”

Hun nikker og kigger på de andre 3. ”Hvad med jer? Er i opgaven voksne, eller skal jeg finde nogle andre?”

Urul nærmest hvædede i chok og udbryder indigneret: ”Hvem tror du vi er? Det var OS, der lavede fis med de nye. Det var vores skyld, at det tudefjæs brækkede vingen, og vi er faktisk lidt stolte af det!!! Så Ja, selvfølgelig kan du regne med os.”

Den unge Commander hævdede det ene øjenbryn en anelse. ”Tror du ikke, kære Urul, at du skal til at tænke dig lidt om, inden du åbner munden? Det klæder dig ikke at være flabet og slet ikke overfor din øverst befalende.” Den usagte trussel hænger lidt i luften, inden den helt unge hun stolt ranker ryggen og smiler. ”Undskyld Commander. Det var ikke ment på den måde. Det er os naturligtvis en ære at påtage os dette hverv.”

Brekel og Dorel smiler og nyder tydeligt, at den unge hun bliver irectesat

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

Cmdr. Fonrar fortsætter: ”Jeres opgave er som følger; Syd for Missing City, nær Anir’s End, er det rygtedes, at der findes en anden race af Draconianere. Nogen der ikke er som os, og vi vil, at i skal finde dem og finde ud af, hvem de er, og hvor de er fra.” Hun kigger rundt på de 5 unge draconianere. ”Holkforth, det er dig som delings fører, der bærer det fulde ansvar, for at denne opgave fuldføres, og det skal her understreges, at det er jer fuldkomment forbudt at gå i kamp med dem. Jeres mission er mere af diplomatisk art end noget andet. Skab kontakt, overræk dem dette dokument” Fonrar overrækker Holkforth et forseglede dokument. ”Tilbyd dem at komme til Teyr, SÅFREMT det er draconianere og ikke bare Dragonspawns, der samler sig for sikkerhed og sammenhold.” Holkforth gør honnør og kigger på de andre. ”Hvis ikke der er mere Commander, vil vi med glæde påtage os opgaven og starte med det samme.” Fonrar nikker og smiler. ”Træd af!”

System: 3rd Edition D&D Dragonlance

Forfatter / Master: Morten Christensen

## Rite de Passage (Welshbury Brook II)

Sværhedsgrad: 3

Det brændende fabriksanlæg sender en tyk, sort røg op mod himlen, og ved blandingen med støvregnen bliver luften tung og klam at indånde. Ud af den tykke røgtåge træder fem store ulveskikkelser, hvis hvidlige pels mange steder er brudt af blødende sår, og

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

de forsøger i besværet løb at skabe afstand til flammehavet. Den ene bærende på en livløs menneskeskikkelse med mørkt hår – en teenagepige.

De når ikke mange meter, inden en af de store tanke med det gådefulde mærke eksploderer, og tyktflydende brændende væske spredes og rammer de allerede sårede varulve, der tynges til jorden. Deres kamp for at komme væk bliver mere desperat, alt imens deres pels antændes af den napalmagtige væske. Situationen virker håbløs.

Da stormer et kobbel rødbrune ulve frem mod de brændende skikkelser og skifter til den gigantiske kampform.

”Sølv-tænder! Forbandede sølv-tænder!” brøler den største af de nyankomne, ”deres arrogance bliver vores nederlag!”.

”Ti stille!” brøler en lidt mindre ulv, ”dette er hvalpe, og hvis jeg har forstået situationen ret, så ved de knap, hvad de selv er”.

”Hmph! Du mener vel, at vi bør tage dem med os”, siger den første, ”det kommer til at skade mere end det gavner!”.

”Kæft nu! Og sløb!”

Den store ulv sender et isnende blik i retning af sin leder, men tager fat i to af skikkelserne og begynder at bevæge sig væk.

Resten af koblet følger efter, og mens de bevæger sig væk, begynder de sårede ulve at skifte form og afslører i alt seks unge teenagere. To piger og fire drenge.

System: WoD Werewolf

Forfatter / Master: Thomas Thomsen (Baseret på Thomas Munkholt Sørensens “Welsbury Brook”)

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

## STOR TING

Sværhedsgrad: 3

Bob kommer løbende og skrigende tilbage til hulen: ”AH AH AH, STOR TING .....STOR TING ØØHHH”

Pete ser undrende på ham: ”Mad”???

Bob forsøger desperat igen: ”STOR TING – STOR TING.....”

Pete har mistet interessen for Bob og er gået i gang med at løfte den sten, som han har forsøgt at løfte i uger, dog uden større held.

Alan betragter Pete med stigende interesse; han undrer sig meget over, hvorfor Pete forsøger at flytte det bjerg, de bor i skyggen af. Hvorfor smadrer han det ikke bare, hvis det er så meget i vejen?

Bob er efterhånden på hysteriets rand: ”STOR TING!!!!!!”, skriger han ind i hovedet på Moe, der ser irriteret på ham. Moe var lige ved at lade være med at genopfinde hjulet, og er irriteret over at blive forstyrret. ”LILLE” råber han tilbage med en kraft, der et øjeblik får Bob til at glemme sin panik. Hvad er det for en lyd, der kom ud af munden på Moe? Et brøl i det fjerne får hans tanker tilbage på den store ting. Han vender sig mod Roy og forsøger igen: ”STOR TING; STOR TING.....ØØHHHH”, han ser bedende på Roy i et desperat håb om, at denne forstår ham. Desværre er Roy helt sat af:

”Mig smadre ting” jubler han henrykt, henter sin kølle og er aller-

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

ede på vej ud over stepperne.

Om Land Of Ogg:

Spillet foregår i Dinosaurtiden, hvor spillerne er hulemænd. Folkene bag systemet er klar over den historiske ukorrekthed, men mener, at hvis det holder i en 40 mio. dollars Hollywoodopsætning, så holder det sikkert også her, og det gør det!

Systemet er opbygget med et stærkt begrænset ordforråd til den enkelte spiller, faktisk kan ingen karakter mere end 5 ord. Til gengæld er det ikke de samme ord, spillerne kan, og den store udfordring i Land Of Ogg er at kommunikere og at løse problemerne med den stærkt begrænsede intelligens, man har til rådighed. Det kan selvfølgelig kun gå galt, men heldigvis har alle spillerne en Save Your Ass skill, så der er en svag mulighed for at komme ud af det med livet i behold. Til gengæld skulle der være givet lattergaranti.

System: Land of Ogg

Forfatter / Master: Tina Kruse

## En Fandens historie

Sværhedsgrad: 4

Om vinteren kører en chauffør med sort kasket og sod i øjnene dem i skole. Fem små skikkelser mod den knoglehvide sne.

I den første forårsvarme tager Moder dem i parken. Fem små dukker serveret på en blomstret dug, medens hun våger sulten over

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

dem.

Om sommeren ser man deres blege ansigter bag sorte vinduer i et sort hus. Fem små voksne, der gør, hvad der sømmer sig, og betragter verden i andægtig tavshed.

Men med efteråret kommer tivoli til byen, de gales cirkus, og i porten står Djævelen og byder dem velkommen. Fem små sjæle på vej mod deres fordømmelse – eller deres frihed.

System: Hjemmelavet

Forfattere: Jorgo A. Larsen, Anna Lawaetz, Jakob Pondsgård

Master: Troels Rohde Hansen

## Anden spilbloks scenarier

### Hunter be Hunted

**Sværhedsgrad: 2**

Kaptajn Renard's hårde støvlesåler gav ekko ned gennem stengangen. Hans hals var tør, og hans bluse var begyndte at blive småvåd af sved under hans ringbrynje. Hans ben syrede af den lange løbetur fra Ravngade til Horngade, men han stoppede ikke. Han forbandede mentalt Westgate og dens daglige trafik. Selv efter han havde brølet sin rang ud over gaden, havde han været nødt til at mave sig igennem mylderet. Han stoppede, og lyden af hans støv-

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

ler imod gangens sten gav ekko en sidste gang, inden den døde ud. Han så op på den store egetræsdør. Det tohovede løvesegl, som prydede dørene, virkede mere majestætisk, end det havde gjort, sidst han var her. Bevares, sidste gang havde han ikke skulle overbringe så ilde nyt og stå model til hele rådets spørgsmål og hårde blikke - eller rettere, hele rådet undtagen to.

To vagter flankerede døren. Han så fra den ene til den anden, men ingen af dem så tilbage. Han fornemmede dog tydeligt følelsen af medlidenhed fra dem, og han sparkede sig selv indvendigt. Var det så tydeligt at se, at han var oprevet? Han strammede sig an, rettede sig op og anlagde, hvad han håbede var en professionel mine. Han lagde en hånd på døren og skubbede den op. Han gik ind i det store rum uden at se på nogen af mændene, der alle som en stirrede på ham på en måde, der fik ham til at føle sig ti år ældre og 1 meter lavere. Han stoppede midt på gulvet og gjorde honor for forsamlingen. Rummet var tavst. Ingen af mændene gjorde mine til at tale. Han rettede sit blik op imod magistratens tomme sæde. Rummet virkede tomt uden den gamle godmodige mands tilstedeværelse. Han så over imod venstre mod det tomme sæde som, han vidste, ville være der. Han bed sig i læben og så op på magistratens sekundant. Han mødte den aldrende mands blik, og trak vejret dybt inden han, med en stemme der lød en smule hårdere, end han havde planlagt, sagde: "Ærede rådsmedlemmer; Wilhelm Schezzar er død!"

System: 3rd Edition D&D Forgotten Realms

Forfatter / Master: Daniel Akbas

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

## War of the World

Sværhedsgrad: 2

Sveden driver af dem, mens de, for gud ved hvilken gang den eftermiddag, må til at samle deres primitive våben. De er oppe mod en overmagt, og de ved, at slaget er tabt, men de kæmper fortsat videre. De ved, at de andre har bedre og stærkere våben, men de kæmper for deres land og deres liv.

De mander sig op endnu engang, hæver deres sammenrimpede stenøkser, og forsøger at skyde den sidste smule mod op i livet inden de angriber i det sidste afgørende slag. De andres langt bedre bronzeøkser er for stor en overmagt, men man er vel en mand!

De ved, at de vinder kampen, de har de bedste våben, og de ved, at de usle aliens ikke kan klare sig. Deres nye phaserguns er opladt og klar til affyring, og de har intet at frygte. De ved, at de latterligt primitive racers våben ikke kan trænge igennem deres imprægnerede silkedragter, og de venter med sindsro. Nu skal de bare have mejet de skiderikker i gulvet og så hjem til deres egen planet igen. De kan høre deres fjender rumstere i mørket foran dem, men de kan ikke se dem endnu. De er nogle feje primitive hunde, der stadig bruger våben, som man havde i det 20. århundrede, men desværre er de ikke så modige, som de var dengang, for så havde det hele været overstået for lang tid siden. Nå, nu kommer de vist endelig....

Undrer du dig over, hvordan vi kom fra det ene til det andet??? Så prøv dette lidt anderledes Hack & Slash scenarie! Det kræver ikke systemkendskab, kun en smule våbenliderlighed og lyst til at slå løs på alt der bevæger sig!

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

System: d20

Forfatter / Master: Tina Kruse

## Når Verdenen Visner

Sværhedsgrad: 3

Efterår!

Efter turbulent forår og slumrende sommer lurer løvfaldets årstid. Det er den tid, hvor det levende dør, og naturen gør sig klar til dvale, til at opretholde sig selv med et minimum af liv.

Sommerens drømme og latter er nu blot minder, der runger hult i hukommelsen, fordrejes og forsvinder gradvist i glemslens tåger. I mylderet af farver dør det levende, kulden sniger sig ind bag kød og i knogler, bærende på bevidstheden om vinterens komme med mørke og kulde.

Efterårets forfald er samtidigt forudsætningen for, at nyt liv kan spire frem. Dødens ådsler skaber grundlaget for det nye liv, der vil komme på den anden side af mørket.

Her i efteråret møder sommerens lyse minder vinterens mørke udsigter.

Her i efteråret formulerer årets erfaringer og skaber grobund for en ny tid.

Her i efteråret dør sommerens mennesker i deres klargøring til vinterens passage og forårets nye liv.

Her i efteråret husker 5 venner sommeren uden anelse om, hvad efteråret vil bringe dem.

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

Her i efteråret ændres forståelsen af liv.

Her i efteråret ændres opfattelsen af verden.

Når vinteren kommer, er intet det samme for fem unge danskere.

Når vinteren kommer, er fem unge danskere måske tabt for denne verden.

I dette scenarie kommer du til at spille en af fem unge mennesker, der pludselig finder ud af, at verden ikke er så simpel, som de hidtil har troet. Ting er ikke, hvad de ser ud til, og hvad de indtil nu har betragtet som sandt og virkeligt får pludseligt et alvorligt skud for boven.

System: World of Darknes

Forfatter / Master: Thomas Kruse

To Alen...  
Sværhedsgrad: 3

En hændelse på Dimis Prime, et mysterium der skal løses, fra mørket og frem i lyset – en Jedis valg.

Lyssværdet afgiver kun en svag varme, selv så tæt på. Alligevel løber sveden ned over ansigtet, der kunne anes i lyset fra de to våben.

“Stop! Du har fuldstændig misforstået”

“Som jeg ser det, så har du misforstået noget. Hvem du tjener, hvem du skylder din loyalitet.”

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)

# Dragecon d. 13/10-2007

“Skylder? Du skal ikke være dommer over, hvem jeg skylder hvad, eller...”

Med en håndbevægelse flyver den ene skikkelse gennem rummet, og det grønne lys forsvinder, mens det blå falder ned langs siden på sin bærer. Med et kommer det grønne lys tilbage og flyver med sin herre, gennem rummet mod sin fjende. De to lyssværd mødes i en hvæsende træfning. Et indviklet spil af udfald og parader væves ind og ud imellem hinanden. I løbet af et åndedrag falder en lampe ned fra oven, et hoved vendes opad - manden med det grønne sværd drejer rundt. Hans modstander med det blå sværd opdager for sent, den anden ikke står foran ham mere. Det går først op for ham, da det grønne sværd går gennem hans ryg og ud af maven.

Forræderi begået eller troskab sikret?

Forbrydelse begået eller straf udført?

Lys eller Mørke?

Som en delegation sendt af Jedi Rådet vil i tage til Dimis Prime og undersøge en forstyrrelse i Kraften.

Dette scenarie er et klassisk, episk Star Wars scenarie, hvor regelkendskab ikke er vigtigt. Det er henvendt til spillere, der kan bruge en god karakterforståelse til virkelig at lægge noget drama i spillet og bygge en historie op.

System: Star Wars d20 Saga Edition

Forfatter / Master: Troels Rohde Hansen

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)

# Dragecon d. 13/10-2007

## Mørket i Dunkelskov

Sværhedsgrad: 4

Det er Den Tredje Alder.

Store begivenheder er undervejs.

Mange af de viise føler det, men få andre ved noget.

De Rejsende og Elverne ved mere end de fleste -men sådan har det jo altid været-, og mange af de andre Frie Folk har skam andet at se til.

Elveren Mithranlas fra Dunkelskov, Harmir fra Osgilliath, dværgen Grumnir fra Jernbjergene, Sariel fra det høje Nord og Mira -som ingen ved hvorfra kommer-, søger råd hos Elrond i Kløvedal. Et råd der skal vise sig at flette deres skæbner ind i den Ringkrig, der følger år senere.

System: LoTR

Forfatter / Master: Benedikte Rasmussen

## “Kode Zeta Delta To Fire To”

Sværhedsgrad: 4

Et lille billede af en skikkelse i en blå og hvid rustning tonede frem. Lyden var dårlig og i baggrunden kunne man både høre og se eksplosioner.

“Dette er Broder-Medicus Michaelus, Andet Kompagni, Ultramarines kapitlet. Jeg aner ikke, om dette når ud til nogen i tide. Deling

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

Polonius er udslettet. Deling Angelus ligger under svær beskydning og har fire døde, to hårdt sårede. Vi kan ikke holde ud. Vores kommunikation er ødelagt, og vi har ingen reservedele. Vi har stort set ikke mere ammunition, og vores tunge våben er ødelagt. Vore Tech-Priests er for længst døde. New Berlin er under belejring. Kode Zeta Delta To Fire To. Jeg gentager, New Berlin er under belejring, Kode Zeta Delta To Fire To. Hvis dette når frem til en trofast undersåt, så gør det nødvendige. Mit liv for Kejseren!”

Et øjeblik senere forsvandt billedet, og Gardist Dietrich så ud som om, han havde slugt en ork på tværs. “Hold da kæft...Marines...” Specialist Rudel nikkede og tjekkede sit medikit igen. “Og han så ud til at være hårdt såret. Hvad kan vi gøre, hvis ikke Imperiets bedste kan klare det?”

Sergeant Wittmann slukkede for hologramprojektoren og kiggede på sine fire soldater. Derefter kiggede han rundt på landskabet. Alt var et stort rod. På grund af en eller anden katastrofal flyvefejl lå nu tre dropships i millioner af stykker bag ham. Han og fire mand fra hans deling var de eneste overlevende.

“Vi kan gøre vores forbandede pligt og om nødvendigt dø for Kejseren!” mumlede han og stak en erstatningscigar mellem tænderne. Korporal Ramcke tjekkede resterne af det kort, han havde været ved at læse, da ulykken skete. Det var ikke ligefrem i tip-top stand længere. “New Berlin er under belejring” gentog han. “Sjant, det gi’r ingen mening. Her er fred og ingen fare...”

“Det her er kun et lille hjørne af New Berlin, Korporal. Det betyder ikke, at der ikke er fare på færde.”

Gardist Kretschmer kiggede over skulderen på korporalen og trak

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/10-2007

på skuldrene. “Der er en landsby femten kilometer herfra, hvis vi skal tro på kortet Sjant” sagde han og smed sin Plasma-gun over skulderen. “Det er orken æde mig en lang gåtur...”

“Tænk på det som et nostalgisk gensyn med grundtræningen de damer! Og hold så op med at pive. Vi har langt at gå. De må ha’ en eller anden form for kommunikation i landsbyen, så vi kan komme tilbage til resten af regimentet!” brummede Sergeant Wittman.

De fire overlevende soldater sukkede men nikkede samstemmende. Der var ligesom ikke andre valgmuligheder.

Ti minutter senere var de på vej mod landsbyen. Korporal Ramcke så på sin foresatte med et spørgende ansigtsudtryk. “Sjant...hvad betyder Kode Zeta Delta To Fire To egentligt?”

“Hvis jeg vidste det Ramcke, så var jeg ikke Sergeant men Kommissær!” lød svaret.

Ramcke grinede skævt. “Så takker jeg Kejseren for, at du ikke ved det. De er ikke til at holde ud!”

Der var ingen der modsagde ham.

System: GURPS: Warhammer 40k

Forfatter / Master: Joan Jacobsen

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)

# Dragecon d. 13/10-2007

## 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](mailto:vermin60@hotmail.com)

Sidste frist for tilmelding er d. 9/10, 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 pizzeriaer. Bestillings-sedler udfyldes under første spilblok, og maden ventes at ankomme senest 17.00. 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](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)



# Dragecon d. 13/10-2007

## Øvrige vigtige regler

Våben og våbenattrapper er forbudt på connen og på skolens områder. 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](mailto:vermin60@hotmail.com) eller tlf: 98 35 35 98

## Arrangør

Dragen - Nibe Rollespilsforening  
Hovvej 6 kld.  
9240 Nibe

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)

# Dragecon d. 13/10-2007

## 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 hævede 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.

[WWW.DRAGEN-NIBE.DK](http://WWW.DRAGEN-NIBE.DK)