

IRIIB!!!!



Inkonsekvent Rekonstruktion IB

Ålholmskolen i Hillerød

12-14 februar 1999

Indhold

Forside	Forsiden
Indholdsfortegnelse	Side 1
The whodunnit	Lige bagefter
Adresser/telefonnumre	Lidt senere
Tidsplan	Side 17:30
Velkomst	Samme side
Penselsvinet taler ud	Side 1998ff
Kortspil og den slags	Side 1D20
Den store kagepointskonkurrence	Side XP
Bliv scenarieforfatter!	Ditto
Det, det hele drejer sig om	Side midt og fremefter
Bagside	Bagsiden
Tilmeldingsseddel	Side 42



The Whodunnit

Information	Munchkin	Live	Solanum
Scenarier	Den danske rollespilspresse	DW - ansvarlig	Klaus
Økonomi	Spunk	Program	Elgnytredak- tionen (Munchkin og Data)
Elge	AME	Illustrationer	MiB og Knyberg
Kiosk	Bente	Tid	DT-ministeriet
Lokaler	MiB	Kopiering	Ungdomsskolen
Stemning	Dig & Co.	Kortspil	Overlaksen
Spilkoordination ...	Munchkin	Kold krig	Koldkrigsmi- Ministeriet
Papirforbrug	Huhu, det er mange!	Kodeansvarlig	1998ff & 1998ff
Mad	[Censur]		

En særlig tak til Bo Jørgensen.

Adresser/Telefonnumre

Her er et par folk, du kan prøve at kontakte, hvis du fatter minus af noget af det, der står her eller har andre spørgsmål (bare rolig: Vi optager det hele på bånd, så du til evighed vil komme til at høre for det, hvis det er et dumt spørgsmål):

Rikke Munchkin Sørensen
Øresundsvej 52, 2. th.
2300 København S.
32 84 21 42

Mikkel Brunberg
Egholmen 16
3400 Hillerød
42 25 45 34

Tidsplan

Freddag		Lørdag	
18.09	Dørene åbnes	02.14	Natmad
19.34	Aftensmad	09.39	Morgenmad
21.12	Spilblok Gnif	10.56	Spilblok Yaa
		19.10	Aftensmad
Søndag		20.48	Spilblok
02.12	Natmad		Immin
09.30	Morgenmad		
10.42	Spilblok Lyd		
16.00	Oprydning påbegyndes		
18.00	Skolen forlades i pæn og ren stand		

(NB: Alle tider (undtagen de to sidste!) er cirkatider.)

Velkomst

Velkommen til denne den eneste danske con med ægte deltagerindflydelse! Søreme så: Vi bringer nu den anden con, hvor den menige deltager har haft mulighed for at få (næsten) direkte indflydelse. Vi har inden programskrivningen bedt en flok folk om at fortælle, hvilke spil, de gerne ville se på denne con, således at vi arrangører kan fralægge os ethvert ansvar for udvalget. Har du klager, skyldes det altså en eller anden tilfældig deltager. Vælg den nærmeste og straf ham. Arrangører tæller ikke med, da vi ingen indflydelse har haft på det yderst demokratiske (og kun lidt korrupte) valg. Har du bemærket, at mafia kom med...?

Der skulle gerne være lidt for enhver smag, og det er da også blevet tilstræbt. at de udvalgte scenarier stammer fra så forskellige tider og steder, at der skulle være en pæn sandsynlighed for, at ingen deltager har prøvet dem alle sammen. Faktisk vil vi gå så vidt som til at udlove en præmiefisk til den, der kan bevise, at høn har spillet dem alle (inden connen).

Inconsekvent Rekonstruktion Iib (som for nemheds skyld forkortes IRIIB [udtales så vidt muligt i stil med, hvordan en besynderlig, overgearet, afrikansk fugl i jævn til middel-mådig panik forventes at sige det]) kommer - som den opmærksomme lytter vil have bemærket - næsten præcis to år efter den første af slagsen (InConsekvent ReKonstruktion II). Dette skyldes, at en unavngiven kommune (hvis identitet er redaktionen bekendt) gerne ville lege ond og væmmelig og sætte al sit langsommelige bureaukrati i vejen for os, så vi var ved at blive bange for, at de helt ville sylte sagen, fordi de troede, at vi var satanister eller nørder eller sådan noget. Men så tog vi vores papsværd og forklarede dem, at vi ville nedkalde Djævelens værste straf over deres hoveder, hvis ikke de godkendte os, og så blev vi en forening.

Det var så dagens historiske indslag, og nu har jeg kun tilbage at gentage mig selv:

Velkommen!

Penselsvinet taler ud

Her er så en masse praktiske (og (stort set) ukodede) oplysninger om, hvad det egentlig er, der foregår i vores små hoveder og i Hillerød den 12. – 14. februar 1998 (nåja, måske mest sidstnævnte).



Tid og sted

Fredag 12/2 klokken 18.00 til søndag 14/2 klokken 18.00 på Ålholmskolen, Teglværksvej 19, 3400 Hillerød. Fra Hillerød Station går bus nr. 701, 325, 734 og 735 næsten til døren med jævne mellemrum i dagtimerne. Om aftenen bør man nok satse på 701'eren, som går hver time .55 indtil midnat.

Pris

For den forbløffende lave sum af 42 kr. kan du opnå at få morgenmad begge dage, kaffe og te til det slipper op, rollespil en masse og tilmed lov til at komme ind af døren!

Der vil desuden være mulighed for at bestille mad, men mere herom senere. For 2 kroner ekstra får du et kys på panden og en Spunk (vælg selv art) ved indtjekningen.

Vores smarte girokortting er desværre blevet kuppet siden sidst, men vi ser stadig meget gerne, at du betaler på forhånd (da vi endnu ikke har vundet noget i Lotto (kan det hænge sammen med, at vi ikke spiller det?)). Det skulle gerne kunne lade sig gøre ved, at du på posthuset eller i BG bank indbetaler det rette beløb på konto nummer 0203.235.17.41107. Husk at skrive dit navn og adresse på indbetalingen samt at medbringe kvitteringen, når du kommer - for en sikkerheds skyld.

Er det mam?

— Nej, det er en ukulele. Men på connen kan du få mad (forudsat at du bestiller det og betaler, naturligvis — det er jo ikke Frelsens Hær det her). Den hemmelige kok vil trylle i køkkenet og fremstille noget så lækkert som frikadeller og kartoffelsalat fredag aften og boller i karry lørdag aften. Disse festmåltider koster den nette sum af 15 kr. pr. stk. og kan bestilles ved afkrydsning på tilmeldingssedlen. Alle erfaringer taler for, at der vil opstå hungersnød, og for at foregribe begivenhederne, så der ikke opstår hamstrings situationer (Caféen har alligevel ingen gær), vil der til den latterligt lave pris af 10 kr. pr. nat blive serveret natmad, bestående af en yderst delikat tomat-suppe med masser af grøntsager (vi skal nok slå dem ihjel på forhånd, så deltagerne slipper for at tage til de evige jagtmarker). Den kvikke læser vil (hypotetisk set) straks bemærke, at vi har brilleret ved ikke at nævne et ord om morgenmad i dette afsnit.

Rabatter

NIXENBIXEN! I FÅR IKKE EN KRONE UD AF OS!! IKKE EN ENESTE!!!
VI BEHOLDER DET HELE SELV!!!! HAHAHAHAHAHAHAHAHAAAA-
HAAAAAAAAAAAAA!!!!!!

(Se i øvrigt nedenstående forklaring)

Spilledere

Erfaringen viser [argh! Hvorfor kan man nu ikke få lov til at skrive et con-program uden at skulle mindes om sin gamle (og ganske inkompetente) matematiklærer?!?...] nåja, vi har i hvert fald efterhånden konkluderet, at alle de flinke mennesker, som vælger at more sig med at afreagere på en flok spillere, der alligevel selv har været ude om det (= spilledere) nok alligevel ikke gør det for pengenes skyld. Da skumle SL-rabatsystemer derudover mest er med til at skabe administrationsbøvl, har vi ganske enkelt besluttet os for at skære det væk i år. Men vi er naturligvis stadig meget taknemmelige over, at disse skønne skabninger vil foretage forstudier til connen og sørge for, at det rent faktisk bliver muligt at spille rollespil på en rollespilskongres (wow). Derfor har vi udviklet et system, der ganske enkelt går ud på, at alle spilledere vil få opfyldt deres første prioriteter (medmindre der opstår helt specielle og uløselige tilfælde som „der-er-tyve-SL'er-der-vil-spille-det-her-men-vi-HAR-altså-kun-5-pladser“ eller lignende).

Kiosk:

Endnu engang vil Café Bente stille op med et tilfældigt udvalg (dog garanteres Cola og Spunk) og uforlignelig værtinde. Urge er stadig bandlyst som salgs-objekt, men den ellers pacifistiske Bente har lovet at opstille en bane, hvor man med en udleveret splatgun (den eneste tilladte på connen) kan få lov til at skyde til måls efter 1½ liter af denne klæge substans. Betingelse for mand-lige deltagere er som følge af Bentes Husregler, at de skal være i bar overkrop for at få lov til at dyrke denne ædle, maskuline sport.



Tilmeldingsfrist

Godt så. Dette bliver vist en større omgang, end man umiddelbart skal tro. Vi starter med: Der er tilmeldingsfrist den 25/1 -1999. Dermed skulle man så tro, at vi var færdige, men nej! For erfaringen viser (nok engang), at store dele af den danske befolkning bare ikke kan finde ud af at tilmelde sig til tiden (hvis du aldrig har tilmeldt dig for sent, kan du nu læne dig roligt tilbage og begynde at jonglere med kampesten (var det ikke det, ham Jesus sagde?) og springe videre til næste afsnit).

Søde og flinke og rare og næstekærlige, som vi nu engang er, nænner vi jo ikke at udelukke disse stakkels individer fra en hyggelig weekend, bare fordi de

tilfældigvis har ventet en uge eller to med at tilmelde sig (hvad skal man også med en con med kun to deltagere?).

Vi har således besluttet, at man i og for sig kan tilmelde sig så sent, det skal være, men efter den 25/1 vil man blive kraftigt nedprioriteret i spilfordelingen (især, hvis det er efter, at scenarierne er blevet sendt ud til de flinke spilledere!), og efter 5/2 er det ikke muligt at tilmelde sig madordningerne.

Den store kagepointskonkurrence!

Kagepoint er sejere end XP, og derfor tildeler vi dem til folk i løbet af connen. De tildeles for helteagtig opførsel (såsom at hjælpe med maden/oprydning og redde pludseligt opståede paniksituationer af forskellig art), for spilledelse, for at vinde tur-neringer (XP-fisk, Stoffer-rommy). De kan *kun* tildeles af Overlaksen (aka Rikke Munchkin Sørensen), så sørg for at være i nærheden af hende, når hun bliver gavmild; pointene vil nemlig også blive tildelt mere eller mindre spo-radisk — og hvem ved? Måske er der også en præmie til den, der har flest KP til sidst...

Alle arrangører er uden for konkurrence, da de har et alt for stort forspring.

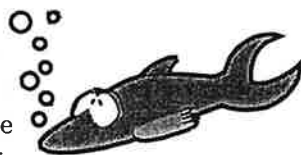
Brætspil/kortspil/den slags

Som set før, vil vi ikke præsentere noget egentligt arrangeret brætspil (og hvis nogen har det enormt hårdt med det, kan de selv få lov til at arrangere det næste gang, nå!). Til gengæld er vi efterhånden begyndt at samle på fjollede kortspil og vender frygteligt tilbage med XP-fisk! og præsenterer i øvrigt en enkelt ganganger fra en anden con: Stofferrommy.

Fælles for de to spil er, at man slet ikke behøver at kende noget til reglerne på forhånd, da disse enten vil blive udleveret ved ankomst eller udførligt forklaret inden spilstart (eventuelt begge dele).

XP-FISK (Tidligere set på InConsekvant ReKonstruktion II)

Dette er et spil, der bygger på det berømte kortspil 'fisk', men hvor vinderen er den, der får flest XP. Disse kan blandt andet optjenes ved at snyde, bestikke dommerne og Overlaksen, komme med passende Monthy Python-citater, øh, nåja, og så forresten også ved at få stik.



Den eneste ulempe, jeg endnu har opdaget ved spillet, er, at det er nødvendigt med en dommer pr. aktiv spiller. Dette problem prøver vi i år at løse ved at værgе dommere blandt de (relativt) uskyldige og intetanende deltagere, så hvis du har lyst til at sætte fine krydser og blive bestukket, så skriv SL ud for XP-fisk på tilmeldingssedlen. Regelkendskab er intet krav, da spillerne alligevel heller ikke kender dem. Vi vil til gengæld give et lille lynkursus på et eller andet tidspunkt i løbet af weekenden (ja: **Inden** spilstart (promise)).

Periode: Blok 2 - lørdag dag

STOFFERROMMY - nu også i turneringsudgave.

(Tidligere set på SCONcert)

Kender du Rommy/femhundrede? Kender du Stofferbold? Kombinér de to, og du har stofferrommy: Vi starter med almindelige rommyregler samt en enkelt tilføjelse: Når man lægger tre sammenhængende kort ned, må man lave en regel. Stort potentiale.

Vi vil også gerne have en enkelt SL her til at holde lidt øje med det hele og holde styr på reglerne efterhånden som de opstår.

Periode: Blok 1 - fredag aften

Clay O' Rama (Tidligere set mange steder - også på væggene)

Det klassiske pseudostrategispil for alle, der har lyst til at ødelægge uskyldige, deforme klumper af modellervoks.

Med en hjemmelavet figur af modellervoks er den hemmelige mission at vinde over de andre, og helst på en fjollet måde. Der kan idømmes straffe som „militærstøvletramp“, „kast ind i væg“ og den grumme „efter spillerens forgodtbefindende“.

Alt i alt underholdende, fjollet og som skabt til at tåge rundt med en søndag morgen, når søvnunderskudet for alvor bliver slemt.

Styres med hård, men kærlig hånd af vores egen Knyberg, som nok skal forklare reglerne for dem, der ikke kender dem i forvejen.

Periode (for det tilfælde, at du ikke fangede det vink, vi gav med en vognstang): Blok 3 — søndag dag



Liverollespil

[Note fra Solanum fra Fredensborg, som har været så flinke at påtage sig alt det her arbejde med at lave live for os: Nej, der bliver ikke noget med at tæve hinanden med papsværd...]

Snuff i sneen (Tidligere set på tryk samt Confekt II)

Det er juleferie, og seks mennesker - tre par - er taget op i en svensk bjælkehytte for at nyde højtiden i ro og mag.

Alle undtagen Mary venter utålmodigt ved middagsbordet. Efter et kvarter bliver det for meget. Lennart går med faste, tunge skridt hen mod badeværelset og tager i døren. „Nu må du fand'me tage dig sammen. Det er kun dig, vi...“ Mere når Lennart ikke at sige.

I badet ligger Mary med hovedet under vand. Blod og gult snask flyder ud af næse og ører og blander sig med blodet fra det åbne sår i bagovedet. Hun er død.

Forfattere:*Jeppe Norsker, Christian Hviid Mortensen
og Steffen Nielsen*

Periode:*Blok 4 — lørdag aften*

How to host a murder in Africa (Tidligere set på Viking Con 17)

Gamle, kære, elskede onkel Mortimer var død. Den respektable mand, der i så mange år havde levet til glæde for alle i Kenya. Aldrig så man en mand, der gjorde så meget for andre og tænkte så lidt på sig selv.

Nu var han død.

Alle hans familiemedlemmer mødte op til begravelsen, alle udtrykte deres dybeste sorg. Så langt borte fra som Europa, Amerika og Rusland kom de for at sige farvel til deres onkel — og for at slå kløerne i den enorme arv, den excentriske rigmand efterlod.

Så en aften samledes de tolv, der havde ret til arven, omkring det hæderkronede familiespisebord for at lytte til onkel Mortimers ven og advokat, Hiram Worchesters', vise ord i en fattet og rolig stemning. Inden desserten blev serveret, var det første mord begået.

Hvem var onkel Mortimer egentlig? Hvilken rolle spiller advokaten i affæren? Hvilken forbindelse er der mellem en restaurant i Nairobi og det tidligere Sovjetunionen? Og ikke mindst: Hvem er morderen?

For at deltage i dette scenario behøver du ikke at have spillet liverollespil før, men det er absolut en fordel. Hvis du er til Hack 'N Slash, er dette absolut ikke noget, der vil tiltale dig. Vægten er lagt på spænding, intriger og paranoia - samt lidt humor i ny og næ.

Forfatter:*Anders Tychsen*

Periode:*Blok 1 — fredag aften*

Mafia — Helcon live (Tidligere set adskillige steder)

Vi præsenterer her det klassiske helconslive "Mafia", som oses af forbudstid, gangstere, bandeopgør og cigaretrør.

Helconslive vil sige, at man kan spille det hele tiden med alle de andre, der er med (uden at være til gene for dem, der ikke er med), men samtidig kan man godt få lov til at gå ud og spille sine fastsatte aktiviteter (programsatte scenarier og deslige).

Tilmeldingen til dette foregår på selve connen, og for nye, uvidende mafiosi in spe vil reglerne bliver forklaret af de flinke Solanum-folk [natskyggerne?], så tøv ikke: Medbring cottoncoat, violinkasse, suspektmandshat, solbriller og hvad du ellers måtte finde passende (attrapvåben er ok, bare de ikke kan skyde og I ikke går ud at røve banker (eller andet!) med dem) og meld dig til hos de flinke Solanum-folk (en af dem er rødhåret).

Forfattere: [Censur]

Periode: *Hele tiden og indimellem*

Note: *Tilmelding foregår på selve connen*

Forfattere søges til Confekt IIa

Her på falderebet kommer så en stille opfordring til at sætte gang i jeres kreative impulser. Vi har nemlig allerede planlagt at holde con igen. Det bliver en (meget!) hyggelig julecon 3. – 5. december 1999 (dem, der husker Confekt II fra 1997 vil forstå, hvad vi mener), hvor vi med lidt held kun vil bruge debutsce- narier.

Men lige nu har vi (forståeligt nok) ikke så mange scenarier, så derfor vil vi gerne opfordre jer alle sammen til at prøve at brygge noget sammen. Det må meget gerne være med et tydeligt islæt af jul, men alt andet modtages også med glade smil.

Få en snak med de flinke conarrangører i informationen (eller andetsteds i vild forvirring) eller kontakt os senere med din geniale idé.

Arrangørerne er dine venner.

Stol på arrangørerne.



Det, det hele drejer sig om

Jep, flot gættet: Det er rollespillene, der præsenteres her.

Det er så dem, I selv (forhåbentlig) har været med til at vælge, så jeg vil ikke høre nogen klager over udvalget! Er det spil, du ønskede ikke med, skyldes det enten, at du har dårlig smag i scenarier, eller at vores tilfældighedsgenerator bare ikke var med dig den dag vi udvalgte spillene blandt de foreslåede.

I øvrigt: Ja, vi har tænkt os at forvirre, forstyrre og frustrere jer mest muligt, så derfor har vi opskrevet spillene i en ganske tilfældig (for ikke at sige inkonsekvent) rækkefølge, så det kræver et vellykket Int/Spot Hidden/Dex-slag at gennemskue, hvornår hvilket spil foregår (men klarer du først dit Spot Hidden, skulle der nu heller ikke være nogen problemer).

Arken

(Tidligere set på Fastaval 1997)

Gjord, gudernes land. Landet uden ende, hinsides Tågen. Fra den rustne Jernskov i Nord til de afgrundsdybe mangrovesumpe i syd, fra de tågede havnekvarterer i øst, fra den vindplagede Støvslette til den hjem søgte labyrintiske by i vest, et forunderligt og magisk land. Her har guderne i årtusinder hersket over bjerge og dale, sletter og vande, og kæmpet om magten. Mægtige hære har krydset Gjords støvede sletter, krøbet og kravlet, vandret og fløjet hen over den frugtbare jord, frygtelige slag har stået i lyset af den kolde, sorte sol. Men som et lyn fra en klar himmel har en ny og ukendt fjende slået til: Stralen. Ødelæggende og knusende drager den igennem rigerne og lægger landet øde i sit spor, guderne kæmper en ulige kamp mod udslettelse. Stralen må stoppes, men hvordan og med hvilken magt og kraft skal den ukendte fjende bekæmpes? Et overraskende scenario, hvor vældige kræfter, storslået magi og håbefulde galninge kæmper om magten.

Genre: *Drama*

Forfatter: *Alex Uth*

System: *Systemløst*

Periode: *Spilblok 2 — lørdag dag*

Lokes løn: Nillingen

(Tidligere set på Fastaval for mange år siden)

Det er ikke nødvendigt at tage langt væk for at finde eventyret.

I selveste lille Danmark, kun skilt fra os med nogle århundreder findes adskillige eventyr om vikingerne, vore stolte forfædre. Dette scenario er netop om dem. Skrevet om, til og (næsten) af vikinger som det første Viking-scenario i dansk rollespilshistorie, hvis man skal tro rygterne.

Historien er — ifølge tilsvarende rygter — baseret på en bog af Michael Crichton, som jo efterhånden har fået dramatiseret et par romaner.

Genre: *Drama*

Forfatter: *Troels Chr. Jakobsen*

System: *Viking*

Periode: *Blok 2 — lørdag dag*

Wolf Force Four 1-III

Dette er tre af hinanden uafhængige spil, som vi tilfældigvis vælger at placere i kronologisk rækkefølge i tre forskellige spilblokke. Du behøver altså ikke at spille dem alle tre bare fordi du spiller det ene, men der er selvfølgelig ingen, der vil forhindre dig i det...

I alle spillene er spilpersonerne de samme, rummets specialagents:

- En kæmpeknæler med rambotendenser
 - En hund á la James Bond
 - En kødædende plante med komplekser
- og
- En lille, grøn, sarkastisk plastikbold...

I: [Dr. X vender tilbage] (Tidligere set på Krikkit Con mk II)

Et lys tændtes i mørket. En tændstik endte sit liv brutalt under en støvle, dens flamme for evigt slukket. Røgfaner snoede sig usynlige i det mørklagte rum opad mod ventilatorerne, der sad boltet fast til loftet bag laserspæringerne. Et mekanisk og et sindssygt øje rettedes mod det eneste vindue — eller rettere: Mod hvad der forestillede et vindue. For det var blot et videobillede, kastet op på væggen af projektorer placeret langt nede i den kløft, der

omgav platformen, den havannacigarrygende skikkelse stod på.

Øjnene så mod de stjerner, som operatøren havde valgt at vise den dag. Der, langt ude, var hans frihed. Friheden til at erobre verdensherredømmet. Friheden til at herske, dræbe og sprede ondskab. Og snart, snart ville den frihed så langt borte være nær ved. Snart. Snart ville han krone sig selv som verdens hersker. Snart.

Hvis bare ikke de forbandede agenter fra FISK's hemmelige sikkerhedstjeneste forpurrede hans planer igen. Men denne gang havde skikkelsen i sort en overraskelse i vente til agenterne. En gal latter trængte igennem laserskjoldene og gav ekko mod titaniumvæggene langt borte.

Genre: *Humor*

Forfatter: *Anders Tychsen*

System: *Systemløst/Tales From the Floating Vagabond*

Periode: *Blok 2 — Lørdag dag*

II: [Detour through Disneyland] (Tidligere set på... tryk)

To af de tre små grise løb glade og legende igennem skoven, mens de spillede på deres violin og fløjte. Fuglene sang fra oven, og en evig sommerson skinnede ned gennem løvet på de glade væsener.

Den lille havfrue svømmede kækt om kap med et par delfiner og betragtede de fantastiske væsener lege i bølgerne. Omkring hende gik livet sin vante gang i den våde verden, og hun følte sig sådan virkelig i live denne pragtfulde

sommerdag.

I en topsikker hangar stod en massiv, sortklædt skikkelse bøjet over en stor kasse. Fra kassen kom lav tale, som nærmest lød lidt mekanisk. En lyskegle fejede hen over væggen bag den sortklædte, cigarrygende skikkelse, og den forsvandt med et svagt pust.

En skygge krøb langsomt gennem løvet hen imod de to små grise.

To massive, femten meter lange væsener gled stille som muræner gennem vandet i en kløft dybt under den lille havfrue og delfinerne. Fra kassen hørtes en dyb rumlen.

Yes, så er den her igen. Vores alle sammens intergalaktiske superskurk, Dr. X, er flygtet fra sin fængselsplanet, og har atter iværksat en grim plan for at sikre ham verdensherredømmet. Denne gang er scenen sat på Toon, den verden hvor alle tegneserier fødes og ... dør.

Genre: *Humor*

Forfatter: *Anders Tychsen*

System: *Systemløst/Tales From the Floating Vagabond*

Periode: *Blok 4 — Lørdag aften*

III: Sonate for skurk og vandmelon (Tidligere set på Confekt II)

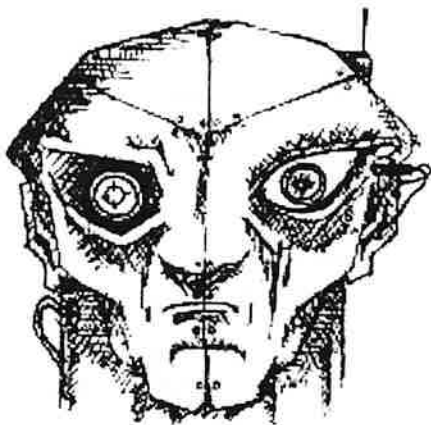
Her oplever Wolf Force Four et gensyn med Jorden, da de bliver sendt dertil i år 1997 lokal tid. Tre melonianere (latin: *Melonis vandis*) er nødlandet i et land kaldet Danmark og har brug for øjeblikkelig assistance. Deres form og figur gør dem til lette ofre for menneskenes rovdyr tendenser, og de indfødte har allerede tilfangetaget de tre rum-væsener og udstillet dem til offentlig spot og spe på et grønthandlermarked. På Jorden er grønthandler Muhammed i Lillerød, en provinsby 7 km. sydøst for Hillerød, uvidende om de tre velvoksne vandmeloners sande identitet...

Genre: *Humor*

Forfatter: *Anders Tychsen*

System: *Systemløst/Tales From the Floating Vagabond*

Periode: *Blok 3 — Søndag dag*



Dune - Huset Atreides' fald (Tidligere set på Pentacon '96 og SCONnet)

Spillerne er overhoveder fra som skal til møde med Paul Fælles for dem alle er, at de kaliffen.



fem af universets stærkeste magter, Atreides, Kejseren af Universet. gerne vil være kalif i stedet for

Dette scenario, der foregår (eller „Klit“), udspiller sig af diplomati (intriger) og bliver stillet store krav til spillernes seriøsitet og indlevelsesevne, særligt fordi spillerne overskrider den almindelige magtfordeling i rollespil: Spillelederen har ikke helt kontrol over handlingen, og det kan godt risikere at udvikle sig...

Genre: *Intrige*
Forfatter: *Søren Christensen*
System: *Systemløst*
Periode: *Blok 1 — Fredag aften*

Vågenat (Tidligere set på Fastaval 1998)

En kvinde er død.

Hendes jordiske rester hviler på stenalteret i kapellet. Dette er vågenatten - en tid til at mindes fortiden og reflektere over fremtiden. I morgen sænkes hun i jorden, og da vil det være for sent at angre. Fire mørke skikkelser har trodset aftenregnen og vandrer den tunge vej gennem kirkegården. Kappellets portal lukker i bag dem. Ved hver deres hjørne af dødslejet knæler de.

I mørket får deres tanker og visioner liv. Lad os alle bede...

Et scenario for fire historiefortællere. I spiller uden spilleleder og alt, hvad I behøver er lidt selvdisciplin og lysten til at fortælle.

Genre: *Fortælling*
Forfatter: *Jakob Schmidt-Madsen*
System: *Alternativt*
Periode: *Blok 1 — Fredag aften*

Sidste afsnit af Beverly Hills (Tidligere set på Clastrum Con III)

Morgensolen faldt gennem de klare ruder og ned på den kønne blondine. Lyset fik øjenlågene til at vibrere lidt og trak hende et stykke ud af drømmeland. Hun strakte sig i søvne og var netop ved at synke ned i drømmene igen, da telefonen ringede. Halvt vågen tog hun mobilen, der lå på bordet ved siden af sengen.

Potensforlænger

„Godmorgen Kelly, det er David.“ Stemmen i den anden ende af røret lød forbavsende frisk. „Har du set posten igennem her til morgen?“ fortsatte han.

„Nej, hvorfor?“ spurgte hun, mens hun efterrænsksomt kiggede sine negle efter for snavs.

„Der ligger en indbydelse imellem. Brenda og Dylan skal giftes.“

Pludselig var neglene ikke så vigtige mere. Kelly indså, at der ikke ville blive tid til manicure den dag...

Dette scenario handler om intriger, mistro, frustrationer og 90210 andre problemer.

Genre: *Intrige*

Forfatter: *Andrea Jørgensen*

System: *Systemløst*

Periode: *Blok 3 — søndag dag*

Maskefald (Tidligere set på en tidlig Fastaval)

Det er nytårsaften året 18--. Fyrst Prospero afholder denne aften et særligt storslået maskebal. Udenfor hænger pesten på sit højeste.

De forventningsfulde gæster er forsamlet på gulvet og langs de tre balkoner.

Alle er udklædte; kvinderne i store balkjoler, fantastiske frisurer og med masker; mændene som konger og fyrster, nogle som narre eller dødninge, nogle som dyr eller uhyrer. Alle står de stille i skæret fra de tusind vokslys.

Alle kigger forventningsfulde op mod scenens mørkerøde fortæppe. Og tæppet trækkes fra. Foran det mørkeblå bagtæppe med gyldne stjerner og planeter står fyrsten. Han begynder at tale: "Hvorfor sørge, når man kan danse?"

Hvorfor græde, når man kan le? Er livet ikke til for morskab og fest? Venner! Lad os da feste denne nytårsnat, som ingen har festet før! Lad dansen begynde!"

Genre: *Intrige / Gotisk drama*

Forfatter: *Olav Kjær*

System: *Systemløst*

Periode: *Blok 4 — lørdag aften*



Var det narkoen eller kvinderne, der slog ham ihjel?

(Tidligere set på Fastaval 1998)

Inden selvmordet lå verden for Make Ups fødder. Deres to seneste singler var gået direkte ind som nummer 1, og den kommende turné var totalt udsolgt længe før den første koncert. De væltede sig i „sex, drugs and rock n' roll“ indtil kort før turnéstart, hvor succesen stoppede ligeså brat, som den var begyndt, da sangerinden Lisa Creant begik selvmord.

Ti år senere genforenes Make Up. De skal på turné, der snakkes om et nyt album, og de er igen på avisforsiderne verden over. Men natten før den første koncert rammer en ny tragedie bandet: Bandets anden forsanger, Randy deMyes, findes hængt. Snart svirrer rygterne, og aviserne spørger: „Var det narkoen eller kvinderne, der slog ham ihjel?“

Se med, når Ricki Springer stiller det samme spørgsmål til resten af bandet: Frank LeBochus, John Kee og Ben Dover, deres manager Derek „Big D“ Seever, Randy deMyes' forlovede Miss Stress og bandets nære veninde Annie Body.

En simpel mordgåde, der udvikler sig efter spillernes lyster. Plottet er ikke fastlagt, men sættes sammen med spillerne under spillet. Der lægges derfor op til improvisation.

Genre:*Mysteriel/komedie*
Forfatter:*Max Møller*
System:*Systemløst*
Periode:*Blok 1 — Fredag aften*

Tusmørkets smådjævla III (Tidligere set på Frydenborg)

Langt ude på landet ligger et hospital. Det er det hospital, som læger bliver sendt til, når det - af den ene eller den anden grund - er deres absolut sidste chance for at begå sig i branchen. Bliver de fyret herfra, kan de godt glemme alt om at indtræde i nogen form for lægegerning igen.

Som om det ikke er hårdt nok at være sendt til dette udsted, så begynder der også at ske mystiske ting. Lig forsvinder fra deres skuffer og - hvad der er langt mere ubehageligt - friske lig dukker op rundt omkring.

Ganske afgjort ikke noget hyggeligt sted...

Genre:*Horror*
Forfatter:*Henrik Bisgaard*
System:*Call of Cthulhu*
Periode:*Blok 4 — lørdag aften*



U.S.S. Atlantis (Tidligere set på Krilkit Con mkl)

Handlingen udspiller sig i den arktiske vinterkulde; på, over og under isen — med rig mulighed for at opleve adrenalinsuset fra rikoletterende kugler, høre u-båden knage under de mange tons isvand og flygte panisk ud i sneen. Miljøet er fyldt med seje arketyper, stærkt præget af den amerikanske tradition for cigaretter i mundvigen og macho-slang.

Scenariet har det hele: Dramatiske actionscener, gemene skurke og flotte baggrunde. Man kan ikke sige sig fri for at tænke på en lidt James Bond-agtig storhed over skurke og baggrunde, blandet sammen med "The Hunt for Red October" — mørke og panik. Skal spilles!



Genre: *Action/Thriller/Paranoia/Whatever!*

Forfatter: *Ask Agger*

System: *VP*

Periode: *Blok 2 — lørdag dag og Blok 4 — lørdag aften*
(BEMÆRK: TO BLOKKE!)

Maskeballet (Tidligere set på Fastaval 1993)

Rammen er Venezia ved Middelhavets kyst anno 1632 - en by med intriger, store palæer og kanaler til gondolerne.

Hovedaktørerne er fem musketerer fra Frankrig, der sendes til Venezia for at undersøge mordet på ambassadør Grev Philipé - og beskytte den nye ambassadrinde, Comtesse Antoinette.

Kom og deltag i et scenario spækket med intriger, smukke kvinder og lynende dueller.

Genre: *Intrige/Action/Romantik*

Forfatter: *Jacob Berg*

System: *Swashbuckler (regelkendskab ikke nødvendigt)*

Periode: *Spilblok 3 - søndag dag*