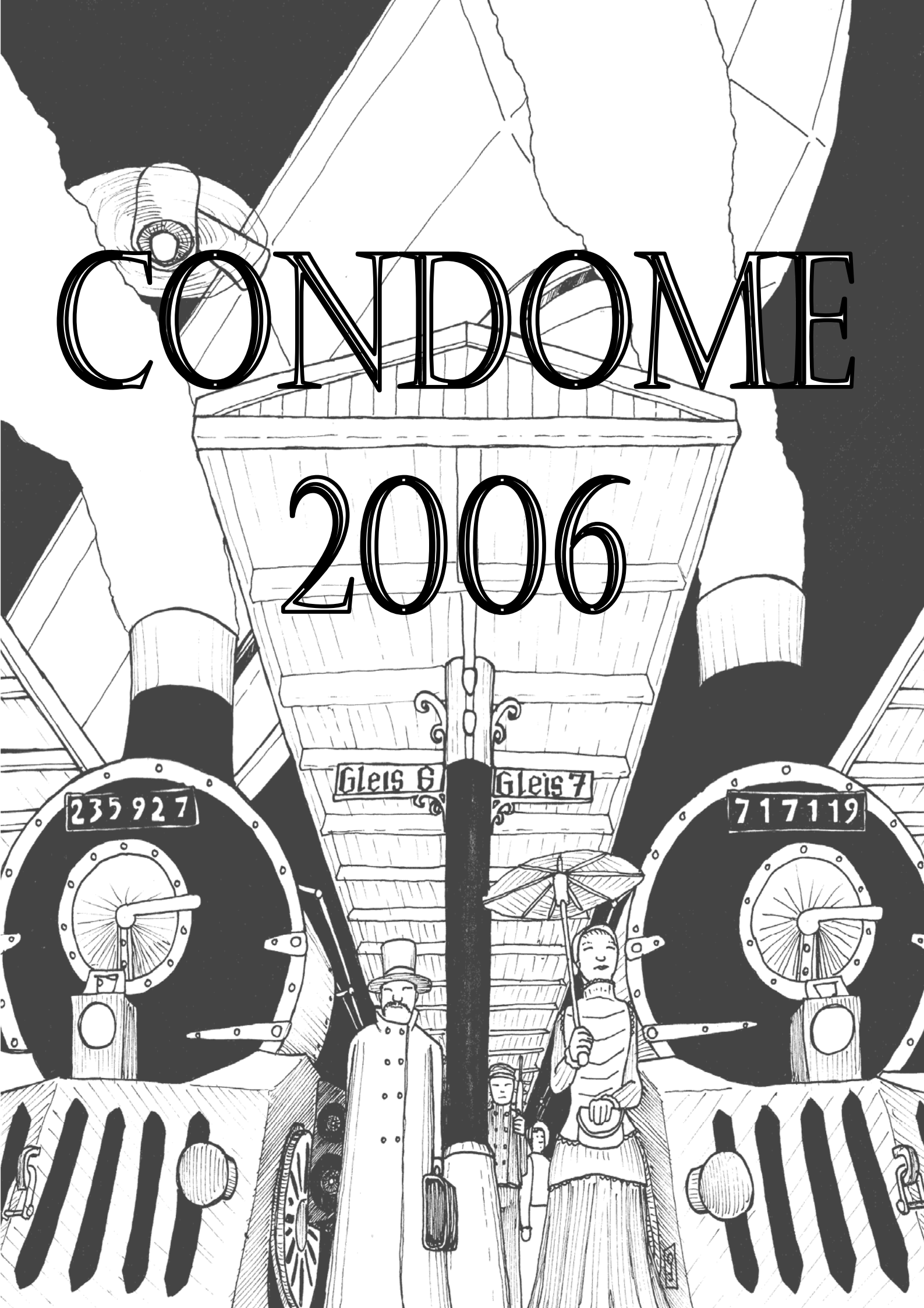


CONDOMINE

2006



CONDOME 2006

Nu nærmer det sig i denne stund, atter at skulle opfordre befolkningen i det danske kongerige at ruste sig til tre fantastiske dage med fantasi, strategi, morskab og udfordringer, man ikke har set mage til menneskets historie. Der er tale om den traditionsrige ConDome-konvention, hvor danske mænd og kvinder dystet om mesterskaberne i forskellige discipliner for spil, skuespil og rollespil.

Saaledes er det blevet tid til at du stoever dine gamle, henlagte polygonformede terninger af, ifoerer dig dit et fantasifuldt live-kostume, finder din nyformede bly-haer frem og begiver dig af sted til denne begivenhed af episke dimensioner.

ConDome byder paa muligheden for at goere nye venskaber, eller gense gamle spillekammerater over klassiske spil, eller proev kraefterne af med nye og spaendende spil, eller genopdag gamle spil, som er fundet frem til lejligheden efter at have ligget gemt vaek i eoner af aar. Der er alt for enhver smag og det er ogsaa tilladt blot at titte forbi og opsnuse den hyggelige og stemningsfulde atmosfaere, og maaske lade sig friste at afproeve det spil, man til at starte med blot har observeret

ConDome-konvektionen bliver i traditionen tro afholdt paa den polytekniske laereanstalt i den kongelige stad Lyngby, lidt nord for Kjoebenhavn.

Vaer velkommen, ung som gammel, og medbring dit gode humoer og lidt eventyrlyst; vi glaeder os til at se dig!

Med eventyrlig hilsen

ConDome Juntaen 2006 v. PfantasyDome, DTU

Arrangoerer (Juntaen): Peter Thestrup, Dan Kierkegaard, Alexander Munck, Martin Hansen, Stig Johnsen, Christian Ulm, Hartwig Linde Jensen, Mikkel Westh.

Folder ansvarlig:	Stig Johnsen
Hjemmeside layout:	Christian Ulm
Folder Forside:	Oliver Noeglebaek

HVAD ER CONDOME

ConDome arrangeres af rolle- og brætspilklubben PfantasyDome (heraf navnet ConDome), som ligger paa Danmarks Tekniske Universitet i Lyngby lidt nord for Koebenhavn, og er aaben for alle interesserede. Vi har mange gode, gamle traditioner, bl.a. et godt udvalg af spil (traditionelle bræt- og rollespil saavel som nyere, mere usaedvanlige spil), den hyggelige stemning, generelt gode lokaler, samt middag den sidste aften for dem det maatte friste.

Arrangementet vil blive afholdt paa DTU i S-Huset, Bygning 101, Indgang E, og i den nye tilbygning til 101, den nye Oticon-sal. Con'en er placeret i den fjerde weekend i juli maaned, dvs. i aar fra fredag den 21. juli soendag den 23. juli.

OVERSIGT OVER CONDOME

Foelgende skemaer viser hhv. perioderne, som Con'en er opdelt i og hvilke tidspunkter der er til disse, og hvilket typer spil der bliver spillet i den enkelte periode.

Periode	Dag	Tid	Spil	Forkortelse
A	Fredag	12.00 -17.00	Clay-O-Rama	CLAY
B	Fredag	19.00 -01.00	Om Troldmænd, Korstog or Religion Four Horsebabes and Dude of the Apocalypse Episode IV: The Return of the Megaplayboy Tilbage til Sortsand	ARS BABE SORT
C	Lørdag	02.00 -08.00	Into Their Own Diablo IV: No Hamster's Land Højt under Solen	INTO DIAB HØJT
D	Lørdag	10.00 -16.00	Nantonaku Manga I Zombi War of the Worlds	MANGA ZOMB WOTW
E	Lørdag	20.00 -04.00	Auspicious Beginnings Drachenburg eller Eventyret om Erasmus og Dampkanonen Run Through the Jungle	WOTG DRACH CALL
F	Søndag	10.00 -16.00	Tamp 9 Bjergets visdom og byens forblændethed	TAMP BJER

TILMELDING

Der vil vaere mulighed for at forhaandstilmelde sig via nettet paa vores hjemmeside <http://www.pfantasy.dk>. Ellers kan tilmelding til arrangementet foregaa med vedlagte tilmeldingskuponen i denne folder, eller paa en kopi af denne. Prisen for at deltage i ConDome er 100 kr., hvis man forholdstilmelder sig.

Paa tilmeldingskuponen noterer man maksimalt 9 forkortelser paa de spil, man oensker at spille. De 9 spil prioriteres, saaledes at ens stoerste oenske skrives som 1. prioritet, det spil man naesthelst vil spille skrives som 2. prioritet osv. ConDome har en god tradition for, at folk faar opfyldt en stor del af deres prioriteter.

Hvis man tilmelder sig sammen med nogle venner, bekendte eller blot artsfaeller, og derfor gerne vil komme til at spille det samme, kan man skrive et gruppenavn paa tilmeldings-kuponen. Vi vil saa forsoege at tildele gruppens medlemmer saa mange spil sammen som muligt.

Der er officielt ikke nogen generel deltagerbegransning paa spillene, men for de fleste spil gaelder, at antallet af spillere afhaenger af antallet af folk, der tilmelder sig som mastere. Derfor beder vi alle, som kunne taenke sig at give 4-6 spillere en udfordring, om at tilmelde sig som master paa tilmeldings-kuponen.

Naar du tilmelder dig som master, vil du faa opfyldt din 1. prioritet, medmindre der sker uventede doedsfald. Hvis du tilmelder dig som master, saa send venligst tilmeldingen i god tid, eller giv os besked telefonisk eller via e-mail, saa vi ved, hvor mange mastere vi har, naar vi skal tildele spil. Mastere vil faa tilsendt scenariet saa hurtigt som muligt, ca. 14 dage foer Con'en. En halv time foer det paagaeldende spil starter, er der moede mellem scenarieforfatteren og samtlige mastere, hvor de sidste detaljer kan gennemgaaes.

Forfattere af scenarier og Gamemastere som frivilligt vil koere deres scenarier eller turneringer, kommer gratis ind, saafremt disse er godkendte af juntaen. Ligeledes er gaester og andre nysgerrige velkomne til at kigge ind; men faelles for alle disse er at de ikke har mulighed for at deltage som spillere paa omraadet, med mindre de betaler entre.

Sidste tilmeldingsfrist er 21/7 2006

KOMMANDO CENTRALEN

Paa Con'en vil der vaere en kommandocentral i baren. Det er her alle til- og afmeldinger af spil foregaar. Hvis man uheldigvis ikke er forhaandstilmeldt, vil der stadig vaere mulighed for at tilmelde sig til scenarier her. Man skal dog vaere forberedt paa at chancen for at kunne spille de scenarier man mest oensker kan vaere mindre, da dem der forhaandstilmelder sig har foerste prioritet. Men skulle der vaere afmeldinger eller plads i scenarier, er man hjerteligt velkommen. Prisen for tilmelding ved entre er 125 kr.

Hvis man ved, at man ikke vil / kan spille et spil, man er tilmeldt, skal man melde fra hurtigst muligt. Dette giver andre mulighed for at spille i stedet, og man undgaar forsinkelse af spillene, fordi man venter paa spillere, som ikke dukker op.

Hvis man ikke naaede at tilmelde sig nogle at Con'en turneringer i tide, vil der stadig vaere muligheder for at spille et spil sammen med andre spillere, ved at laane af klubbens braetspil (ved aflevering af sygesikringsbevis, studiekort eller lign. ID som pant) eller spille et medbragt spil. Det kraeves dog at man ikke er til gene for andre spillere eller turneringsdeltagere, at alle deltagere er tilmeldt Con'en og at et evt. laant spil afleveres i samme tilstand som det var da det blev udlaant!

SOVEMULIGHEDER

Skulde du have brug for at sove i loebet af Con'en, har vi som altid et omraade til jeres raadighed, hvor vi ligeledes forventer at have en stak madrasser liggende til fri afbenyttelse.

Igen i aar vil vi opdele sovesalen i en vaeknings- og ikke vaekningsafdeling.

Hvis du sover i vaekningsafdelingen vil du blive vaekket en halv time foer naeste programpunkt (periode/morgenmad). Sover du i ingen vaekningsafdelingen vil du faa ro til at sove igennem, og det formodes, at du selv kan komme op til tiden.

Der maa som saedvanlig ikke ryges i spillelokaler og i soveomraadet.

FORPLEJNING

Bar, cafe, kantine og kommandocentral er igen presset sammen paa et sted, saa det er let at finde, og aabningstiderne er ogsaa lette at huske, fra Con'en starter til den slutter.

Traditionen tro sælger vi ikke alkohol under Con'en, men alkohol maa gerne medbringes og nydes, saa laenge den hyggelige stemning paa Con'en opretholdes.

Der vil under hele Con'en vaere mulighed for at koebe toast, sandwich og andre kiosk-varer i cafeen. Vi bringer her en oversigt over de ting, der vil blive solgt i baren. Der tages dog forbehold for aendringer.

½ l Sodavand	10,-	Sandwich	15,-
3 stk. ½ Sodavand	25,-	Toast	10,-
Kaffe/te, kop	3,-	2 stk. Toast	15,-
Kaffe/te, Kande	12,-	Frikadeller med Kartoffelsalat	15,-
1 liter juice (Æble/appelsin)	10,-	Frugt	5,-
Cigaretter, 20 stk.	35,-	Chips, 100g	12,-
Cigaretter, 10 stk.	20,-	Chokoladekiks, rulle	15,-
Slik, lille pose	10,-	½ Mazarintaerte	3,-
Slik, Stor pose	25,-	Rittersport	10,-

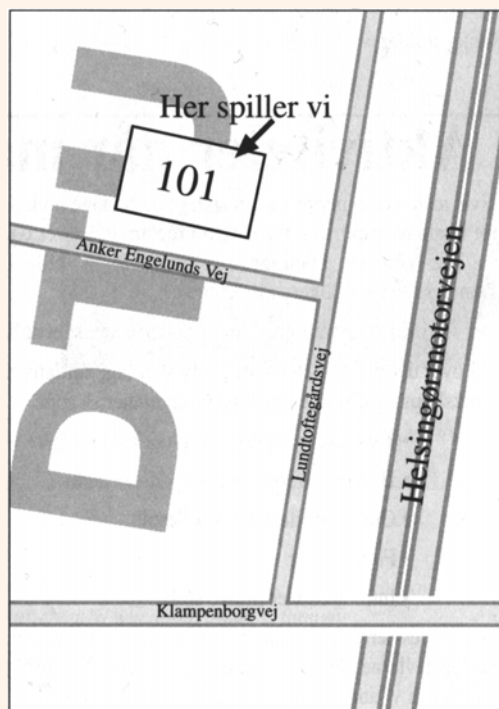
Derudover vil der blive serveret morgenmad loerdag og soendag morgen, og aftensmad loerdag aften for dem der maatte have lyst. Dette tilbud koster ud over tilmeldingsprisen yderligere 65 kr. for aftensmad og 20 kr. pr. morgenmad, og er forbeholdt forhaandstilmeldte deltagere af Con'en, uanset om nogle af disse skulle melde afbud, da det er vigtigt for os at vide hvor meget mad vi skal koebe ind.

RENGOERING

En af betingelserne for, at vi fortsat kan benytte de fremragende lokaler, er at vi goer grundigt rent efter os, naar Con'en slutter. Vi vil derfor vaere taknemmelige, ja overordentligt lykkelige, hvis du har lyst til at hjaelpe til eller bare rydder op efter jer selv.

TID OG STED

ConDome foregaar paa DTU i Lyngby nord for Koebenhavn fra fredag den 21. juli til soendag den 23. juli 2006. Spillene foregaar i, Bygning 101 E (S-Huset og dertil indrettede faciliteter) og Oticon salen bagved Bygning 101 E, se kortet.



Bus 300S og 190 fra Lyngby Station stopper lige ud for bygning 101.

TILMELDING OG HENVENDELSE

Tilmelding og henvendelse kan ske til:

Martin Hansen

**Langlandsvej 24 1. tv.
2000 Frederiksberg
Tlf. 22 98 94 12**

...paa vores mail:

E-mail: condome@pfantasy.dk

...eller paa vores hjemmeside:

<http://pfantasy.dk/condome/>

FORHAANDSOMTALER

Om Troldmænd, Korstog or Religion	ARS
<i>Alexander Munck</i>	<i>Drama/Investigation</i>
	<i>Ars Magica 5th</i>

Ærede Troldmænd af Infinitas Lux Covenanten

Ved Provencal Tribunalets autoritet og den magt det igennem den Hermetiske lov besidder.

Infinitas Lux Covenantens Troldmænd er blevet anklaget for at blande sig i dødeliges affærer og derved risikere at skabe ordenen fjender. Det er ikke ordenens sted, ej heller nogen enkelt Troldmands sted, at blande sig i disse affærer. Ordenen trives i ophøjet isolation fra de dødeliges verden og således skal det forblive, som nedfældet i den Hermetiske Ed af Bonisagus.

Grundet denne anklage har dette Tribunal besluttet at sende en gruppe af Troldmænd for at undersøge Infinitas Luxs mulige indblanding i dødeliges affærer. Det er Tribunalets håb at anklagerne vil vise sig at være retfærdige, men usande, bekymringer og at Infinitas Lux har overholdt Hermetisk Lov.

Hvis dette ikke er tilfældet, forventes Infinitas Luxs Troldmænd øjeblikkeligt at indstille deres indblanding i dødeliges affærer og et Tribunal vil sammenkaldes for at bestemme en passende sanktion mod Infinitas Lux for dets Troldmænds forbrydelser.

Den udsendte gruppe vil bestå af tre Troldmænd, valgt af Tribunalet for deres villighed og deres kompetence. De tre Troldmænd er:

Harmorous af Guernicus, Lavierre af Flambeau og Vimorin af Criamon.

De taler og rejser med Tribunalets autoritet. De ventes at ankomme ved Infinitas Lux om en måned, d. 3 Juli.

Således finder Provencal Tribunalet.

Må vi stå sammen og således vokse os mægtige og sikre.

Den 3. Juni, herrens år 1221.

--

Brevet lå i regned ved siden af Manarius døde hest. Ilden som havde dræbt den havde brændt de nøjsomt bundne saddeltasker, så de gik op og indholdet blev spredt ud i mudderet. Et stykke fra sin hest lå Manarius, fuldt medlem af Huset Mercere og budbringer for den Hermetiske Orden. Han var på vej til Infinitas Lux med brevet, nu var han død. På hans hoved blev hans hus karakteristiske røde hat langsomt gennemblødt.

Tribunalets beslutning var truffet i forventning om at Infinitas Lux ville forstå det afskrækkende budskab. At når gruppen ankom til Infinitas Lux, så ville alt være i orden. Der ville ikke være nogen tegn på forkerte handlinger, de ville stoppe med at blande sig eller ville ihvertfald blive mere subtile, så ordenen kunne fortsætte i fred og ro.

Snart ville 6 ryttere ride ud, 3 Troldmænd og deres følge, på vejen til Infinitas Lux. Når de nåede frem skulle Infinitas Lux have haft masser af tid til at forberede sig...

De ville aldrig se det komme nu. Magi og stål havde sikret det. En plan var sat i gang, en plan der i sidste ende skulle sørge for hele Infinitas Luxs fordømmelse og død. Ingen af de 6 ryttere kender den fulde plan og er på vej ind i en dødbringende konflikt.

Året er 1221, det er den Mytologiske middelalder, hvor alfer danser i skovene og mægtige troldmænd mødes og studerer deres kunst, uantastet af kirke og adel gennem isolation. Stedet er syd Frankrig, hærget af borgerkrig. En sindsyg krig, startet af paven som svar på Katharernes kætteri. Scenariet er for dem der kan lide en god blanding af investigation og drama, skabt både af situationen og af figurernes egne mål, i historiens vingesus.

Tamp 9		TAMP
<i>Hartwig Linde</i>	<i>Action, Humor</i>	<i>D&D 3.5</i>
<p>Der kommer en tid sidst på ConDôme hvor alle garvede ConDômer's føler et kald i deres blod. Som et langsomt stigende brøl hører de lyden af skrig og smerte i deres kranier, en higen fylder deres krop. En higen efter blod, en higen efter TAMP.</p> <p>En flodbølge af blod skal rejse sig fra jorden, alt vil blive skyllet væk. I vil stå som surfere på denne bølge, se masserne skrike i frygt, se kro efter kro blive fortæret af flammerne, se alt hvad der er uskyldigt og godt falde foran blodtørsten og den sorte humor. Det er tid til at spille Tamp.</p> <p>Når ConDôme næsten er slut er vi alle trætte og parate til at slå os lidt løs uden at skulle tænke for meget. Tamp tjener det formål. Plottet og historien er der mest for et syns skyld, scenariet går mest af alt ud på bare at more sig mens man spiller en gruppe så gennemført onde og blodtørstige at Stalin, Hitler og Moussilini ville stå måbende og se til fra sidelinjen.</p> <p>Flamboyant Ambidexterous Rex har sine Ildkugler parate og Filidor er blevet sulten igen. 6 timers grum, grusom og gruopvækkende morskab venter, er du rede?</p>		

Into Their Own		INTO
<i>Jhez Salin</i>	<i>Drama, Investigation, Occult</i>	<i>World of Darkness</i>
<p>Kæreste Alex!</p> <p>Ja, du har ret. Der er efterhånden gået 5 år siden vi forlod highschool. Ryan giftede sig med Caroline, som du ved. Amanda... tjah, du ved jo, hvad der skete med Mandy. Det er rigtigt at Mark og jeg kom sammen i en periode, men vi brød op for nogle måneder siden. Mark var for jaloux. Det gik bare ikke. Rico... der går mange vilde rygter. Det er svært at sige helt præcist hvad han har lavet.</p> <p>Vi snakker ikke om den der Halloween aften. Faktisk snakker vi ikke så meget sammen. Det er ikke fordi vi er uvenner, men der skete for meget. For mange hemmeligheder kom frem i lyset og gjorde det svært at vide hvad sandheden var. Men nu har vi altså besluttet os til at samles i weekenden. Det var Marks forslag. Vidste du forøvrigt at han har fået udgivet sin første bog og at den næste er på vej? Jeg er stolt af ham, selvom...</p> <p>Nå, men Mark foreslog at jeg inviterede dig også. Så hvis du har lyst til at komme, skal du være velkommen. Ring lige, så jeg kan give dig detaljerne. Jeg savner dig - det har været svært at undvære dig, men jeg kan godt forstå at det var vigtigt for dig at tage afsted. Men du skriver ikke tit nok og mor siger at du ikke ringer så ofte. Her går det ellers godt. Far har det godt igen. Stephanie er meget populær i highschool. Hun skifter kæreste hver anden uge, tror jeg. Petrina er klassens klovn. Hun virker fuldstændig ukuelig. Men jeg tror vores "små" søstre savner dig, ligesom jeg gør. Så kom nu hjem.</p> <p>Kærligst, Din lillesøster Meridith</p>		

Clay-O-Rama	CLAY
<p>Mange kender og har prøvet det kære modellervoks krigspil. Kendere kan genopleve glæden ved at smadre en andens nøjsommeligt formede modellervoks figur, mens man griner hånligt.</p> <p>Det bliver aldrig gammelt at se, hvor langt man kan sparke en andens figur, og hvor mange stykker de kan ende i. For dem der ikke har prøvet det, kan clay-o-rama beskrives som et krigsspil, hvor man laver en figur af modellervoks, giver den egenskaber baseret på dens udformning og derefter tæsker den de andre figurer sønder og sammen. Man kan få lov til at rive og flå i de andres figurer, mens modellervoksen regner ned omkring kombatanterne.</p> <p>Man skal betale for modellervoksen selv for at deltage, eller man kan medbringe egen modellervoks (gul, rød, blå eller hvid voks kan bruges). Vi anbefaler at købe ved con'en, da vi ikke tager flere penge for det end legetøjsbutikkerne (regn med omkring 20,- kr.)</p>	

War of the Worlds

WOTW

No one would have believed, in the last years of the 1900th century, that human affairs were being watched from the timeless worlds of space.

No one could have dreamed, that we were being scrutinized, as someone with a microscope studies creatures that swarm and multiply in a drop of water.

Few men even considered the possibility of life on other planets.

Yet, across the gulf of space, minds immeasurably superior to ours, regarded this Earth with envious eyes, and slowly, but surely, they drew their plans against us....

--

War of the Worlds er et strategispil, for dem der holder af en kombination af diplomati og krigsførelse, for at opnå suveræniteten. Alle er fjender eller allierede, og forholdene mellem spillerne kan ændre sig hurtigere end selve spillets gang – sidste års fjende, kan være næste års ven.

Brug diplomati for at vinde dine modspilleres tillid, indtil tiden er inde for at bryde aftalen

Brug krigsførelse for at vinde land og magt – og i sidste ende for at vinde spillet

Brug din økonomiske sans og situations fornemmelse – ellers bliver du taget med bukserne nede.

Spil som en af jordens stormagter i 1898 : England, Frankrig, Rusland, Tyskland, Japan eller USA

... eller spil den martianske invasions styrke, der opruster til den endelige krig, mens stormagterne toppes...

Verdens skæbne ligger i dine hænder

--

max 7 spillere og mindst 4 spillere

Four Horsebabses and Dude of the Apocalypse Episode

BABE

IV: The Return of the Megaplayboy

Christian Kjærgaard

Komedie

Feng Shui

For ikke så lang tid siden i en galakse ikke så langt væk.

Det er en mørk tid for lov og orden. Efter kuppet mod kejserinde Shion har Lord Helmuths kejserlige flåder og hans mørke kræfter trælbundet galaksen i en tilstand af forældede og nedværdigende kønsroller. Al modstand synes nytteløs.

Men i hemmelighed har Galakse Politiet samlet en oprørsflåde. Oprørets leder kommissær Snavsede Harald har sendt sine agenter til galaksens yderste egne i en søgen efter den slimede gangster der købte kejserindens nedfrosne krop.

Kun ved at redde den tidligere despot kan den større fjendes svagheder blive opdaget.

Men uset i skyggerne lurker en ny og ukendt fjende.

Og vi ved jo alle sammen hvilken flok tabere der først lokaliserer kejserinde Shion og iværksætter hendes befrielse, ikke sandt?

Regelkendskab er nyttigt da enhver sund GM hader at spille tiden, men er langtfra et must.

Scenariet er blevet spillet tidligere ved ConDôme 2002 og ConDôme 2005.

Bjergets visdom og byens forblændethed		BJER
<i>Frank Lindvig</i>	<i>Action</i>	<i>Feng Shui</i>
<p><i>Krigmunken Wind og hans følgeskab bliver staks efter at de er vendt hjem til klostret på sommerfuglebjerget, sendt ud på en mission af klostrets sønderbankede mester. Lige inden Wind, klostrets bedste kriger, vendte hjem, angreb tre dæmoner munkene i klostret. De forstyrrede chi-strømmen i klostret, og har nu fortjent nogle bank. Mesteren sender Wind og hans slæng på en farefuld færd til Oh-So-Tung, den himmelske halvdrage, der bor på visdommens bjerg. Kun hun ved, hvordan man besejre de tre frygtelige dæmoner.</i></p> <p>Historien er måske ikke særlig original, men den kompenseres der for i de mange, utroligt flotte kamp-scenere. Specielt slut-scenen, hvor en hel by smadres med de bare næver, er mindeværdig. Den kan få 4 ud af 5 kung-fu-spark til kæben.</p> <p>Scenariet er i Feng-Shui-stil, Dvs. at historien blot er en undskyldning for at sprænge noget i luften. Scenariets univers er en blanding af kinesiske kung-fu film og Abekongen, med den der til hørende zen-popfilosofi. Da arrangementen af scenariets kampscener kan være fysisk krævende anbefaler scenarioforfatteren løstsiddende tøj og let fodtøj. Der kan arrangeres fælles opvarmning, hvis deltagerne ønsker det.</p> <p>Scenariet er blevet spillet tidligere ved ConDôme 1999, Vikinge-Con 18 i 1999 og ved ConDôme 2005.</p>		

I Zombi		ZOMB
<i>Martin Hansen</i>	<i>Zombie-horror</i>	<i>Basic Role-Playing (Call)</i>
<p>Langsomt åbner øjnene sig. Det tager noget tid for at registrere at der intet er at se.</p> <p>"Shit! her er helt mørkt. Hvad fanden er det der er ligger over mig? Er det et klæde?"</p> <p>Med et brag tørner hovedet imod loftet 50 cm over hovedet. Der er heller ingen plads til nogen af siderne.</p> <p>"Hvad fanden er dette sted, det er næsten kiste form.....FUCK!!! JEG ER BLEVET BEGRAVET!!!"</p> <p>Et umenneskeligt skrig undslipper læberne mens kroppen går amok og slår/sparker omkring sig.</p> <p>Med et brag flyver døren ud i lokalet da hængslerne giver efter. Klynkende dyrisk kæmper den næsten nøgne person sig ud af fryseren.</p> <p>På vaklende ben og gribende efter støtte rejser skikkelsen sig. Over for er en række af små stål døre og refleksionen af den rejsende skikkelse er semi-tydelig i den polerede overflade. Refleksionen viser en rystende nøgen pige i slut teenage årende der nok ville blive betegnet køn, hvis det ikke var for det store Y formede ar der løb ned af hendes forside.</p> <p>Chokket hiver hjernen ud af frygtens greb.</p> <p>"???hvad fanden...er det mig??.....jeg er sku da en mand!?????"</p> <p>Et brag lyder igen da endnu en fryser dør bliver sparket af hængslerne.</p> <p>I Zombi er en mulighed for at se en zombi historie i et nyt lys.</p>		

Auspicious Beginnings		WOTG
<i>Rebecca Borgstrom</i>	<i>Wu-xia</i>	<i>Weapons of the Gods</i>
<p>I vesten er det fjerde århundrede begyndt - Romerriget vakler. Men dette er ikke vesten. Dette er Gudernes Land, Shen Zhou, et fantastisk Kina som i eventyrerne.</p> <p>Himlens mandat er faldet, og kaos hersker. En korrupt kejser besidder det største land i Shen Zhou. De store klaner deler resten mellem sig, og på sidelinien venter den onde Hell Klan på en chance for at blive dominerende.</p> <p>På en rejse mødes fire helte med forenelige mål, og beslutter at slå sig sammen i et Wulin broderskab - Wulin, kung-fu verdenen hvor alle mænd er brødre. De fortsætter til den fjerne by Six Devils for at tilbageerobre nogle vigtige genstande.</p> <p>Eventyr og store slagsmål følger.</p> <p>---</p> <p>Scenariet er en prøve af Eos Press nye kung fu spil Weapons of the Gods. Vi vil spille introduktionsscenariet Auspicious Beginnings. Der er ikke grund til at bekymre sig om scenariets originalitet, i et godt kung fu spil er det GM og spiller indleven og improvisation der gør det sjovt alligevel.</p> <p>Medbring mange D10 (10 stk er sikkert nok), og glasperler eller ekstra terninger i fem farver er gode til at holde regnskab. Men vigtisk af alt, medbring humør, en hjerne flydt med kung fu tricks, og en lyst til at slå i stykker for sjov og for ære.</p>		

Drachenburg eller Eventyret om Erasmus og Dampkanonen		DRACH
<i>Dan Kierkegaard</i>	<i>Eventyr (Girl Genius)</i>	<i>Systemløst</i>
<p>Drachenburg, omringet af de højeste tinder i de vilde Karpathen bjerge. En ældgammel stad som ligger på hoved luftruten mellem Budapest og Moskva. Staden der skal danne rammen om vores episke fortælling.</p> <p>En stad af gotiske sten bygninger og spir.</p> <p>En ældgammel bymur og massive dampdrevne flak batterier. Men disse er intet imod hvad den gale Doktor von Drachenburg er ved at bygge i sit flyvende slot.</p> <p>En dampkanon stor nok til lægge Paris eller London øde.</p> <p>Et våbent så massivt og frygtindgydende at Jægermonstre beynder at savle når de hører om det.</p> <p>Men noget er gået galt og de berygtede luftpirater har erobret Schloss Drachenburg. De er anført af den blodtørstige Peter Ratze, en bestandig torn i siden på bystyret i Drachenburg.</p> <p>Staden Drachenburg er nu i frygtelig fare. Det er her hvor vi nu møder den unge gnist Erasmus og hans venner...</p> <p>Scenariet er løst baseret på tegneserien Girl Genius af Phil Foglio, den kan læses ganske gratis på http://www.girlgeniusonline.com</p>		

Tilbage til Sortsand		SORT
<i>Claus Kliplev Jacobsen</i>	<i>Fantasy</i>	<i>Sværd og trolddom</i>
<p>I Sortsand, Tyvenes By, bliver der hvert år ved vintertid holdt fest for at fejre det nye års komme. Fyrst Azzur, Sortsands ubestridte hersker, lader som festlighedernes højdepunkt et par af de rigeste borgere henrette, for gavmildt at give deres rigdomme som almisser til de fattige.</p> <p>Ved denne lejlighed har en håndfuld gamle eventyrere sat hinanden stævne, for at genses efter mange års adskillelse, i byen hvor deres eventyr startede.</p> <p>Gensynet vil vække de glemte minder fra deres rejser over hele Allansia til live igen. Det uforløste mørke fra deres fortid vil nu igen trænge sig på, denne gang for måske endeligt at indhale dem.</p> <p>En ting er dog sikkert... Her slutter deres eventyr.</p> <p>Tilbage til Sortsand er blevet spillet før på Fastaval 2005.</p>		

Diablo IV: No Hamster's Land		DIAB
<i>Peter Felsley</i>	<i>Hack & Slash</i>	<i>D&D 3.5</i>
<p>Så nåede du endelig til enden og fik tamped den sidste bad-ass Über-Boss of Doom; hva' nu? Ska' du virkelig til at slukke computeren og se dig om efter lidt... *gys*... FRISK LUFT? Er det det du siger? Ska' du en tur ud i solen, hva' blegfis? Ska' du ud i den VIRKELIGE verden og ha' en dosis social realisme af den værste slags?</p> <p>Nej, vel? Det troede jeg heller ikke...</p> <p>Derfor har jeg været så fri at downloade det sidste nye kapitel i Diablo-serien; mer' blod og unødigt vold, flere fede items til din character, vildere plots...</p> <p>Kort sagt - mer', vildere og bedre end nogensinde før! Tro mig, det' en no-brainer! Tænd du bare trygt din computer igen, og forbered dig på et lille ubetydeligt prik, og du er tilbage i den verden hvor DU styrer!</p> <p>Game on! Yeah!</p> <p>Med venlig hilsen,</p> <p>Din forstyrede underbevidsthed</p>		

Højt under Solen		HØJT
<i>Jacob Schmidt-Madsen</i>	<i>Drama</i>	<i>Systemløst</i>
<p>Scenen er markedspladsens skafot. En let rystelse går gennem brædderne hver gang en ny komediant træder op. Drøm efter drøm går velvilligt i døden til klapsalver og hujen. Der er flere hvor de kom fra, og ingen kan alligevel huske længere end sig selv. Også dét skal de glemme. Glemme når det er dem selv der bliver til grin.</p> <p>På bagtæppet kravler komedievognen op ad en snoet bjergsti. Højere og højere. Gennem sne og slud. Trukket af et gammelt øg hvis blinde øjne kun er for syns skyld. Vejen er for længst blevet vane. Masken et sted at hænge hovedet når tanken bliver for tung.</p> <p>Under tæpper i vognens mørke sidder komedianterne, forviste og forfrosne. Kisten med maskerne er lukket og låst. Nøglen har de stadig. Den skal bruges en sidste gang. Når solen står højest på himlen, og kun skyerne kan bremse deres fald. En forestilling der skal gøre en ende på alle deres forestillinger.</p> <p>Højt under Solen er blevet spillet før på Fastaval 2006 og på Orkcon X - må man tage hunden med? i 2006.</p>		

Nantonaku Manga

MANGA

Malik Hyltoft

Action, Drama

Systemløst med terninger

Når jeg tænker tilbage på dengang i Waruiken, er det mest børnene jeg tænker på. Vi var måske selv børn, men sådan så vi det ikke.

Dagene skulle bare overstås, og om natten for vi som ånder over byens tage – optaget af noget større.

Selv om vi var lukket inde på børnehjemmet bag hegnet, selv om vores sweaters havde endnu større huller end deres, så var det kun dem, der var børnene – vi var helte!

Hvis et par soldater fra besættelsesstyrkerne kom igennem gaden og delte boblegummi ud til højre og venstre, så de nok kun børnene som store umættelige øjne. De var et hav af håbløshed og armod.

Men selv om vi var endnu fattigere og endnu mere sultne end de sammenstimlede børn ude på vejen, følte vi noget helt andet, når vi så dem fra vores arbejde i køkkenhaven.

Børnene så nogle uforståeligt høje og lyse, uopnåeligt rige fremmede. Vi så det næste mulige offer for den onde Tatakas planer eller et par af de menige i den næste gruppe militærpoliti, der i uvidenhed ville komme til at jage os gennem byens gader.

Vi var små, og vi var prigsivet de voksne; men vi var ikke børn.

Nantonaku Manga handler om fire børnehjemsbørn med særlige åndelige kræfter. Om dagen lever de et dybt forarmet liv, men om natten kæmper de som åndevæsener for at beskytte den by og det samfund de er en del af.

Manga der rummer forfædrenes kampkunst. Oni, der huser klippens kraft og udholdenhed. Kirin, der kan flyve i vinden og udstråle sin godhed. Og Angeru, der kan svinge sin retfærdighed som et sværd imod ondskaben.

Nantonaku Manga finder sted i Japan i 1950 i Waruiken, en nondeskript bydel mellem Tokyo og Yokohama. Nantonaku Manga finder også sted i en tegneserie – og begge universers regler gælder.

Scenariet spilles systemløst på nær kampsituationer. I tilfælde af kamp benyttes ichi-ni-san-systemet, der ikke kræver forudgående regelkendskab, men fordrer at man medbringer en del forskellige terninger.

Nantonaku Manga er tredje del af Nippontrilogien, der omhandler myter om Japan. Der er ingen krav om kendskab til de to tidligere scenarier.

Nantonaku Manga er blevet spillet før på Fastaval 2006 og på Orkcon X - må man tage hunden med? i 2006.

Run Through The Jungle

CALL

Peter Felsley

Horror

Call of Cthulhu d20

I 1964 afslår Danmark's statsminister J.O. Krag en anmodning fra USA's præs. Johnson om symbolsk støtte til krigen i Vietnam. Dette er dog ikke tilfældet, da et amerikansk atombevæbnet B-52 bombefly styrter ned på Grønland i 1968, og fingerede beviser peger i retning af nord-vietnamesiske VietCong-aktivister. Danmark er nu indirekte involveret i Vietnam-krigen, efter hændelsen på Thule.

Det på daværende tidspunkt knapt 11 år gamle frømandskorps sender i største hemmelighed over en periode på ialt 8 år op til Saigon-styrets fald i 1975 militært personel til krigen i Vietnam. De har til opgave at bistå amerikanske styrker i specielle operationer, fortrinsvis bag fjendens linjer.

En speciel dansk enhed, kaldet "Tunnel-Rotterne", har til opgave helt eller delvist at sikre det enorme netværk af underjordiske tunneller konstrueret af VietCong der hver dag koster hundreder af soldaters liv.

Til trods for at enheden anses som absolut uundværlig og professionel har det umenneskelige pres sin pris på de danske soldater, og der gøres heftig brug af psykofarmaka for at få hverdagen til at hænge sammen - neuroleptika (psykosemidler), antidepressiva (depressionsmidler), anxiolytika (angstdæmpende medicin), hypnotika (sovemidler) og psykostimulantia (centralstimulerende midler) er med til at Tunnel-Rotterne ikke bryder sammen, men opretholder den professionelle og barske facade der forventes af dem.

En dag støder Tunnel-Rotterne på et massivt underjordisk knudepunkt, der huser mere end blot fjendens tilholdssted...

ConDome

Tilmeldingsblanket

Navn: _____ Alder: _____
Adresse: _____ Postnr og by: _____
Telefon: _____ Email: _____

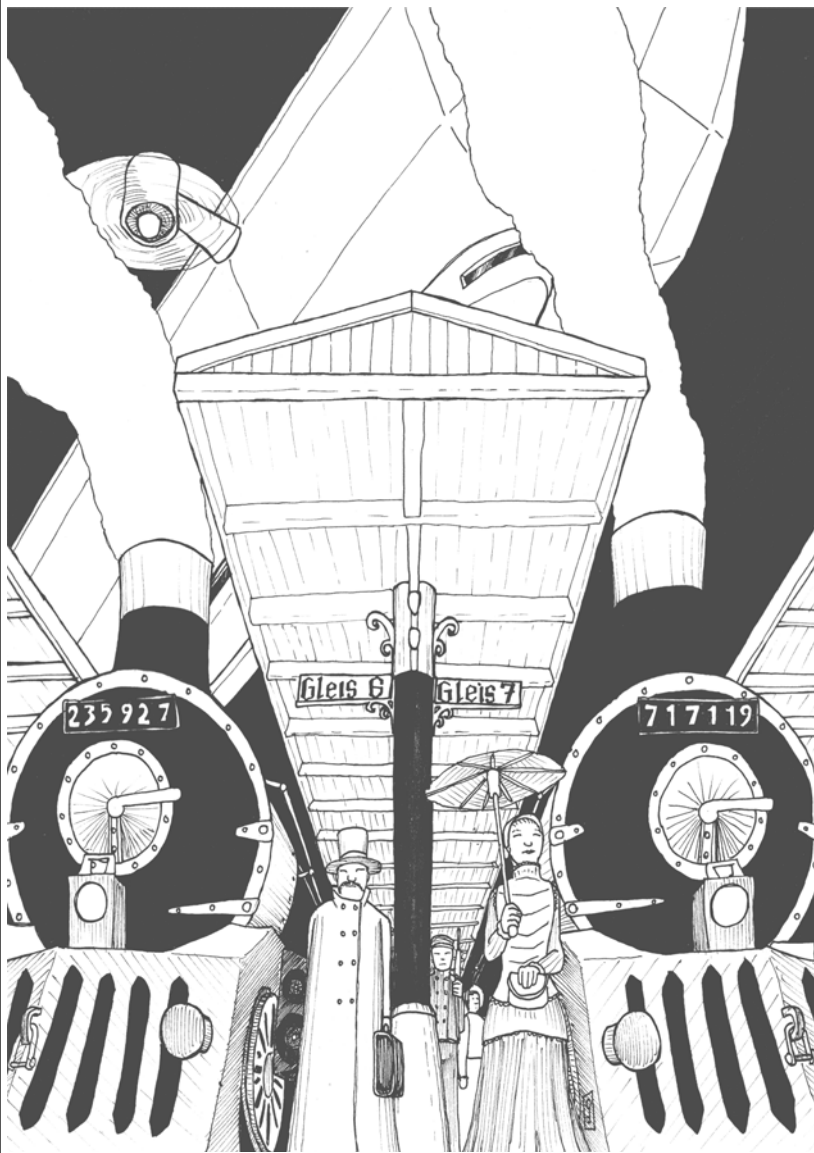
Morgenmad Loerdag (20 kr.): _____, soendag(20 kr.): _____. Aftensmad loerdag(65 kr.): _____

Entre gebyr: 100 kr. Forfattere: gratis. Pfantasy Dome medlemmer 70 kr.
Betaling (100 / 70 kr. + mad) i alt kr.: _____ der betales ved ankomst.

Paa tilmeldingen skrives forkortelsen paa de maks. 9 spil, man oensker at deltage i. Disse skrives i prioriteret raekefoelge, saaledes at det spil, man helst vil have (i hvilken som helst periode), faar prioritet 1. Hvis man er flere, som oensker at spille sammen, kan man angive et holdnavn. Man vil saa blive tildelt saa mange spil sammen som muligt.

	Forkortelse		Forkortelse		Forkortelse
1. Prioritet:		4. Prioritet:		7. Prioritet:	
2. Prioritet:		5. Prioritet:		8. Prioritet:	
3. Prioritet:		6. Prioritet:		9. Prioritet:	

Evt. holdnavn: _____, **Jeg vil gerne vaere master** (faar 1 prioritet opfyldt): _____



Porto

ConDome

v. Hartwig Linde Jensen

Hvedevænget 16

3660 Stenløse