

# **DRAGECON**

**Nr. 5**

**d. 10/02-2007**

**09.00-01.00**

**NIBE SKOLE**

**LUNDEVEJ 13**

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 10/2-2007

Velkommen til den femte Dragecon!

Dragecon har bidt sig fast. Både hos vore medlemmer, men også i det brede rollespilmiljø uden for vores egen forening. Vi har under optakten til denne udgave af Dragecon kunnet mærke, at mange efterhånden forventer meget af os, og vi vil naturligvis også denne gang gøre vores yderste for at indfri disse forventninger.

En af vores mærkevarer er scenarier og masters af høj kvalitet. Derfor er vi glade for og stolte over at kunne stille med et team af masters og scenarieforfattere med utrolig meget erfaring og endnu mere talent. Er du rutineret rollespiller og congænger, så vil du uden tvivl nikke genkendende til mange navne i vores master-stab, har du begrænset erfaring med rollespil, kan vi her sikre dig nogle af de bedste masters Nordjylland nogensinde har fostret.

Vi satser efter at give alle vores deltagere de bedst mulige oplevelser med hjem, og vi er sikre på at kunne give vores deltagere en fantastisk og unik conoplevelse.

Vi indførte på sidste con muligheden for morgenmad. Det var så stor en succes, at vi gentager den. Derudover har vi naturligvis vores sædvanlige udbud af madvarer, slik, chips, sodavand med mere i kantinen.

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

Vi ses vel d. 10/02-2007 klokken 9.00 på Nibe skole?

Tina Kruse - Formand for Dragen - Nibe Rollespilsforening

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 10/2-2007

## 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. 10/2-2007

## 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!

# Dragecon d. 10/2-2007

## Om scenarierne

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

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

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

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

# Dragecon d. 10/2-2007

## Første spilbloks scenarier

### CHAOS KOMMER (ungdomshold)

Kaptajn Kastan kommer ridende en sen aften af den gamle vej til Kislev. Han var på vej for at mødes med nogle gamle venner, som han kæmpede sammen med oppe ved fronten.

Sir Modir, Nozak, Albon, Grond og Meardin sad alle på kroen, da Kastan ankom. ”Endelig har du fået dig taget sammen til at komme og besøge os igen” siger Nozak. ”Ja det er jo ved at være længe siden, sidst jeg har været her” svarer Kastan og smiler.

Efter de har siddet og drukket og snakket nogle timer, hører gruppen lyden af en masse heste, der stopper udenfor kroen. Albon kigger ud af vinduet og siger: ”Der står en masse vagter udenfor”. I det samme rejser Sir Modir sig op og skynder sig udenfor. Da han kommer ud, råber han højt ”hvad sker der her?” En herre træder frem, han ser meget skræmt ud. ”Der er sket noget meget forfærdeligt, næsten alle folk, der bor lige udenfor byen, er blevet brutalt myrdet, og vi mangler nogle, der kan hjælpe os med at finde ud af, hvad der er sket”. I mellemtiden er hele gruppen kommet ud og har stillet sig bag ved Modir.

Sir Modir kigger tilbage på gruppen. ”Hva’ så gutter? Er i friske til en lille opgave?” De kigger på hinanden, og med et trækker de deres våben og begynder at gå ud af byen.

System: Warhammer

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 10/2-2007

Om scenariet / masteren: Scenariet er skrevet og masteres af Rasmus Jensen. Rasmus har på de hidtidige Drageconner demonstreret et unikt talent for at skabe scenarier og stemninger, som de yngste spillere elsker. Han har en forrygende evne til at underholde og sætte fut i tingene, og sjældent ser vi spillere, der er så meget oppe at køre som efter 6 timer i selskab med Rasmus og hans opskruede tempo.

## Blood and Gold (ungdomshold)

Takhisis styrker presser på fra øst. Horder af ogres, sorte præster, onde drager og magtskygde mennesker, alle ledet af Takhisis dragegeneraler, vælter ind over de solamniske grænser. Ondskaben trækker et mørkt tæppe af død og ødelæggelse over Ansalon fra øst. Men midt i mørket lyser håbet stadig. Dragegeneralen Kitiara og hendes hær blev drevet på flugt ved den højeste Klerists tårn, og de solamiske riddere har fået et pusterum. De gode dragers tilbagevenden, efter deres lange isolation, har sendt en besked til mørkets tropper. Det gode opgiver ikke uden kamp!

I denne kaotiske verden, midt i byen Palanthas i en lille travl kro på et lige så travlt gadehjørne, sidder en gruppe skattejægere og venter på et tip. Et eller andet der kan sende dem afsted imod deres næste store fangst. Fra den anden ende af rummet kigger to øjne ud under en tung hætte. En hånd rækker ud fra en kåbe og griber fat om et krus på bordet. Det tømte krus stilles tilbage, og manden i kåben tillader sig en klukken. "Jamen du godeste" hvisker han for sig selv. "Den her dag bliver bare bedre og bedre".

# Dragecon d. 10/2-2007

System: D&D 3rd Edition Dragonlance

Om scenariet / masteren: Scenariet er skrevet og masteres af Michelle Sørensen. Michelle er en af de unge fremstormende kræfter i Dragen. Selvom hendes scenarier er dybe og gennemtænkte historier, fra verdener vi kender og elsker, så er hun rigtig god til at få selve eventyret til at være i fokus. Michelle skaber fantasy, som vi kunne forestille os, Brødrene Grimm ville have gjort det, hvis de havde været rollespillere.

## Den forsvundne Etatsrådinde

Året er 1942. I den lille provinsby er sykkredsens damer samlet til det ugentlige møde. Det er en meget vigtig og travl tid for damerne, og det er derfor intet mindre end en katastrofe at formanden, Etatsrådinde Ludvigsen, ikke er mødt op. Næstformanden, Konsulinde Marcht tager ordet:

”Mine damer, er der nogen af jer, der har modtaget afbud fra Etatsrådinden?” Konsulinden er en myndig dame, og de andre damer trykker sig lidt i deres stole under hendes udforskende blik. Til sidst tager Fru Bankdirektør Krog sig sammen:

”Jamen Fru Konsulinde, har de ikke hørt, at Fru Etatsråden har forladt byen uden et ord til nogen, hverken sin mand eller børnene?” Konsulinde Marcht er ved at føre thekoppen op til munden, men standser midt i bevægelsen. Amtmandinde Frank stirrer betaget på scenariet, hun havde altid troet, at det med at standse midt i en bevægelse kun skete på film, og det burde det vist også være. I virkeligheden så det ihvertfald temmeligt dumt ud.

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**



# Dragecon d. 10/2-2007

Fru Overlæge Henriksen, byens ubestridte førende sladderkælling, ser med triumf i blikket på de andre: ”Har de damer ikke hørt, at smedens 19 årige Poul har forladt byen på samme tidspunkt, ligeledes uden et ord til nogen?” Man kan ligefrem skære i stilheden efter hendes bemærkning, og der går flere sekunder, inden nogen trækker vejret igen.... Etatsrådinden og Poul, han er kun halvt så gammel som hende og langt under hendes stand... utænkeligt...eller er det?

I denne hybrid mellem Columbo og Matador spiller i forstadsfruer, hvis livs mest oprivende begivenheder strækker sig til, at bagerdrengen en dag kom for sent med morgenbrødet.

Lige pludselig sidder i med den fedeste og mest saftige skandale i byens historie, og i vil vide mere men hvordan? Man kan jo næsten ikke være bekendt at vide noget!

System: Systemløst

Om scenariet / masteren: Tina Kruse har skrevet og masterer dette scenarie på Dragecon. Tina stillede på sidste Dragecon op som conmaster for første gang. Dette klarede hun med bravour, og blev kun med nød og næppe slået på målstregen i masterkonkurrencen.

Tina skaber historier, hvor humoren er et centralt element. Samtidigt sørger hun for, at den enkelte spiller har et stort råderum over, hvad han eller hun vil med historien og sin character. Princippet er meget, at Tina skaber rammerne og sammenhængen, men den enkelte spiller bestemmer i højeste grad historien.

Vi kan love, at dette scenarie bliver en morsom og anderledes oplevelse på den fedeste måde.

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 10/2-2007

## Flammer over Mispel

USS REDEMPTION : BEGIN TRANS [MISSION :>>Under-søg forhold vedrørende koloni på Mispel<<>>Reetabler kontakt til WY-hovedkvarter<<>>Evakuer kun koloni i yderste nødstilfælde<<>>Beskyt WY ejendom<< PROGRAM: >>Påbegynd vækningssekvens<<] END TRANS

Hypersøvnen slap modvilligt sit tag i deres sind.

Fortumlede, forsovede rejste de sig hver især fra deres glaskister og ledte, i tavshed, efter deres udstyr.

Langsomt gik det op for hver enkelt, at der var sket en fejl... En ganske ubehagelig, menneskelig fejl...

Der var ingen af dem, der kendte hinanden!

System: Aliens D20

Om scenariet / masteren: Benedikte Ziegler Rasmussen har gennem de sidste mange år været regnet for en af de allerbedste forfattere og masters, og det er absolut ikke uden grund. Vi er glade for, og stolte over, at præsentere hende på Dragecon. Benedikte stiller med et scenarie, hvor hun bruger d20 systemet til den setting, vi alle kender fra Aliens filmene. Uhygge og action vil hastigt brede sig over Nibe skole, når dette scenarie løber af stabelen.

Benedikte har langt over 20 års erfaring at trække på inden for rollespil, og dette medfører fantastisk gennemarbejdede scenarier, som hun udfører med en sikkerhed, der må opleves.

# Dragecon d. 10/2-2007

## The local color of...

En salve af laser skud susede hen over agter, og tog noget af skjoldet.

Rebel 1: Kom nu! Få os i hyperspace nu!

Rebel 2: Slap nu af! Jeg skal have lavet beregningerne først, ellers kan det være lige meget!

Rebel 1: Med 1 Imperial Light Cruiser og et dusin snubfighters er alt andet lige meget... eller.. jeg mener bare SKYND DIG!

\*

Røde lys der blinker over det hele over panelet, skjoldene er ved at være væk!

Rebel 3: Tror i de blev sure?

Rebel 4: SURE? Det er som om Thermal Detonators ligesom HAR den effekt på folk!

Rebel 3: Den gang Zak kom med nogen, var da da ikke nogen, der blev sure...?

Rebel 5: Nej, men når man så truer folk med dem, og sprænger deres reaktor og sensor system i luften med dem, så er sagen en anden.

Rebel 3: Hvordan anden?

Rebel 1: Jeg har ombestemt mig... lad være med at gå til hyperspace, lige nu har jeg mere lyst til at blive skudt ned. Hør her, det kan ikke forklares det skal øh, ...opleves

Rebel 3: nå...

Rebel: 2: Så er vi næsten kl... BOOM

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 10/2-2007

\*\*

Skibet rammes hårdt og flammer begynder at tære af skibet i tekni-  
krummet.

Rebel 4: Go!

Rebel 2: Du må ik tryk! Ve...

Skibet forsvinder ud af realspace. Et sidste skud ramte skibet inden  
overgangen. Rester falder af, mens gnister står ud i hyperspace der  
glider afsted, fra de steder hvor skroget har taget skade. En skik-  
kelse rejser sig... Det virker til, at skibet er i realspace. De andre  
vågner lidt efter lidt. De har været væk længe, men ingen alvorlige  
skader.

~

Rebel 2: Hvor er vi?

Rebel 5: Jeg ved det ikke...

Rebel 2: Så gør hvad du kan for at finde ud af det

Rebel 5: Det har jeg gjort... jeg ved det stadig ikke.

Et Star Wars rollespils scenarie, med alt hvad der hører til. Epik,  
drama, skæve kommentarer og action. Der forventes spillere der  
går op i at skabe en god historie sammen. Det vil sige, at man del-  
tager aktivt i historiefortællingen. Beskriver sine kamphandlinger  
og er in-character når der tages beslutninger i gruppen. Historien er  
om en gruppe helte der kommer, som nødstedte, til en planet med  
en meget særegen kultur. Umiddelbart bliver det svært at komme  
hjem, men findes der en pris, der er for høj? Og ved man egentlig  
selv, hvad man mener, når man siger: Os og Dem?

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

# Dragecon d. 10/2-2007

System: Fusion (i Star Wars setting)

Om scenariet / masteren: Scenariet er skrevet og masteres af Troels Rohde Hansen. Troels har her valgt at anvende Fusion systemet og konvertere det til Star Wars. Han fremhæver dog at regelkendskab ikke er nødvendigt.

Troels er ved at være en rutineret (og højt skattet) gæst på Dragecon, og sidste gang vandt han da også prisen som bedste master. Den har han også så rigeligt fortjent. Omend Troels er fra Aalborg, så er han nok mest kendt i Århus, hvor han har været flittig skribent og livearrangør på fastaval og hyggecon. Troels besidder en energi og fortælleglæde, der har det med at rive spillerne med, og hans scenarier starter måske nok med at ligne almindeligt pen og papir rollespil, men har en tendens til at udvikle sig til semi-live.

## At jage en skygge

Pustende kastede Charles Bernley sig ned bag en stor sten. Det var i sidste øjeblik, for samtidigt lød den karakteristiske syngende lyd, idet det jagende projektil slog af på toppen af stenen.

Charles forsøgte desperat at tænke. ”Hvem er den mand? Hvorfor vil han dræbe mig? Jeg har da ikke gjort nogen noget. Hvad fanden gør jeg?”

En raspende stemme lød over sletten: ”Jeg har dig dit lille møgøre, giv op og mød din skæbne. Jeg ved du er der, jeg kan høre dig ånde og lugte din frygt”.

Med stort besvær tog Charles sig sammen og fik nok styr på sine hænder til at kunne stoppe et par patroner i den gamle Colt.

# Dragecon d. 10/2-2007

Han lukkede øjnene og bad så inderligt til sin Gud som aldrig før. Hvis bare Herren ville høre denne ene bøn....

Lyden af fodtrin kom nærmere stenen. Charles mistede koncentrationen om bønnen og lyttede istedet nøje. ”Han bærer kun én spore” tænkte han, og skældte efterfølgende sig selv ud mentalt for at hæfte sig ved noget så åndssvagt. Nu var lyden lige på den anden side af stenen, kun få meter væk. Charles sank en klump, løftede forsigtigt pistolens munding op over stenen, og uden at se efter pegede han pistolen i, hvad han mente var lydens retning. Men endnu en hurtig bøn til sin skaber trykkede han af. Mens ekkoet rungede over sletten, hørte Charles en lyd som en krop, der ramte den støvede jord.

Forsigtigt så han op over stenens kant, og dér i støvet få meter borte lå han. Herren havde altså hørt ham! For god ordens skyld trykkede Charles de resterende patroner af i sin overfaldsmand.

Hans glæde over sin succes standsede dog brat. Med en langsom bevægelse rakte Charles’ overfaldsmand sin behandskede hånd ud og samlede den cigarillos op, han havde tabt. Med en hvæsende latter tog han et hiv, og Charles så til sin gru, hvordan røgen sev ud af mandens brystkasse flere steder.

”LØB! LØB FOR HELVEDE!” skreg hans hjerne til hans ben, men Charles var som frosset fast. Den lammende frygt bredte sig endnu engang i ham, mens overfaldsmanden roligt og stift rejste sig. Charles så nu hans ansigt, eller hvad der var tilbage af det. Flere steder var huden borte, og det blege kranie sås tydeligt. Det næstsidste Charles mærkede var den varme fornemmelse af sit eget

# Dragecon d. 10/2-2007

urin, der løb ned af benene. Det sidste blev det kraftige slag, da liget overfor ham tømte sin haglspreder i Charles' bryst.

System: Deadlands

Om scenariet / forfatteren: Vi kender mest Thomas Kruse for fantasy og horror scenarier i Warhammer verdenen, men denne gang har han sadlet om og stiller med et horror scenarie i Deadlands' sur-realistiske western system. Omend Thomas er en af Dragens egne masters, så vil rutinerede congængere måske huske ham fra ARLs Calling All Heroes conner i 90'erne, hvor han blandt andet blev kåret som bedste master 2 gange.

Thomas er også dobbelt vinder af Dragecons masterkonkurrence, og er kendt for at levere spændende fortællinger med udfordrende characters der får spillerne til at fortabe sig i historien.

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

# Dragecon d. 10/2-2007

## Anden spilbloks scenarier

### Einherjers Saga (ungdomshold)

Vinteren var kommet, og den lange nat havde lagt sig over det høje nord. Valthjof rodede fraværende i bålets sidste gløder, mens han lyttede til fjeldenes sang. Med ét forstummede natten. Valthjof trådte ud, og i det samme forsvandt månen, som havde selve Fenris lukket sine mægtige kæber om dens lys. Langt borte hørtes en svag rumlen, og pludselig flængedes den sorte nat af et lyn, der med Mjølners kraft kløvede fjeldets top. I det kraftige lysglimt så Valthjof flokke af ravne, der cirklede over landsbyen. Tegnene var tydelige. Han måtte advare de andre....

System: Vampire

Om scenariet / masteren: Efter at have assisteret Rasmus Jensen med hans ungdomshold på sidste Dragecon har Bent Holm fået blod på tanden. Nu har han bestemt sig for selv at stille med et scenarie for de unge spillere.

Bent er kendt som en fantasirig og fantastisk dygtig master med speciale i Vampire. Tidligere har han på Dragecon stillet med Vampire for de "voksne" spillere, og har høstet meget ros for det. Fantasien kombineret med Bents utrolige humor gør, at ethvert scenarie, han stiller med, bliver en ren fest.



# Dragecon d. 10/2-2007

## En stemme fra fortiden

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

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

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

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

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

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

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

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

# Dragecon d. 10/2-2007

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

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

Med disse ord sank hun om på gulvet.

I døren stod sekretæren og kiggede på de 3 andre.

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

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

Detektiv Jordan Morrow sukkede opgivende.

System: Call of Ctulhu

Om scenariet / masteren: Martin Laursen har som sædvanligt selv skrevet sit scenarie. På tidligere Drageconner har han vist, at han er en fremragende master, der virkelig kan levere et stemningsfyldt Call of Ctulhu scenarie. Gys og grin følges hånd i hånd, og spillerne nyder godt af Martins over 20 års erfaring inden for rollespil. Martin er også en kendis, vi er stolte af at kunne præsentere på Dragecon, hvor vi nyder godt af den erfaring, som over 20 scenarier i bagagen har givet ham.

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 10/2-2007

## Sidste nat med kliquen

“Hvor er det her...hvordan er det nu man siger...belastende!!”

“Årh hva’? Bare fordi det er vores sidste nat? Aner ikke hva’ du mener. Franske idiot!”

“Hold kæft begge to, eller jeg vender vrangen ud på jer.”

De tre stemmer var skarpe og hårde. Ejerne var tydeligvis ikke i det bedste humør. Det var der en grund til. En dårlig en af slagsen, men dog en grund. Den første stemme havde en klar accent. Fransk, lød det som. De to andre var danske.

Døren til rummet var lukket. Der var seks personer til stede, men ikke alle lod til at have lyst til at tale.

“Du er kraftædeme for åndsindsnævret, Gaston. Hvad i hede hule HELVEDE tænkte du på? At rejse fra Paris til Aalborg, bare for at bøffe en eller anden totalt ligegyldig noob. Og ikke nok med det, men bagefter har du lort nok mellem øregangene til at henvende dig til mig...uden at fortælle mig hvad fanden du har lavet. Og nu hænger jeg på DIT mord, ligesom alle de andre her i lokalet. Kraft-idiot!”

Stemmen var ætsende.

Personen der blev tiltalt, Gaston, så fornærmet ud. “Det var et spørgsmål om ære. Noget du burde forstå, gamle ven.”

“Du ska’ ikke bryde dig om at kalde mig ven, din jubelnar! Her sad jeg lige så hyggeligt i Aalborg, med en fed tjans ved prinsens hof, og så skal du ABSOLUT dræbe hans ynglings-blodsuger.”

# Dragecon d. 10/2-2007

Gaston trak på skuldrene. "Hun var Sabbat."

"A'hva for en fisk?" spurgte en ny stemme. "Uden at prinsen vidste det?"

"Præcist," svarede Gaston. "Jeg fandt ud af det ved et tilfælde. Vi fangede hendes Sire uden for en Parisisk natklub. Jeg kunne jo ikke lade mine gamle venner i Aalborg komme i fare på den måde..."

Der blev stille i lokalet. Endelig nikkede de andre tilstedeværende.

"Okay, men jeg håber du har beviser."

"Det har jeg. I Paris."

"Fedt. Så skal vi med andre ord bare fra Aalborg til Flensborg uden at blive fanget...smal sag. Er der nogen der kender en god bedemand? Jeg får vist snart brug for en urne til min aske," brokkede den sidste person i lokalet sig.

Døren gik op.

'Sidste nat med kliken' handler om fem ret ubetydelige vampyrer fra Aalborg og omegn, der helt tilfældigt bliver ofre for et justitsmord, da en fransk bekendt af nogle af dem, Gaston, først myrder en ung, lovende vampyr som Prinsen af Aalborg...og dermed hele Nordjylland...havde set sig varm på. Gaston gemmer sig hos sine danske venner, vampyrer han tidligere har logeret hos, uden at fortælle dem hvad han har gjort, og dermed gør han dem uforvarende til medskyldige. Prinsen er ikke typen der lytter til fornuft, og Gaston ved godt at hans liv er ovre. Men hans danske venner kan måske nå til Paris og skaffe beviset på, at den myrdede var Sabbat, og derved redde deres eget liv. Det kræver blot at de slipper ud af

# Dragecon d. 10/2-2007

prinsens kløer længe nok til at komme til Flensborg i et stykke... og der er langt at rejse. Scenariet handler mere om at udvise utraditionel tankegang, snuhed og om samspil mellem karaktererne end kamp. Hack-and-slash må man finde på et andet scenarie.

System: Vampire

Om scenariet / masteren: Joan Høj Jakobsen har tidligere brillieret på Dragecon med et Call scenarie, der vitterligt fik spillerne til at skribe. Dette vidner lidt om den troværdighed, hun kan lægge i sine scenarier. Denne gang har Joan skrevet et scenarie i Vampire, som nok er det system og den setting, hun er mest velbevandret i. At dele af scenariet foregår i Paris bringer endda minder om hendes 11 år gamle skamroste klassiker "Paris is Burning" fra Calling all Heroes. Ak ja, disse minder.

## A Day in the Life

Det hele starter med et biluheld. Tidligt om morgenen i den værste myldretid. En mand i jakke og slips - måske fra the house of lords.

"I read the news today oh, boy", synger John Lennon sarkastisk, mens balancen forrykkes. Nogen når på arbejde, andre gør ikke. Uheldet er startskuddet, og snart er hverdagen en kedel af fragmentariske møder.

Fra morgen til aften. En ganske almindelig dag og alligevel så bestemt ikke. Tolv menneskeskæbner hvirvles sammen i storbyens

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 10/2-2007

smeltedigel. Drømme, forhåbninger og egoistiske tanker blendes til ukendelighed af tilfældets logik. Flygtige sammentræf, samtaler og valg, der vil påvirke det følgende øjeblik - og alligevel ikke.

“Carpe diem”, råber slipsemanden et sekund før, hans store Mercedes hamrer ind i ulykkens katastrofale helvede. Et øjeblik uopmærksomhed, mens mobilen ringer op til den hemmelige elskerinde. “He didn’t notice that the lights had changed”, klinger Lennon videre. En gruppe mennesker kigger på. Dagen er begyndt.

Fire spillere. Tolv spilpersoner. Tilfældets optik. Skæbnens planlægning. Forudbestemte møder?

System: Systemløst

Om scenariet / masteren: Scenariet er skrevet af Mikkel Bækgaard og har vundet Fastavals Otto præmie for bedste fortælling. Desuden vandt scenariet publikumsprisen. Som om dette ikke var nok, var scenariet også nomineret for bedste spillermateriale og bedste scenarie.

Troels Rohde Hansen har fået lov til at kræse for spillerne på Dragecon med denne perle af et scenarie. I Troels’ kyndige hænder er vi sikre på, at scenariet kommer til sin ret. Det bør yderligere kommenteres, at Troels faktisk vandt sin masterpræmie på sidste Dragecon for sin suveræne mastering af et andet af Mikkel Bækgaards scenarier, nemlig Sandhed eller Konsekvens.

# Dragecon d. 10/2-2007

## Helt til rotterne...

Den store, sorte rotte gned sig over snuden.

Han var nervøs over det forestående møde med Flab, den overordnede.

Hans gruppes sidste mission var ikke gået så godt; han selv og hans fem klan-rotter var røget i et baghold, lagt af de luskede klan Eshin. To af hans loyale Skaven havde mistet livet, men til al held havde han selv været i stand til, at overvinde hovedparten af angriberne, og endda tage en fange...

System: Warhammer (det nye system)

Om scenariet / masteren: Karsten Rasmussen har skrevet og masterer dette scenarie på Dragecon.

At vi har lokket Karsten til at stille op på Dragecon betragter vi som noget af en fangst. En større autoritet er vanskelig af finde inden for rollespil generelt og inden for Warhammer siger rygtet at det er praktisk umuligt!

Karsten er en særdeles kendt person i det Aalborgensiske rollespilmiljø og har i mange år været storleverandør af scenarier til TRoA og ARL conner.

Nu får vi i Nibe glæden af Karstens dygtighed, og det må i ikke snyde jer selv for!

# Dragecon d. 10/2-2007

## Tårnet i Daltigoth

Berwin Armis kiggede rundt på de andre 4 i rummet og nikkede for sig selv. ”En fin gruppe vi er. Hvad den hvidkåbede mager skal her, er mig dog ubegribeligt” tænkte han.

Berwins små grublerier bliver brat afbrudt, da en aldrende præst træder ind i rummet. Han kigger rundt, nikker, sætter sig bag skrivebordet og tager et ark pergament frem. ”Vær hilset. Jeg kan se, at i alle er nået frem, det er godt. Vi havde vores bange anelser om Dem Hr. Aegion, men De kom, og vi er Dem taknemmelig”. Aegion, den hvidkåbede, flyttede nervøst på sig. ”Min mester mente, at det var bedst. Vi er dog i tvivl om, hvad De ønsker af os?”

Den gamle præst smiler og begynder så: ”Det er kommet os for øre at, der i Daltigoth er begyndt at ske sære ting, hvor det højeste magis tårn stod, og at der står en mægtig troldmand bag, som har fået fingrene i noget magi, han vil bruge til at forhindre den ærværdige Beldinas Lysbringer at blive den præstekonge, han er i dag.” Berwin og de 3 riddere i rummet gisper nærmest som én. ”Forhindre Præstekongen i at bestige sin trone?” gisper Berwin chokeret. Aegion kigger rundt på de andre med et eftertænksomt blik. ”Hm-mm, hvad mon de hver især skal.....?” tænker han.

Da der igen er ro, fortsætter den gamle præst: ”Jeres opgave er naturligvis at stoppe den gale troldmand fra at opnå sit mål og sikre alle bøger og lignende, der kan indholde nogen som helst henvisning til denne galnings værk og bringe det tilbage hertil, så det kan blive destrueret i Paladines åsyn. Opgaven ligger under kirkens kontrol, og derfor er det Dem, Berwin, der får det store ansvar at lede denne mission. Sir Geoff, Sir William og Sir Gallander; i skal sikre, at intet hænder jer og ellers gøre, hvad er nødvendigt for at



# Dragecon d. 10/2-2007

fuldføre denne mission. Og De, Hr. Aegion, er med som den eneste ikke gejstlige for at yde magisk støtte, skulle dette blive nødvendigt, men vi henstiller naturligvis til Dem, at De følger Berwin Armis' anvisninger." Aegion nikker. "Naturligvis ærværdige gejstlige".

Den aldrende præst nikker og rejser sig. "Og lige en ting mere de herrer. Når i kommer tilbage, rapporterer i direkte til Cathan Twiceborn og hans arafas for debriefing". Han forlader rummet, og Berwin rejser sig, smiler og siger: "Jamen så lad os da komme afsted, vi har jo en vej for os endnu."

System: D&D 3rd edition Dragonlance

Om scenariet / masteren: Morten Christensen har skrevet dette scenarie og masterer det selv på connen.

På de sidste par Drageconner har Morten stillet med sci-fi scenarier, men nu er han vendt tilbage til gode gamle Dragonlance. Det kan vi roligt glæde os til, for Mortens viden om denne setting er særdeles omfattende, og han har spillet og mastret i denne verden i mange mange år.

Vi kan forvente, at Morten vil spinde spillerne dybt ind i en fantastisk fortælling, der trækker på mange elementer fra denne unikke verden. Derfor anbefaler Morten også, at spillerne har i hvert fald noget kendskab til Dragonlance.

# Dragecon d. 10/2-2007

## 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. 7/2, men det kan ikke anbefales at vente. Når connen er fyldt, lukker vi for tilmeldinger.

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

## Pris / mad og drikke

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

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

Aftensmaden bestilles fra et af de lokale pizzariaer. Bestillings-sedler udfyldes under første spilblok, og maden ventes at ankomme 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

# Dragecon d. 10/2-2007

## Øvrige vigtige regler

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

Tyveri medfører bortvisning og politianmeldelse.

Hærværk medfører erstatningspligt og eventuelt bortvisning og politianmeldelse.

Vi skal naturligvis tage hensyn til hinanden.

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

## Spørgsmål / Kontakt

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

## Arrangør

Dragen - Nibe Rollespilsforening  
Hovvej 6 kld.  
9240 Nibe

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 10/2-2007

## 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.