

DRAGECON

Nr. 8

d. 8/3-2008

09.00-01.00

NIBE SKOLE
LUNDEVEJ 13

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

Velkommen til den ottende Dragecon!

Velkommen igen til Dragecon i Nibe.

Så er vi simpelthen klar igen!! Vi har denne gang holdt en lidt længere pause end normalt. Årets første Dragecon plejer at falde i Februar, og vi har da også fået adskillige forespørgsler om, hvornår der kom et program på gaden, samt mange forespørgsler fra tidligere scenarieforfattere, der var nervøse for at de var blevet forbigået denne gang. Nej kære venner og congængere sandheden er såmænd, at årets første con er flyttet til Marts, og ikke kun fordi vi er trætte af at skovle sne for at kunne komme ind på skolen. Vi har nemlig besluttet at skrue ambitionsniveauet ned til to Drageconner om året (chokerede gisp fra tilhørerne). I fremtiden vil Dragecon kunne findes i Marts og September. Normalt den anden lørdag i månederne. Denne beslutning har vi taget af flere grunde. Dels lå connerne ikke specielt godt i Februar, Juni og Oktober på grund af vinterferie, eksamener og efterårsferie. Det var det bedste alternativ med tre årlige conner, men bare ikke godt nok. Dels kunne vi begynde at mærke en indstilling om, at det gjorde ikke så meget at man missede en con, for der var ikke længe til den næste. Dette er vi også lidt kede af. Den vigtigste grund var dog, at de tre årlige conner betød en gradvis nedslidning af arrangører og forfattere. Mange af vores forfattere er fast inventar på Dragecon, men selv inspiration kan slides op, og der er naturlige begrænsninger for, hvor mange geniale scenarier de hårdtarbejdende forfattere kan opdigte. Så tro mod Dragecons ideologi om at kvalitet skal være vigtigere end kvantitet, vil der altså fremover være to årlige Drageconner.

Vi ses vel d. 8/3-2008 klokken 9.00 på Nibe skole?

Tina Kruse - Formand for Dragen - Nibe Rollespilsforening

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

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

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. 8/3-2008

Dagens program

- 09.00 Dørene åbnes, indcheckning og morgenmad starter
- 09.30 Indcheckning slut, dørene lukkes
- 09.40 Formanden byder velkommen, mastermøde efterfulgt af første spilbloks start
- 16.00 Første spilblok slutter
- 17.00 Aftensmad, indcheckning af deltagere der kun deltager i anden spilblok
- 17.30 Indcheckning til anden spilblok slut, dørene lukkes
- 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. **Når indcheckning er slut lukkes dørene.** Er man der ikke til tiden er det bare ærgeligt. Vi vil ikke bede en hel con vente på enkelte sløve personer! **Bliver du forsinket af diverse årsager, forventer vi at du kontakter os telefonisk på 61123636**

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

Præmiering på Dragecon

På Dragecon skal alle udfylde bedømmelsesark efter et spil. Spillerne bedømmer masterens indsats ud fra en række kriterier. Ligeså bedømmer masteren alle spillerne.

Den bedste spiller fra hvert hold modtager et diplom. De tre bedste spillere på connen får et diplom og en præmie hver, og den bedste spiller under 18 år får desuden en præmie. Endeligt kårer vi connens bedste master, som også får et diplom og en præmie.

Mastrene på Dragecon 8:

Benedikte Rasmussen



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

Bennes scenarier er båret af stor fantasi og fortællelyst. Samtidigt er hun en af de meget få masters med så god en kontakt til spillerne, at man føler, man spiller scenariet sammen med hende. Næsten som en ekstra spiller.

Fantasi, energi, viden, erfaring og humor er nøgleord til at beskrive en spiloplevelse med Benne i førerstolen.

Benne stiller på Dragecon 8 med Star Trek scenariet "Ghost in the Machine"

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008



Michelle Sørensen

Michelle kommer fra den nye generation, Dragen har opfostret. Hendes unge alder til trods har hun allerede haft 3 scenarier på Dragecon, og har nu det fjerde parat. En af Michelles største styrker er hendes evne til at dykke ned i barndommens fantastiske fantasi, som vi jo alle henter vores inspiration fra. Dette gør, at hendes fortællinger bliver eventyrlige som et bedre Brødrene Grimm eventyr.

Hun er selv opflasket med D&D, og er derfor også ved at være en rutineret hund inden for dette system. Michelle stiller på Dragecon 8 med D&D scenariet "Are we there yet?!?!?"



Morten Christensen

Morten har aldrig været bange for at træde på veje og stille med det utraditionelle og overraskende. På Dragecon har spillerne rejst med Morten så forskellige steder hen som ud i rummet og på rundtur i Dragonlance verden. Denne gang er heller ingen

undtagelse, idet Morten denne gang præsterede at finde et system som størstedelen af conarrangørerne ikke engang vidste eksisterede. Morten holder af at eksperimentere med sine historier, og skaber ofte fortællinger der knytter sig til kendte begivenheder, i de verdener han betræder med fortællinger, der gerne viser begivenhederne fra en ny vinkel. Morten stiller på Dragecon 8 med Murphys World scenariet "Robyns Sommer Romance i Asgaard"

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

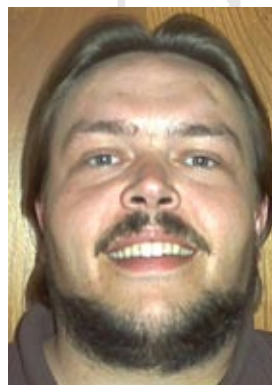
Dragecon d. 8/3-2008



Rasmus "Krølle" Jensen

Rasmus, der i daglig tale er kendt som Krølle, er formodentlig Dragens største legebarn. Dette præger i dén grad hans scenarier, der er fyldt med spænding, humor, action og livsglæde til bristepunktet. Krølle har specialiseret sig i at køre scenarier for Dragecons yngre deltagere, og de elsker ham for det. Det er en oplevelse i sig selv at se Krølle rulle sig ud i et vildt og jublende entusiastisk eventyr i Warhammer verdenen mens terningerne sprøjter ud til alle sider og spillerne står op det meste af tiden af ren energi og jubel.

Krølle stiller på Dragecon 8 med Warhammer scenariet "Når døden danser"



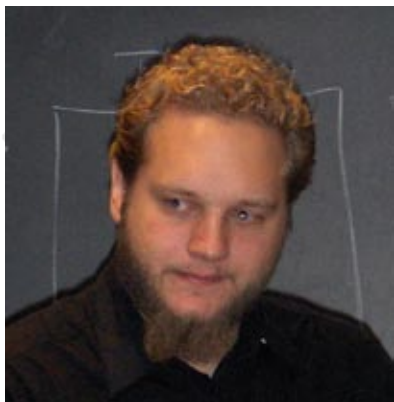
Thomas Kruse

Med godt 20 år på bagen som rollespiller er Kruse en af de ret så rutinerede masters på Dragecon. I en årrække var han mest kendt for at blande horror, humor, filosofi og socialrealisme ind i fantasy systemer, men på de senere Dragecon'er har Kruse hoppet rundt i forskellige systemer og genrer i et komplet uforudsigeligt mønster. Tidligere har det været Warhammer, Star Wars, Deadlands, GURPS: South Park, systemløst, det hjemmelavede Call of Khorne og Changeling. Denne gang bliver det Shadowrun, hvilket bliver Kruses ottende system på lige så mange conner. Uanset systemet kan vi dog garantere, at det bliver en fantastisk fortælling med ud-

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

fordrende characters og adskillige overraskelser i ærmet.
Kruse stiller på Dragecon 8 med Shadowrun scenariet ”Supernova”



Thomas Thomsen

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

Thomas har tidligere mastret Thomas Munkholt Sørensens Welshbury Brook

med så stor succes, at han af forfatteren fik lov til at skrive en fortsættelse af scenariet, hvilket også blev en kæmpesucces.

Thomas besidder en mangeårig rutine og har spillet i rigtig mange systemer. Med sin brede viden, naturlige autoritet, skinnende karisma og sans for eventyrlige og dybe fortællinger er Thomas fantastisk til at suge spillerne dybt ind i scenariet og glemme tid og sted. Denne gang udnytter Thomas sin viden som Cand. Mag. i religion og historie som basis for Scion - Hero scenariet ”Nøgler til kaos“



Tina Kruse

En af Tinas store styrker er pudsigt nok, at hun ikke betragter sig selv som rollespiller, hun spiller rollespil, men skelner mellem de to ting. Dette betyder, at hun er langt bedre end de fleste andre til at bryde normerne for, hvad man forventer af traditionelle scenarier. Tina bevæger sig

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

behændigt uden om fortærskede klicheer og traditionelle systemer. Hun går bevidst efter at skabe noget anderledes og nyt. Dette betyder, at de fleste får lidt af en overraskelse, første gang de spiller på et af Tinas hold, for her kan selv de mest garvede og rutinerede rollespillere finde helt nye oplevelser.

Tina mener, at rollespil primært skal være underholdende, og det er hendes hold sandelig også, hvad enten spillerne tramper rundt i Terry Pratchetts diskworld eller er til the- og sladre selskab hos konsulinden. Det er eksperimenterende, humoristisk og hamrende anderledes! Tina stiller på Dragecon 8 med det systemløse scenarie ”En Absolut Ualmindelig Historie”



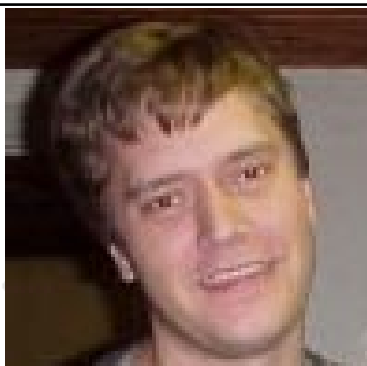
Martin Lindof

Ingen Dragecon uden Martin. På Dragecon 7 havde Martin egentligt meddelt at han ikke kunne komme, hvilket ærgrede os meget. Heldigvis kunne han dog ikke holde sig væk, og kom i sidste øjeblik ind fra sidelinien med endnu et fantastisk Call of Cthulhu scenarie. Martin er indbegrebet af erfaring og er med god grund den person andre masters på Dragecon spørger om gode råd. Hans helt særlige talent er at se forbi hvad både han og spillerne tror de vil have og give spillerne hvad de rent faktisk dybest set vil have. Dette giver scenarier der skræddersyr sig efter spillerne og efterlader dem med en fornemmelse af netop at være blevet forkælet grundigt i 6 timer.

Martin stiller på Dragecon 8 med Call of Cthulhu scenariet ”Lang Vej Hjem!”

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008



Mark Stetkær

I mange år er det lykkedes for Mark at gemme sig på et hobbybrug uden for Langholt og til hverdag være familiefar og producer på Tv Nord. Skæbnen skulle dog indhente ham, for rollespilleren Mark Stetkær blev stadig husket tydeligt af enkelte af Dragens medlemmer. Det lykkedes således gennem research og solid overtalelse at lokke Stetkær til at stille til en con igen efter flere års fravær, og det er vi jublende glade for.

Stetkær hører i den grad med til den gamle garde, og er netop den type master vi elsker at kapre til Dragecon. Hos Mark er historierne i højsædet og hans ideologi om at rollespil er for alle skinner tydeligt igennem. Vi velkommer endnu en master til Dragecon, som vi alle kan lære noget af.

Mark stiller på Dragecon 8 med scenariet: “”Baronessen der blev væk”, eller ”Baronessen der fandt vej”???”



Mathias Høygaard

Ganske vist går vi til Dragecon efter meget erfarne masters der igen og igen har bevist deres dygtighed, men samtidigt giver det sig selv at disse masters aldrig var blevet så dygtige, hvis ingen havde givet dem chancen. Mathias Høygaard har imponeret i Dragen ved, sin unge alder til trods, at turde både at spille med på lige fod med Dragens mest rutinerede spillere og tilmed starte sit eget hold op i klubben. Den slags initiativ vil vi gerne belønne ved

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

at give ham chancen på Dragecon. Blandt ungdommen skal fremtiden findes, og i Mathias mener vi helt klart at have fundet en lys fremtid for den danske rollespilscene. Glæd jer til hans intro, den viser alt om, hvorfor vi tror på denne unge mand! Mathias stiller på Dragecon 8 med D&D scenariet: “Neverhills forbandelse”

Introerne

På de følgende sider kan du læse introduktionerne til connens ti scenarier. Scenarierne er inddelt efter spilblok med fem 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.

På Dragecon har vi valgt at indføre en sværhedsgrad på alle scenarierne. Dette har vi valgt, da erfaring har vist os, at selv om introerne giver et godt billede af stemningen, genren og måske lidt af handlingen, så er det ikke altid let at gennemskue, hvor svært scenariet er, hvor meget kræver det af spillerne? Det kan være en endog meget dårlig oplevelse at sidde som “grøn” spiller i en flok af hardcore og erfarne rollenørdere. Det er let at komme til at føle sig overset. Ligeledes kan en meget erfaren og dygtig rollespiller komme til at kede sig lidt, hvis han eller hun kommer på et scenarie, der ikke udfordrer dem nok.

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

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

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

1: Kræver ikke en masse erfaring, men kan sagtens spilles af spillere, der har spillet rollespil i flere år. Velegnet til spillere mellem 10 og 15 år.

2: Ikke for kompliceret scenarie og characters fra let til normal sværhedsgrad. Især egnet for unge spillere og mindre erfarne voksne spillere.

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

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

5: Hysterisk svært eller kompliceret scenarie der kræver det maksimale af alle spillere. En kæmpe udfordring for selv de dygtigste og mest rutinerede rollespillere. Vi undgår helst scenarier af denne sværhedsgrad på Dragecon.

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

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

Første spilbloks scenarier

Neverhills Forbandelse

Sværhedsgrad: 1

Hvis du rejser igennem Forest of Fatkin, så vil du komme forbi en masse landsbyer. Nogle hyggelige, nogle store, nogle små, andre uhyggelige og forladte, men du vil aldrig nogen sinde se en som Neverhill.

Neverhill er den mest hyggelige, lille og imødekommende landsby du vil kunne finde. Men når klokkerne ringer tre gange, og kragerne flyver væk, så har du 1 time og kun 1 time til at komme i sikkerhed, før det bliver mørkt!

Når mørket kommer, så kommer ulvene. De begyndte at komme, da man begyndte at fælde træerne. Nogle mener, at det er skovens ånd, mens andre mener, at det bare er tilfældigt. Uanset hvad det er, så kræver det menneskeliv.

Agnar har nu boet i Neverhill i 5 år, og han er den eneste, der nogen sinde har dræbt en ulv. Ifølge ham er det ikke normale ulve. Deres pels er mørk som natten, deres tænder er som køkkenknive, deres øjne er røde som blod, og deres krop er som en bjørns. Et dyr? Et monster? En dæmon?

DONG! DONG! DONG!

"Mor! Klokkerne har ringet!" råbte Mia. "Det er godt skat, kom nu inden for" svarede Sofia.

"Hvor er far?" spurgte barnet ængsteligt. "Det ved jeg ikke lille ven" svarede Sofia med en slet skjult bekymret mine. Solen var på vej ned og ville snart være helt væk.

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

Døren gik op med et brag. ”Godt du er hjemme skat!” udbød Sofia med lettelse.

”Ja, det trak ud ovre ved Mailo” svarede Agnar forpustet. ”Er alle indenfor?” Sofia nikkede med et forsigtigt smil.

Solen var nu næsten helt væk. ”Nu kommer mørket” hviskede Ulf-gar med frygt i stemmen. Stilheden sænkede sig i det lille hus som et tæppe af frygt.

Et hyl i det fjerne bryder pludseligt stilheden. Mia ser ængsteligt op på Agnar ”Nu kommer de far”.

Lyden af tusindvis af kløer mod jorden tordner nærmere. Kort efter gjalder et hyl lige op ad huset. Det pruster lige uden for døren. Så et hyl endnu højere end de andre. Døren begynder at blive skubbet indad. ”Den kan ikke holde” hvisker Agnar med frygt i stemmen.

Under bordet græder Sofia stille: ”Nu dør vi...”

System: D&D 3.5 ed.

Master: Mathias Høygaard

Are We There Yet?!?!?!?

Sværhedsgrad: 2

“Børn... af alle ting: Børn...

Som det “gæve” og “modige” slæng i nu engang er, kommer i nok på jeres største opgave hidtil: Børnepasning af en 8-årig knægt.

Men ikke en hvilken som helst knøs. Lad os bare sige, at barnet har sine tendenser som alle børn i den alder!

Det er op til jer at eskortere denne unge rod gennem gloende ørkner, fugtige skove og kolde tundraer. Han skal sikkert frem til sin faders hjem. Han er en af mine gamle venner og vil gerne se sin

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

søn, efter hans lille ferie hos mig, og preferabelt snart...

Tør i tage ufordringen op, og kan i klare det evige “er vi der snart? er vi der snart? er vi der snart?”, så foreslår jeg, at i begynder at pakke, for der er faktisk en deadline, der skal overholdes...

Er i her endnu? Smut med jer! Barnet i skal passe venter.

Oh for resten: Held og lykke!!”

System: D&D 3.5 ed

Master: Michelle Sørensen

En Absolut Ualmindelig Historie

Sværhedsgrad: 2-3

Hvorfor er folk holdt op med at drømme?

Hvorfor er al kreativitet død?

Hvorfor hader Bøhmanden Tentakelbæstet?

Hvorfor laver King Kong meningsmålinger?

Hvorfor har Gud ansat Odin i sit detektivbureau?

Hvorfor tror folk ikke længere på noget?

Hvorfor???? Hvad i alverden sker der?

Alt dette skal spillerne som de 5 overnaturlige skræmmevæsner og Påskeharen finde ud af i dette lidt utraditionelle scenarie.

System: Systemløst

Master: Tina Kruse

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

Robyns Sommer Romance i Asgaard

Sværhedsgrad: 3

Det var en kedelig Mandag aften. Arno, Martin, Jørgen, Anja, Louise og Johnny havde lige været i biffen for at se den nye AVP. Nu gik de og snakkede om den: "Det var pænt khyyl, da den der predator skød hovedet af de to gutter" griner Johnny, og Arno giver ham helhjertet ret: "Ja og da den der Alien gik bersærkergang inde på hospitalet, pænt klamt måske lige?!?"

Netop som Martin ser på Louise med et opgivende blik, dukker en vortex af sært lys op foran dem, og inden nogen af dem når at reagere, er de straks suget op i en freaky tornado, og verden forsvinder for dem..... Alt er sort! De kan hverken se eller høre hinanden...

PLUDSELIGT LYS!

Arno falder med et brag ned på roulette hjulet og smadrer bordet, imens Louise vælter en enarmet tyveknægt og Martin, Jørgen, Anja og Johnny vælter den voldsomt overvægtige kvinde, der iklædt ringbrynje er i færd med at synge en eller anden form for opera på scenen og afbryder hende, meget til generel glæde for publikum. Imens de stakkels forvirrede unge mennesker får sig selv samlet op, kommer 6 meget store mandfolk luntende hen imod dem. De er alle iklædt læderbrynje med store sværd ved siden og MEGET forvirrede ansigtsudtryk. Den største af dem udbryder: "Wi dræver dæm al samem til døje oz den bette dær". Hans nærmeste vender sig forvirret rundt og kigger på sin makker og siger: "Wha sir do? Ska vi slaw dæm døje?"

En høj kvinde kommer ud af en dør i det samme og kigger over på

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

de 6 særdeles forvirrede venner og de meget store brød og siger: "Sven, jeg vil gerne veksle et alvorsord med de unge mennesker der".

Kort efter befinder de 6 venner sig på et "kontor", der ser ud som om, det er taget ud af den mørke middelalder. Ved nærmere inspektion ser de, at skikkelsen, der sidder bag bordet, er en kvinde i sin sene ungdom med nydeligt friseret gråt hår og lyse blå øjne. Hun er iklædt en "kjole", der ville gøre selv en hippie misundelig i hvid og blå med guldkanter og masser af forskellige former for smykker. Hun ser på dem og siger: "God aften og velkommen i mit kasino. Asgaards fineste har jeg hørt. Jeg hedder Frigg, og den herre bag jer er Sven. Jeg ved ikke, hvordan i er kommet hertil, men det er sagen underordnet. Nu er i her, og i kommer som kaldet..... Jeg har en sag, jeg skal bruge hjælp til og helst udefrakommende hjælp. "Men men" udbryder Johnny. Frigg kigger på ham, og stakkels Johnny gør sit bedste for at efterligne en østers. "Jeg har en niece, der har besluttet sig for at lade sig kidnappe af frost giants, intet mindre kan gøre det. Jeg vil gerne have jer til at finde hende, og få hende her tilbage INDEN der er gået 14 dage, da min kære husbond Odin kommer retur fra sin lille fisketur der. I kan selvfølgelig også vælge at sige nej tak, hvilket jeg da fuldt ud forstår, men det ser jeg ikke som en mulighed, da i alle 6 skylder enorme summer i ødelagt inventar, og desforuden er der en flok frost giants, der sidder udenfor, og har os lidt belejret. Loke forstår at gøre sig bemærket. Jeg vil da heller ikke være komplet urimelig, så jeg vil naturligvis sørge for, at i har det udstyr, i kan få brug for undervejs, og jeg takker for jeres samarbejdsvilje.

Sven, vil du kalde dine folk sammen, så vi kan få samlet en gruppe,

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

og få jer sendt af sted?” Frigg rejser sig og finder en sæk, som hun overrækker til Johnny. ”Vær så god her er lidt jetoner til kasinoet. Desuden kan i gå op i restaurant Balders Buffet og spise jer et godt måltid og finde jer en seng, så får vi jer sendt af sted i morgen”. I næste nu finder de 6 venner sig sammen med Sven udenfor Friggs kontor. ”Der slap i dælme billigt, Hur hur. Kom så går vi op til Balder og får nået og æje”.

System: Murphys World

Master: Morten Christensen

Supernova

Sværhedsgrad: 3-4

Året er 2068, og verden er for evigt forandret. Magien vågnede af sin dvale for en del år siden og forvandlede mange mennesker til elvere, dværge, orker, trolde og mere fantastiske væsener. Dragerne blev samtidigt vækket af deres tusindårige dvale, og magien blev så fast en kraft, at visse følsomme personer lærte at anvende den og bøje den efter deres vilje. Magikerne var tilbage.

Teknologien tog et massivt skridt frem, samtidigt med at naturens urkræfter hævnedes sig på menneskene, der i så mange år har mishandlet jorden. Jordskælv, vulkanudbrud og frygtelige sygdomme bragte verden, som vi kender den, i knæ, opløste stater og dræbte en stor del af befolkningen. Tilbage er en verden, hvor nationerne har måttet give op, og alt nu styres af de største virksomheder. For de, der er ansat i de store virksomheder, er tilværelsen ganske god eller ligefrem fantastisk, men for de utallige, der lever en uregis-

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

treret tilværelse uden for firmaerne og dermed uden for samfundet, er tilværelsen en evig kamp for overlevelse i storbyernes møgbeskidte slumkvarterer, de såkaldte dregs. De lever i skyggerne. De er Shadowrunners.

Livet i Detroit's slum går sin vante gang. Her er ikke specielt travlt, for indbyggerne har ikke en masse, de skal nå. For dem handler størstedelen af tilværelsen bare om at overleve til i morgen. Rundt omkring i gyderne afslører lugten, der tiltrækker rotter og insekter, at mange hver dag end ikke har præsteret at klare denne målsætning.

Pludselig bryder et intens skyderi ud i nabolaget, men kun de indbyggere, der er nærmest ved begivenhedens centrum, reagerer ved at gå i dækning. Bandeopgør er en hverdagsbegivenhed, og så længe det ikke foregår lige omkring den papkasse, der udgør ens hjem, så har det ingen særlig interesse for langt størstedelen af slummens forhædede befolkning.

Larmen fra skyderierne overdøves gradvist af sirener, der nærmer sig hastigt. Lone Star, Seattles parodi på et politikorps, rykker tilsyneladende for en gangs skyld ud i slummen. Lone Star er ikke politiet, og deres folk er ikke betjente som i det tyvende århundrede. De er et privat eget vagtværn, der er hyret af byen til at holde ro og orden. En umulig opgave som Lone Star forsøger at leve op til med alle tænkelige og utænkelige midler.

Lyden af Lone Stars ankomst har en helt anden virkning end skyderierne. Slummens hårdtprøvede indbyggere forsvinder hastigt som dug for solen. Gemt i hvilke huller og sprækker de end kan finde.

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

Inden længe er skyderierne ophørt, og cirka 20 bandemedlemmer er omringet af Lone Star. Alle interne fjendtligheder er glemt for nu. Nogle er ved bevidsthed, enkelte endda uskadte, mens enkelte andre næppe nogensinde kommer til bevidsthed igen, hårdt sårede som de er af skud fra såvel rivaler som Lone Star. De døde er allerede smidt ud til siden og efterladt til rotterne.

En Lone Star officer stiger ud af en kraftigt pansret APC, ser med foragt på de usle bandemedlemmer, der er fanget som rotter i en fælde og taler: ”Vi er Lone Star Security, hvilket selv i nok har gættet. Det var klogt af jer at indstille skydningen og smide jeres våben. Ellers havde vi skudt jer ned, som de køtere i er. Er der nogle registrerede borgere iblandt jer?” En ork klædt i laser og pjalter nikker forsigtigt og peger ned på en såret kvinde, der ligger blødende og bevidstløs for hans fødder. En betjent går hen og skanner hendes nethinde. ”SIN kode 34778931, Susan Body. Afskediget fra Ares Technology for 4 måneder siden Sir. Ingen tidligere kriminelle handlinger registreret”. Officeren fnyser og kradser sig lidt i skægget, inden han kort nikker til betjenten ved siden af den bevidstløse kvinde. Betjenten tager ladegreb på sin pistol og trykker den af i ansigtet på kvinden. ”Melder: SIN kode 34778931, Susan Brody afgået ved døden under ildkamp i slummen”. Officeren smiler ”Fint fint, tilkald organsmuglerne til at hente resten af rosset. Det er lønningsdag gutter”.

System: Shadowrun 2nd ed.
Master: Thomas Kruse

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

Anden spilbloks scenarier

Når Døden Danser

Sværhedsgrad: 2

Solens bløde stråler kærtegner de legende børn og kysser blidt de forelskede par, der leende går gennem gaderne. En symfoni af fuglesang og latter svøber byens liv i et tæppe af melodisk lykسالighed.

Med et brydes idyllen af en kvindes angstfyldte skrig. I et splitsekund er det som om, selve verden holder vejret. Så dør skriget bort. Men verden vågner kun langsomt. Solen trækker sine stråler bort, børnenes latter bliver til gråd, og de forelskede par oplever bitterhedens fortvivlende favntag. Byen bliver med et kold.

Fritz har netop sat sig bag det nye skrivebord, da døren til kontoret bliver revet op. En midaldrende kvinde træder ind. Hendes hår er vildt, hendes tøj i uorden. Men det værste er øjnene; indsunkne, skræmte, som havde hun set Døden selv. – ”De må hjælpe mig hr. detektiv. Min datter! Min datter...” Kvinden synker bevidstløs sammen på gulvet. Fritz rejser sig for at hjælpe hende, men før han når omkring bordet, forsvinder kvinden i et lysglimt. Tilbage er kun en let stank af svovl og ekkoet af en sjæleløs latter...

System: Warhammer

Master: Rasmus “Krølle” Jensen

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

”Baronessen der blev væk”, eller ”Baronessen der fandt vej”???

Sværhedsgrad: 3

Det var en sen aften, lidt ud på de mørke natte timer, da hele byen blev vækket af alarmklokken.

Det var mange år siden, at klokken havde ringet. Ikke siden krigen med nabo baroniet havde den lydt.

Klokken blev ved og ved, og folk begyndte at stimle sammen uden for deres huse, butikker og kroerne. Langsomt begyndte folk at trække op mod torvet foran borgen. Der var noget galt, ingen af soldaterne var at se, ingen af ridderne, så hvad var der galt??

Efter hånden var alle samlet på det store torv, soldaterne kom ud fra borgen, ridderne og deres væbnere kom samme vej. Til sidst, da alle var samlet, viste Baronens sig på muren over porten til borgen.

”Mine kære borgere, noget frygteligt er sket for mig og vores familie” Her holdt han en lang kunstpause, og mumlen startede. Flere steder kunne man høre folk hviske: ”Det er sku nok den ”gode” Barons egen skyld” eller ”Gad vide om det er gået op for ham, hvordan han selv er?” Andre gispede i forfærdelse og påpegede de gode ting, Baronens og hans familie havde gjort.

Baronen fortsatte: ”Mine kære borgere, det frygtelige, der er hændt os, er ---- min skønne datter er forsvundet, BORTFØRT, revet ud af familiens trygge rammer” igen en pause. Nu havde hvisken fået en anden lyd: ”Åh nej det arme barn” eller ”hun er sku nok stukket af” eller ”jow hun er jo giftemoden, så hun er da nok på natte sjow”

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

Baronen fortsatte: ”Derfor mine gode folk vil jeg bede jer om hjælp til at redde hende.” Mens han sagde dette, trådte flere af Baronens egne bodyguards ud blandt folk. ”Derfor vil jeg bede jer alle; alle med mod og mandshjerte om at søge efter hende.”

Baronens bodyguards gik rundt. En gik hen til præsten og hans tjener og hviskede et eller andet til dem, og med det samme meldte præsten sig. Dette skete også hos byens magiker og hos skovridderen. Baronens stod og smilede glad, da de tre gik frem. Kun få lagde mærke til, at andre blev holdt tilbage.

Baronen smilede bredt ”Tak mine gode folk. Jeg takker på min families vegne. Dog vil det ikke være fair, at det kun skulle være jer borgere, der hjalp i denne nødens stund.... Også blandt mine folk vil jeg finde tre til at hjælpe til.”

Hurtigt blev der udpeget to riddere og en væbner.

Baronen bukkede ”Jeg takker jer alle for den hjælp, i her har tilbudt.” Han nikkede, og de seks blev hurtigt eskorteret ind i borgen.

Nøgler til Kaos

Sværhedsgrad: 3

Skæret fra lommelygten i hånden på en livløs skikkelse oplyser en mand, som ligger i en pøl af blod med tarmene trukket ud af maven. Rungende latter og sejrbrøl blandet med nærmest dyriske skrig høres, men mørket skjuler det.

Den enøjede gamle mand knuger armlænet, til knoerne bliver

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

hvide, og ansigtet er tydeligt bekymret. En ravn lander på hans skulder og læner sig mod hans øre. Øjet spærres op og i raseri slås splinter af tronen. De øvrige i hallen retter fokus mod ham og føler tydeligt, at noget er på færde. En smuk lyshåret og elegant klædt mand træder frem og spørger: ”Far? Alfader Vise? Hvad har du set?”

Lang tid i dyb tavshed passerer, hvor kun hjertebanken og sagte åndedrag høres, førend den gamle retter fokus mod sine undersåtter. Han trækker været dybt og tager et drag af sit horn, før han med dyb røst siger: ”Den første af Josvas nøgler er fundet og ikke af vore egne. Gruppen blev udraderet i Himalaya!”

En rødskægget, bredskuldret mand rejser sig op, mens han med høj røst proklamerer: ”Min søn er rede til at få ansvar! Send ham ud!” ”Vi har ikke andre at sende med, alle er optaget” siger den gamle mand. ”Vi er nødt til at hente støtte hos de andre. Jeg sender ravnene af sted!”

Få dage efter møder en lille gruppe op i en forladt lagerhal i et af New Yorks industrikvarterer. De skæver til hinanden med en blanding af mistro og foragt. De har fået at vide af deres forældre, at de skulle møde op på dette sted i al hast, men fik ikke at vide hvorfor...

I Scion spiller man sønner og døtre af guderne. Forskellige gudforsamlinger (pantheons) er repræsenteret fra uddøde til nutidige. Der er lagt op til episk action, hvor den farverige handlingsbeskrivelse er i højsædet hos både historiefortælleren og spilleren.

System: Scion - Hero

Master: Thomas Thomsen

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

Lang Vej Hjem

Sværhedsgrad: 3

Ok, det lød som en let opgave. Ordren lød i al sin enkelthed: Aflever pakken, og kom hjem. Hvor svært kan det være? Hurra for at være agent i disse tider. Havde man så bare været det under den kolde krig. Dengang var det mere simpelt. Man vidste, hvem der var ven, og hvem der var fjende, og specielt hvem man kunne stole på.

Nu sidder i indespærret i denne ubåd, under isen, meget langt hjemmefra. Besætningen er enten forsvundet eller døde, og så er der en eller anden galning, der rundt omkring har placeret små tidsindstillede bomber. Så kan det nærmest ikke blive værre...

P.S. Denne gang forsøger Martin sig med at lægge mere vægt på investigate-genren, da han mener, han har udtømt mæridtsstilen for en tid. Så måske er der en chance for at overleve...

System: Call of Cthulhu

Master: Martin Lindof

Ghost in the Machine

Sværhedsgrad: 3-4

McPherson, Ashlar, Tocan, Cambridge og Delaran kommer ombord på den gamle rumskude, USS Icarus, og de er ikke imponerede!

De mener alle, at skæbnen havde bestemt dem til noget større, men AK... Ikke alene er Icarus ældre end ild, den er også lille, og der er bare ingen chancer for, at de nogen sinde kommer til at opleve no-

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

get som helst spændende her... Og det varer ikke længe, før biokemikeren, astrofysikeren, ingeniøren, paramedicineren og den unge, skarpe kadet krydser klinger med skibets oprindelige besætning...



WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

Hvad er Dragecon for noget?

Con er en forkortelse for det engelske convention, der betyder et træf for personer af samme profession eller interesseområde.

Dragecon er altså et træf for rollespillere, som er arrangeret af Dragen - Nibe Rollespilsforening. Dette betyder ikke at man skal være medlem af Dragen. Alle med en interesse for rollespil er velkomne. Der eksisterer en del conner (som rollespilsconventions er blevet fordansket og forkortet til) rundt om i landet, hvoraf mange foregår over flere dage. Vi har dog i Dragen valgt at holde vores Drageconner som en-dags arrangementer. På den måde har flere mulighed for at deltage, især eftersom der jo også er en del rollespillere, der selv har børn. Så er det ikke nemt at rive en hel weekend ud af kalenderen.

Dragecon er struktureret med to spilblokke på hver især 6 timer. I hver spilblok er der 5 forskellige spil, de såkaldte scenarier (eventyr), som man kan spille et af. Ved tilmeldingen prioriterer man hvilke scenarier man helst vil spille, men vi kan desværre ikke garantere at man kommer til at spille det man helst vil.

I pausen mellem spilblokkene bestiller vi mad, og derudover har vi en velassorteret kantine.

Dragecon er stort set for alle aldersgrupper, dog har vi en aldersbegrænsning på 10 år, uanset om de spiller med eller ej. Børn under denne alder kan typisk ikke holde koncentrationen i så mange timer, og kan være meget forstyrrende for spillene.

Det er muligt at nøjes med at deltage i en enkelt spilblok, hvis man foretrækker det. Dog skal det siges at man kun har mulighed for at vinde en præmie, hvis man er til stede til præmieoverrækkelsen.

På Dragecon føler vi os som én stor familie, og vi håber også at du vil være med.

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

Tilmelding

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

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

Sidste frist for tilmelding er d. 22/2, 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.

Når du er tilmeldt Dragecon

Som tilmeldt til Dragecon forventer vi at du dukker op til connen og kommer til tiden!!

Vi har prøvet både at nogle ikke er dukket op eller at de melder fra få dage før connen, og det er brand-ærgeligt! Dels fordi det betyder at nogle hold kommer til at køre med for få spillere og dels fordi der ofte er andre, der gerne har villet være med på connen, men ikke kunne blive tilmeldt fordi connen var fyldt.

Derfor er reglen at hvis man er tilmeldt, så regner vi også med du kommer og kommer til tiden. Hvis der kommer noget i vejen, så regner vi med at du giver besked i så god tid som muligt, så vi måske kan nå at give pladsen til en anden.

Er du tilmeldt men dukker ikke op uden at have givet besked, så kan du ikke komme med til Dragecon igen!

Framelder du efter tilmeldingsfristens udløb, vil du næste gang du tilmelder dig Dragecon blot blive sat på de hold hvor der er plads.

Dine prioriteringer vil altså ikke tælle!

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

HUSK at indcheckning er mellem 9.00 og 9.30 samt mellem 17.00 og 17.30. Hvis du kommer for sent uden at have givet besked, skal du ikke regne med at blive lukket ind. Vi gider ikke vente på smølehovederne mere.

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.

Masters får gratis entre i den blok de mestrer i. Er man master i begge blokke får man ud over gratis entre også gratis morgenmad. Aftensmaden bestilles fra et af de lokale pizzeriaer. Bestillings-sedler udfyldes under første spilblok, og maden ventes at ankomme senest 17.00. Aftensmaden er ikke inkluderet i entreen.

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

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

Dragecon T-Shirt

Som noget nyt tilbyder vi nu muligheden for at erhverve sig en officiel Dragecon T-Shirt!! (Tadaaa!!)

T-Shirten vil blive en hvid T-Shirt med conforsiden trykket på ryg-

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

gen.

Du vil kunne erhverve dig en sådan trøje for den usle sum af 50 kroner. Hvis du kunne tænke dig dette, skal du blot krydse det af på tilmeldingsblanketten og skrive hvilken størrelse T-Shirt du ønsker.

Øvrige vigtige regler

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

Tyveri medfører bortvisning og politianmeldelse.

Hærværk medfører erstatningspligt og eventuelt bortvisning og politianmeldelse.

Vi skal naturligvis tage hensyn til hinanden.

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

Spørgsmål / Kontakt

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

Arrangør

Dragen - Nibe Rollespilsforening
Hovvej 6 kld.
9240 Nibe

WWW.DRAGEN-NIBE.DK

Dragecon d. 8/3-2008

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 ad hovedindgangen). Gå ind i skolegården efter cykelskurene. Indgangen er så til højre i bunden af skolegården.

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

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

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

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

WWW.DRAGEN-NIBE.DK