

Con Dôme



28.-30. juli 2000 · DTU, Lyngby

Ingeniører - mere dræbende end kedelige!

Velkommen til Con Dôme



ær hilset ærværdige ungersvende og skønjomfruer. For 8'ende år i træk arrangerer vi Con Dôme på Danmarks Tekniske Universitet i Lyngby. Vi har mange gode gamle traditioner, bl.a. den hyggelige stemning, madrasser at sove på, og generelt gode lokaler. Ikke desto mindre vil vi i år byde på nogle fornyelser. Således har vi udvidet middagspausen til fire timer, så der er bedre tid til at nyde de gode grillbøffer og snakke med de andre deltagere over et glas vin eller en øl. Som noget nyt har vi nemlig valgt at tilbyde salg af øl og vin lørdag aften. Bl.a. af denne grund har vi fortsat en aldersgrænse på 16 år for deltagelse i con'en.

Vi følger op på sidste års live-rollespil, ved endnu engang at arrangere spil i den perfekte setting, tunnellerne under DTU.

Con Dôme foregår på Danmarks Tekniske Universitet i Lyngby, nord for København, i S-Huset bygning 101 indgang E. Con'en er som sædvanligt placeret i den sidste weekend i juli måned, dvs. fra fredag den 28. juli kl. 17:00 til søndag den 30. juli kl. 16:00. Som altid tyvstarter vi dog allerede fredag formiddag, idet vi åbner dørene kl. 11:00 med første spilperiode kl. 12:00. Der vil dog ikke være arrangeret nogen rollespil i den første periode. Der vil være en officiel velkomst kl. 17:00.

Prisen for at deltage i Con Dôme er fortsat 100 kr. Forfattere af scenarier i brochuren har gratis entré. Medlemmer af Pfantasy Dôme slipper med 70 kr. Gæster og andre nysgerrige er velkomne til at kigge ind, men har dog ikke mulighed for at deltage i spil på området med mindre de betaler entré.

Con Dôme arrangeres af rolle- og brætspilsklubben Pfantasy Dôme (heraf navnet Con Dôme), som ligger på DTU og er åben for alle.

En af betingelserne for at vi fortsat kan benytte de fremragende lokaler, er at vi gør grundigt rent efter os når con'en slutter. Vi vil derfor være taknemmelige, ja overordentligt lykkelige, hvis I har lyst til at hjælpe til.

Perioderne

Som nævnt har vi i år lavet nogle ændringer i periodeopbygningen. Periode A er en lille opvarmning for dem der kommer tidligt, mens periode E ligger lidt senere og er blevet forlænget for at give tid til de lidt længere spil.

Periode	Dag	Tid	Længde (timer)
A	Fredag	12.00 - 17.00	5
B	Fredag	18.00 - 24.00	6
C	Lørdag	01.00 - 07.00	6
D	Lørdag	10.00 - 16.00	6
E	Lørdag	20.00 - 04.00	8
F	Søndag	10.00 - 16.00	6

Spiloversigt

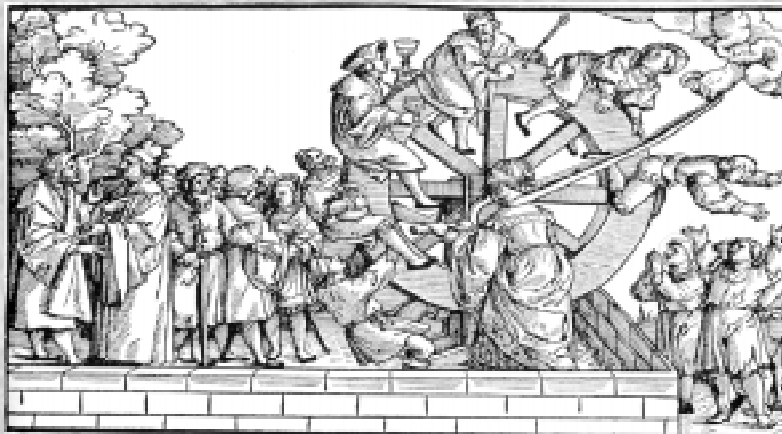
Periode	Forkortelse	Navn	Spilsystem	Type	Regel
A	CAR WARS		Matchbox Car Wars	Figur	I
A	BRÆT A			Bræt	II
B	CALL 1	Whispers of Promises	Call of Cthulhu	Rolle	II
B	SHADOWRUN	Artefaktet	Shadowrun 3rd Ed.	Rolle	II
B	AD&D 1	Den Blå Sten	AD&D	Rolle	II
B-C	LIVE	Rumrejsen 3518	Hjemmelavet	Rolle	I
B-C	WHFB		WH Fantasy Battle	Figur	II
B	BRÆT B			Bræt	II
C	CALL 2	Den Forbudte Bog	Call of Cthulhu	Rolle	II
C	BLODET	Blodet Brænder	Systemløst	Rolle	II
C	KULT	The Price We Pay	Kult	Rolle	I
C	BRÆT C			Bræt	II
D	AD&D 2	Shadow Bay	AD&D	Rolle	II
D	STAR WARS	Cruiser's End	Star Wars 2nd Ed.	Rolle	I
D	LIVET	Livets Cirkel	Systemløst	Rolle	II
D	MORDHEIM		Mordheim	Figur	II
D	DUEL	AD&D Duel	AD&D	Bræt	II
D	BRÆT D			Bræt	II
E	EARTH 1	ShadowWind	Earthdawn	Rolle	II
E	VAMPIRE	Via Dolorosa	Storyteller V:tM 2nd	Rolle	III
E	MAJGÆK	Majgækken	Systemløst	Rolle	II
E	VEJEN	Jeg er vejen, livet og løgnen	Systemløst	Rolle	II
E	WH40K		Warhammer 40K	Figur	II
E	BRÆT E			Bræt	II
F	DEADLANDS	Det Store Bankrøveri	Deadlands	Rolle	I
F	HACK	The Conquest, Tamp 3	AD&D	Rolle	II
F	EARTH 2	Når De Døde Graver	Earthdawn	Rolle	II
F	BRÆT F			Bræt	II

Regelkendskab:

I Introduktionsspil. Regler forklares.

II Normalt spil. Regler kan forklares for begyndere.

III Ikke for begyndere. Der kræves et vist regelkendskab, evt. en del læsestof.



Forplejning

Bar, café, kantine og kommandocentral er igen presset sammen på ét sted, så det er let at finde og åbningstiderne er også lette at huske; fra con'en starter til den slutter.

Lørdag eftermiddag kl. 16:30 vil der blive arrangeret fælles middag bestående af grillbøffer, flødekartofler, salat og brød. Dette fyrstelige måltid kan erhverves for 60 kr. og bestilles på forhånd på tilmeldingsblanketten. Under denne middag vil der mulighed for at købe øl og vin.

Der vil under hele con'en være mulighed for at købe toast, sandwich, frikadeller og andre kiosk-varer i baren.

Lørdag og søndag morgen kan man desuden få morgenmad. Dette består af rundstykker, ost, marmelade, spegepølse, smør, juice, kaffe, te og mælk. Hvert morgenmåltid koster 15 kr. og bestilles ligeledes på forhånd på tilmeldingsblanketten. Morgenmaden serveres fra ca. kl. 8 til kl. 10 (dog ikke på sengen).

Vi bringer her en oversigt over de ting der vil blive solgt i baren. Der tages dog forbehold for ændringer.

½ l Cola, Sprite, etc.	10,-	Sandwich (flute m. pålæg)	15,-
3 stk. ½ l Cola, Sprite, etc.	25,-	Toast	10,-
Glas vin (Undurraga)	12,-	2 stk toast	15,-
Flaske vin (Undurraga)	40,-	Frikadeller med kartoffelsalat	15,-
Flaske øl	10,-	Frugt (æbler, appelsiner, etc.)	5,-
Kop kaffe / te	3,-	Chips, 100 g	12,-
Kande kaffe / te	12,-	Chokolade kiks, rulle	15,-
1 l Æble / appelsin juice	10,-	¼ Mazarintærte	3,-
		Rittersport	10,-
Prince + light, 20 stk	Pris	Slik, lille pose	10,-
Prince + light, 10 stk	Pris	Slik, stor pose	25,-

Sobemuligheder

Skulle du have brug for at sove i løbet af con'en, har vi som altid et område til jeres rådighed, hvor vi forventer at have en stak madrasser liggende. For din egen skyld, hvis du har mulighed for det, kan du kigge i nyhederne på vores hjemmeside, hvor vi vil informere i tilfælde af at vi ikke skulle have madrasser.

I modsætning til de forrige år vil vi i år opdele sovesalen i en væknings og ingen væknings afdeling. Hvis i sover i væknings afdelingen vil i blive vækket en halv time før næste programpunkt (periode/morgenmad...). Sover du i ikke væknings afdelingen vil du få ro til at sove igennem og det formodes at du selv kan komme op til tiden.

Der må som sædvanlig ikke ryges i spillelokaler og i soveområdet.

Tilmelding

Tilmelding til con'en skal foregå på tilmeldingskuponen i midten af denne brochure, eller en kopi af denne. På tilmeldingskuponen noterer man maks. 9 forkortelser på de spil man ønsker at spille. De 9 spil prioriteres, således at ens største ønske skrives som 1. prioritet, det spil man næsthelst vil spille skrives som 2. prioritet osv.

Con Dôme har en god tradition for at folk får opfyldt en stor del af deres prioriteter.

For de fleste spil gælder, at antallet af spillere afhænger af antallet af folk der tilmelder sig som mestre så (WE NEED YOU TO BE MASTER AT CON DÔME). Se i øvrigt afsnittet om tilmelding som master. Derfor er der ikke nogen generel deltagerbegrænsning på spillene.

Hvis man tilmelder sig sammen med nogle venner, bekendte eller blot artsfæller, og derfor gerne vil komme til at spille det samme, kan man skrive et gruppenavn på tilmeldingskuponen. Vi vil så forsøge at tildele gruppens medlemmer så mange spil sammen som muligt.

Prisen for deltagelse til Con Dôme er 100 kroner. Forfattere af godkendte scenarier kommer gratis ind, og medlemmer af Pfantasy Dôme får rabat, så de kun skal betale 70 kroner.

På con'en vil der være en kommandocentral i baren. Det er her alle til- og afmeldinger af spil foregår. 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 undgår forsinkelse af spillene fordi man venter på spillere, som ikke dukker op.

Brætspil

Da vi har haft dårlige erfaringer med at arrangere to eller flere navngivne spil i en periode prøver vi nu i år en ny metode. Det går ud på at man kan tilmelde sig at spille brætspil og hvilket der bliver spillet vil så blive afgjort af deltagerne. Juntaen er kommet med et vejledende forslag senere i brochuren. Formålet med dette system er at samle folk til brætspil så der er nok folk til at et fuldt bemandedt spil bliver startet. Enkelte spil er ikke omfattet af dette system, da de af pladshensyn ligger fast i perioderne.

Mastere

Som sædvanlig er der stor brug for mastere til rollespillene. Derfor beder vi alle, som kunne tænke sig at give 4-6 spillere en udfordring, om at tilmelde sig som master på tilmeldingskuponen. Når du tilmelder dig som master får du så vidt muligt opfyldt din 1. prioritet. Hvis du tilmelder dig som master, så send venligst tilmeldingen i god tid, eller giv os besked telefonisk eller via e-mail, så vi ved hvor mange mastere vi har, når vi skal tildele spil. Mastere vil få tilsendt scenariet så hurtigt som muligt, helst 14 dage før con'en.

En halv time før spillet starter er der møde mellem scenarieforfatteren og samtlige mastere, hvor de sidste detaljer kan gennemgås.

Spilbeskrivelser

Resten af brochuren beskriver de enkelte spil. Beskrivelserne er inddelt i de enkelte perioder, og indenfor hver periode beskrives rollespillene og de figur- og brætspil der ligger fase i perioderne. De øvrige brætspil som vi anbefaler, men som ikke ligger fast i nogen periode, er beskrevet sidst i brochuren.

Nedenfor ses en oversigt over spillene i de enkelte perioder.

PERIODE A			PERIODE B			PERIODE C			PERIODE D			PERIODE E			PERIODE F											
12	14	16	18	20	22	24	02	04	06	08	10	12	14	16	18	20	22	24	02	04	06	08	10	12	14	16
			[Call 1.....]			[Call 2.....]					[AD&D 2.....]						[Earth 1.....]						[Deadland]			
			[Shadowrun..]			[Blodet.....]					[Star Wars..]						[Vampire.....]						[Hack.....]			
			[AD&D 1.....]			[Kult.....]					[Livet.....]						[Majgæk.....]						[Earth 2....]			
			[Live.....]														[Vejen.....]									
			[Car Wars.]			[WHFB.....]					[Mordheim...]						[WH40K.....]									
											[Duel.....]															
			[Bræt A...]			[Bræt B.....]					[Bræt D.....]						[Bræt E.....]									[Bræt F.....]

A

Fredag 12:00-17:00

Matchbox Car Wars

CAR WARS

*Car Wars er et godt klassisk spil fra Steve Jackson Games, men hvem gider at skubbe rundt på en lille pap-brik, som symboliserer en bil, når man kan finde sine gamle Matchbox biler frem fra legekassen. Idéen er, at spillets regler er blevet opskaleret så de passer til størrelsen på bilerne, som så kører rundt blandt det opstillede terræn, og skyder hinanden til smadder. **Fart, vold og næsten en duft af benzin og brændt gummi. Meget underholdende.***

Reglerne vil blive forklaret og holdt simple, for at give et hurtigt flydende spil. Bilerne er designet på forhånd, men medbring gerne egne matchbox biler.

Brætspil

BRÆT A

Som beskrevet tidligere, så er det ikke blevet fastsat hvilket brætspil der spilles i denne periode, men vi kan anbefale Clay-O-Rama eller Junta. Se beskrivelsen af disse spil sidst i folderen. Da der ikke arrangeres noget rollespil i denne periode, vil der være flere personer til de forskellige brætspil.

Det Store Spil-Skab

Under hele con'en vil det være muligt at låne lokaler/borde til spil, eller man kan låne spillene for blot at læse reglerne af almindelig interesse. Der tages forbehold for manglende spil, eller spil som benyttes i klubben, og derfor ikke kan udlånes.

1776	Eurorails	Power Lunch
1830	Euftrat & Tigris	Rise and Decline of the
1835	Flight Leader	Third Reich
1856	Frederick the Great	Risiko -
2038	Gettysburg	Det Store Strategispil
A House Divided	Guerilla	Roborally
Acquire	Gulf Strike	Settlers of Catan
Advanced Civilisation	Gunslinger	Shogun
Advanced Squad Leader	Hacker I + II	Silent Death - Unleaded
Age of Renaissance	Harpoon	Space Hulk
Air Force	History of the World	Spies
Amoeba Wars	Illuminati	Starship Troopers
Anzio	Iron Dragon	Stellar Conquest
Assassin	James Bond 007	Storm over Arnhem
Attack Sub	- Assault Game	Stratego
Axis & Allies	Junta	Supremacy
Barbarossa	Kingmaker	Svea Rike
Battle of the Bulge	Kremlin	Tac Air
Beyond Valor	Machiavelli	The Guns of August
Blood Bowl	Maharaja	The Russian Campaign
Blood Royale	MBT	The Siege of Jerusalem
Breakout: Normandy	Merchant of Venus	Tikal
Britania	Mid East Peace	Titan
Bull Run	Minion Hunters	Titan Legions
Colonial Diplomacy	Mutant Chronicles	Transsib
Crescendo of Doom	NATO - The Next War	Twilight 2000
Deathmaze	Necromunda	Victory in the Pacific
Diplomacy	Nuclear War	Vinci
Dune	Ogre	Wabbits Wevenge
East Front	Panzerkrieg	War and Peace
El Grande	Paratrooper	Warhammer 40.000
Elfenland	Pax Britannica	Warhammer Fantasy Battle
Empire Builder		Wooden Ships & Iron Men

B**Fredag 18:00-24:00****Call of Cthulhu**

Martin Hansen

**Whispers of Promises,
Screams of Pain****CALL 1**

Horror / Intrige

What is blackest, the void between the stars or the souls of man?

What is most evil, the monster or the human that does monstrous deeds?

What is the strongest emotion, greed or fear?

Whispers of promises, Screams of pain er et horror/intrige spil, der lægger op til karakterspil.

Shadowrun 3rd Ed.

Erik Jacoby Petersen

Artefaktet**SHADOWRUN**

Investigation

På dette lille run bliver spillerne bedt om at finde et gammelt familie artefakt af de mere mærkelige. En banal sag hvor en ansat har stjålet fra sin arbejdsgiver. Og dog. Der er også andre på udkig efter dette. Dermed bliver sagen pludselig kompliceret, for hvem kan man stole på og hvem arbejder for hvem. Bliver spillerne dem som får artefaktet eller bliver det nogen helt andre.

**AD&D**

Jhez Salin

Den Blå Sten**AD&D 1**

Semi-live Intrige

En meget værdifuld ædelsten - Den Blå Sten - som ifølge rygten kan helbrede sygdomme og måske endda forlænge livet - nogle siger gøre ejeren udødelig - er blevet fundet. Mange har interesse i stenen. Bl.a. byens tyvelaug, byens snigmordere og kongens paladiner.

Spillerkaraktererne (12 stk.) er alle medlemmer af en af de tre nævnte gruppe. Scenariet inddrager elementer fra Live, men er ikke et Live scenario. Udklædning er ikke nødvendig, men vil sikkert øge oplevelsen. Dette scenario har tidligere været spillet af 13 deltagere på **Vor Frelser Con 93**. Tidligere spillere opfordres kraftigt til at melde sig som mastere.

Rumrejsen 3518

Jacob Værnhøj, Jens P.
Nielsen, Kenneth Weiss

Krovvy Night 3

LIVE
Sci-Fi

Stardate: >:3518/26-12-18:39,42:<

Det er morgen, eller det der ville være morgen på planeten Jorden, herude i rummet er der ingen morgen. En fjern døende sol forsvinder bag en komet der farer videre mod sin ukendte destination. Kaptajnen på det stolte handelsskib Cori Celesti noterer kometens fart og retning i sin logbog og vender tilbage til sin middag. Skibet er på vej til planeten Saturn IV med en last værdifulde mineraler. Radaren blinker svagt i halvmørket men lyser pludseligt op, idet den indikerer at der er et andet fartøj derude.

Vi befinder os i Far Lu Ge Sektoren – udkanten af mælkevejen, hvor menneskerne, Umbaguas og Shui i århundrede har haft deres stridigheder.

Dette er et non-contact live scenario, hvor diplomati og intriger er sat i højsædet, og hvor det handler om hvem der til sidst står på sejrens side. Reglerne er hjemmelavet, og vil blive forklaret.

Bemærk: Karaktererne udsendes løbende, dvs. des tidligere tilmelding, des mere tid har du til forberedning. Der er et ekstra gebyr på 20 kr. for deltagelse.

Warhammer Fantasy Battle

WHFB

“Sir Dunstan. Vores tropper er klar til angreb nu.” “Godt vi skal vinde denne bro i dag, hvis vi skal gøre os forhåbninger om at kunne indtage Grani, inden det er for sent at stoppe de hærgende orker. Giv signal til at kanonen kan åbne ild på trolde.” “Javel hr. General.” “Infanteri fremad March.”

Regler: De kan ses på vores hjemmeside. De er generelt det samme som sidste år, hvor der kommer forholdsvis mange regimenter på banen. Alle specielle ting er begrænset af, hvilke territorier man kontrollerer.

Brætspil

BRÆT B

I denne periode, kan vi anbefale at der spilles det nye brætspil Vinci eller Elfenland. Der er en beskrivelse af disse spil sidst i brochuren.

Aktiviteter når man ikke spiller

Hvis man har en periode uden spil, er der mange muligheder for aktiviteter. Du kan læse om spillet Lejemord senere i brochuren, og der bliver altid arrangeret nogle rollespil som ikke står i brochuren. Desuden kan man låne brætspil fra Pfantasy Dôme, se listen på side 7.

Der vil altid være mulighed for at finde/få anvist et stille hjørne eller lokale i baren.

C**Lørdag 01:00-07:00****Call of Cthulhu**

Michael Sahl

Den forbudte bog**CALL 2**

Horror / investigation

Under restaureringen af en skotsk borg blev fundet en gammel græsk bog, som efter signede skulle være den berygtede "Dux", der beskriver et alternativ til den traditionelle græske mytologi. For slottets ejer kan et salg af bogen, være et tilskud til hans stadig voksende formue og derfor har han sendt den til nationalmuseet i London, hvor ægtheden skal vurderes. En potentiel køber har allerede meldt sig og museet selv er også ganske interesseret.

Så let skulle det dog ikke være, fordi halvvejs til London koblede ukendte gerningsmænd hele postvognen fra toget og det tog ikke politiet mange minutter at finde ud af at bogen manglede sammen med nogle pengesække. Der var hjulspor i jorden omkring vognen og vidner havde set en varevogn køre imod kystbyen Kinsbred, så sporet var stadig varmt.

Spørgsmålet er nu bare om forbryderne bliver fanget inden bogen forsvinder.

Traditionelt Call-scenario i tyverne.

Systemløst

Jonas Manley

Blodet Brænder

"Rostock i befrierens klør"

BLODET

Horror

Rostock 1992.

Regnen pisker ubønhørligt og isnende mod tagets krakelerede cement, luften smager af revolverstål. På taget står en skikkelse i regnen, dens lange lyse hår klitrer til hovedet, og vandet drypper fra ansigtet. I hånden, et stykke garvet skind, på skindet en tatovering:

*"Børn så små, børn så søde.
I denne nat, skal de bløde."*

Igen og igen bliver det lille digt hvisket ind i regnens iskolde angreb. Som et mantra bliver sætninger ved med at flyde fra de velformede røde læber.

"Planen var så enkel, små smuk i dens mangel på detaljer. Det eneste der manglede var nok forsøgs personer, en mængde stor nok til at lave ordentlig statistik på. En god statistik... en god statistik på smerte, afsavn og elendighed, en statistik på vejen til sindssyge og frelse"

Spillere: Stemnings narkomaner, mennesker med plot fiksering og gådeløsningsmani bør søge andre græsgange.

X

Kult

Kenneth Jensen

The Price We Pay

KULT

Horror

London Times the 4th of May 1927.

The winners of a cruise to the United States of America.

McGilloch travel agency is happy to announce the winners of the yearly lottery contest. The winners are: Dill Harris, Monica Teasdale, Gary McDougal, Henry Duhouse, Phineas Babb, James Carlyle, Tiffany Smith, Loretta Jackson, Theodore Honey, Phillip Moore.

We are happy to tell these people that they are all winners of a 3-month cruise to New York and Los Angeles worth £5000. The cruise starts at Harwich harbour the 5th of June 1927 at 1 p.m.

McGilloch travel agency

Han vågnede med et skrig badet i sved, han begyndte at undersøge hele rummet for at se om, der var nogen edderkopper inde hos ham, da han ikke fandt nogen, lagde han sig hen i sengen igen, efter at han havde taget sig en slurk af den whisky, som stod inde på hans værelse, han lå og rystede over den drøm, som virkede så virkelig, og det tog ham næsten en time, før at han faldt nogenlunde til ro igen.

Bemærk: Dette spil har tidligere været spillet på Chop Con 2000. Det er velegnet som en introduktion til Kult, for spillere der ikke tidligere har erfaring med dette system.



Brætspil

BRÆT C

I denne natperiode, kan vi anbefale at spille enten Titan eller El Grande.

Se beskrivelserne sidst i folderen.

Web-side

Vores hjemmeside med scenario-beskrivelser m.m. har adressen:

<http://www.pf.dtu.dk/pfantasy/condome.htm>

Desuden kan du sende spørgsmål via e-mail til adressen:

dennis.gadgaard@city.dk



D

Lørdag 10:00-16:00

AD&D

Christian Hastrup

Shadow Bay

AD&D 2

Adventure

Lyden af ryttere ringede gennem byens gader. Nogle få vrede råb lød gennem natten, et enkelt skrig, ellers intet...

Igen ryttere, denne gang stoppede de i nærheden... Tre kraftige slag efterfulgt af en kommandostemme. I baronens navn luk op!

Et hurtigt kig ud af vinduet afslørede 4 bevæbnede vagter fra baronens egen garde, og ved bagdøren ligeledes bevæbnede vagter. Igen et par kraftige slag og endnu et råb om at lukke op.

Den lille by, Shadow Bay, var pludseligt blevet kastet ud i et spil, om magt, magi, og retfærdighed, og du er som en af byens pensionerede men rutinerede eventyrere igen blevet kastet ud i midten af det hele. Kan du huske dit erhverv som eventyrer eller har det magelige liv som respekteret borger gjort dig slap.

Kan du bringe byen tilbage til den daglige dag som du kender eller vil historikerne huske dig som den som bragte mørket til Shadow Bay...

Star Wars 2nd Ed.

Carsten Thorngaard Christensen

Cruiser's End

STAR WARS

Sci-Fi

The withdrawal of New Republic forces from the remote Taiphon Sector has dramatically threatened the balance between Republic and Imperial. Now that the New Republic has left, the Empire have left their former sanctuaries of their fortress worlds and begun preying on the New Republic planets. War has erupted throughout the sector.

Abandoned by the military Moris Dyhal and his loyal New Republic Marshals volunteer to aid an ambassador in an attempt to marshal the forces of the free worlds in the sector to counter the imperial threat. Though successful at first they realize the magnitude of just convincing one planet to fight, shaken but not despairing they continue to the small and seemingly unimportant planet of Xerxes. Only to find out that they might be too late...

Systemløst

Martin Hansen

Livets Cirkel

LIVET

Drama

Hør på mig det er tid til en fortælling. Jeg, bærer af nøglen og ildcirklen. Holder af historien. Vi er rejsende og har været det i mange generationer. Historien er blevet genfortalt og gået i arv fra holder til holder så vi aldrig glemte hvor vi kommer fra. Vi er alle rejsende på livets hjul der strækker sig både foran og bagud og til sidst hvor man startede. Mennesket lever af naturen og naturen lever af mennesket. Men der var en anden tid hvor rejsen ikke var en cirkel men en linje. Det var tiden hvor vores forfædre de GAMLE dominerede vildniset, hvor dyrene selv kom hen til én for at blive fortæret. Men så skete ulykken de HØJE brødre til de GAMLE men svigfulde. I deres misundelse overfor de GAMLE forgiftede de vandstederne da de troede at de selv kunne lede. Men de var dumme og glemte at lade nogle vandsteder være rene og de blev selv ramt. Sådanne skete ulykken og en stor stamme faldt. Vi de overlevende fra den store stamme kan stadig finde forgiftede vandsteder og vi husker. Vi ære de GAMLE og jager de HØJE. De HØJE som stadig gemmer sig og planlægger hvordan de kan komme af med de sidste af os.

Et råb lyder fra en side passage "De er væk, nogle har stjålet kvinderne der var nede og bade ved vandstedet"

Con Dôme

Tilmeldingsblanket

Navn: _____ Alder: _____

Adresse: _____ Postnr og by: _____

Telefon: _____ Email: _____

Morgenmad Lørdag (15Kr): _____, søndag(15Kr): _____. Aftensmad lørdag(60Kr): _____

Entre gebyr: 100 kr. Pfantasy Dôme medlemmer: 70 kr, forfattere gratis.

Betaling (100/70 kr. + mad) i alt kr.: _____ ved ankomst.

På tilmeldingen skrives forkortelsen på de max. 9 spil man ønsker at deltage i. Disse skrives i prioriteret rækkefølge, således at det spil man helst vil have (i hvilken som helst periode) får prioritet 1. Hvis man er flere, som ønsker at spille sammen, kan man angive et holdnavn. Man vil så blive tildelt så 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:	_____

Evn. holdnavn: _____, **Jeg vil gerne være master** (får 1 prioritet opfyldt): _____

Mordheim Mini-League

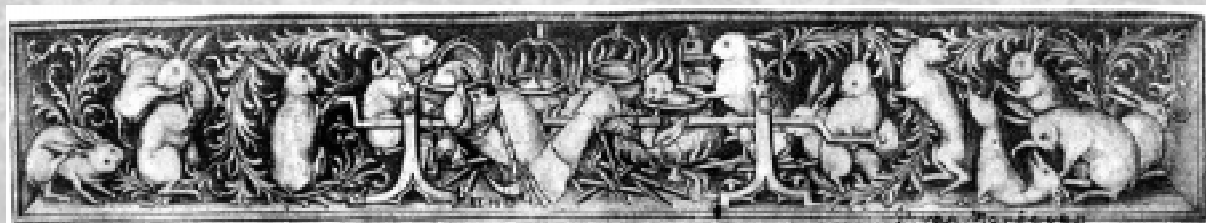
Jhez Salin

MORDHEIM

Games Workshop har udgivet spillet Mordheim, som er ganske fornøjeligt. Et spil tager i gennemsnit 1½ time. Både nybegyndere og rutinerede kan deltage, idet hold (Bands) kan laves på stedet. Alle starter med standard start-hold og kan spille lige så mange kampe som man har lyst til. I løbet af perioden vil der være mulighed for at lære reglerne, prøve spillet for første gang (også selvom man ikke har figurer), samt spille specialscenarier beregnet til 4 eller flere spillere.

De, der er i stand til det, bedes medtage terræn samt figurer.

For inspiration se: <http://thedreamzone.cjb.net>



Klip



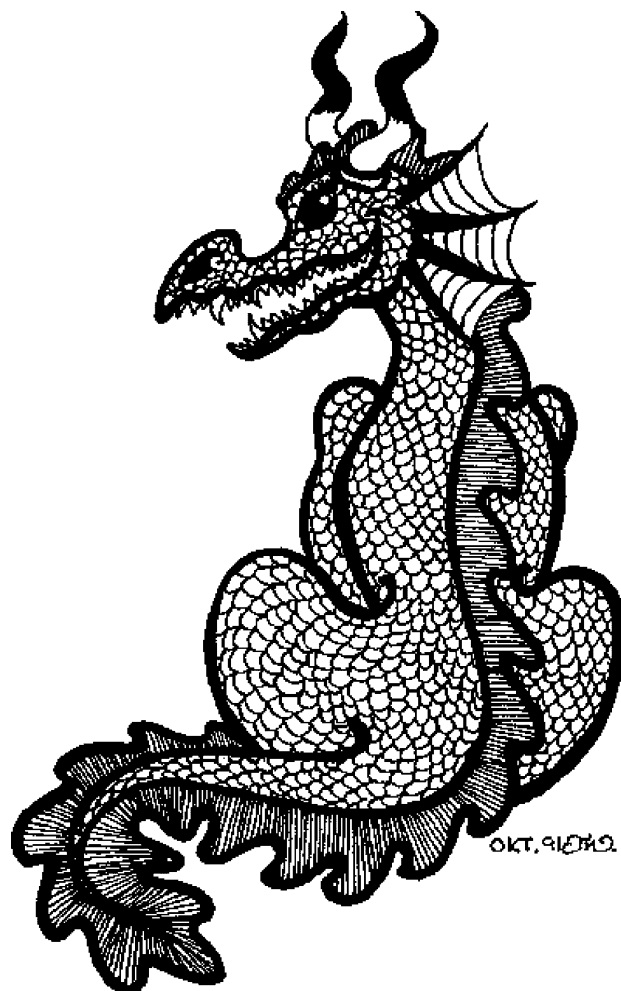
Rev



Bil



Fin



Porto

Dennis Gadgaard
Vigerslev Allé 378 A st tv
2650 Hvidovre

AD&D

Claus H. Pedersen

AD&D Duel**DUEL**

Brætspil

Kong Grog d. IV har atter i år den store glæde at indbyde alle landets helte (hvis nogen helte mod forventning skulle have overlevet sidste års fest) til en turnering i anledning af prinsesse Velleniums fødselsdag.

Som følge af et væddemål indgået under prinsessens 20 år fødselsdagsfest sidste år (den vigtige del af festen, dvs. besøget på blomsterudstillingen efter turneringen) vil der i år være deltagelse af prinsesse Velleniums favoritblomst 'Glubske Berta' samt af prinsessens fætter, grev Fobio. Af hensyn til 'Glubske Berta' bliver turneringen i år holdt udendørs.

Dette er et spil hvor AD&D bruges som et brætspil, og spillerne kæmper mod hinanden. Karaktererne laves på con'en, eller efter reglerne på hjemmesiden. Der er et max på 8 spillere.

Brætspil**BRÆT D**

Vores anbefaling til denne lørdag formiddag, er enten at tage et spil Euftrat & Tigris eller 1830. Også disse brætspil er beskrevet sidst i brochuren.

Ⓔ**Lørdag 20:00-04:00****Storyteller 2ed Ed.**

Jhez Salin

Via Dolorosa**VAMPIRE**

Personal Horror

En forræder blandt Roms vampyrer lækker navne på vampyrer til Society of Leopold. Kort fortalt går historien ud på at finde og afsløre forræderen uden at afsløre sig selv overfor Society of Leopold og uden at bryde Maskeraden - og helst med sin menneskelighed i behold.



Der er 4 spillerkarakterer. Scenariet foregår i Rom og kræver kendskab til både reglerne og World of Darkness, hvorfor kun rutinerede spillere kan deltage. Hvis du ønsker at være master på dette scenario, bedes du kontakte Jhez Salin <jhez@teliamail.dk> snarest muligt af hensyn til testspil. Det er ikke muligt at være master på scenariet uden at have spillet det.

Earthdawn

Gunver Weidemann

ShadowWind

EARTH 1

Adventure

Først havde denne opgave været meget simpel og velbetalt: Forsøg (diskret) at bringe en diplomat fra Throal i kontakt med det genopståede House T'Kambras, som rygterne siger I har haft kontakt til (rygterne taler sandt, så det havde ikke været vanskeligt).

Det var bare det, at når nu I var i nærheden og skyldte deres overadmiral en tjeneste, synes Shivalahala T'Kambras passende I kunne hjælpe med en lille opgave. En opgave der blev kompliceret af to ting. En hjælpende hånd fra en drage, og den lille detalje at for at I kunne udføre opgaven var I nødt til at slippe en horror løs. En meget stor, grim og ubehagelig én, der om 3-4 uger vil materialisere sig i nærheden af et sted, hvor der før The Scorge, lå en landsby ved navn Cacillion.

Naturligvis følte I jer forpligtiget til at slå den horror ihjel lige så snart den viste sig, der var bare det problem at I ingen anelse havde om hvor Cacillion havde ligget. Shivalahala T'Kambras bragte jer i kontakt med Dingannierne, der vidste hvor Kaer Cacillion lå, og de indvilgede i at give jer en fører til stedet, mod at I befriede to legendariske heste fra Kaer'en (Slipner og ShadowWind).

Så lige nu er I på vej gennem Servos junglen af de hemmelige Dingani stier, for at befri to pre-scorge heste fra en Kaer, der åbenbart ikke selv overlevede The Scorge.

Systemløst

Sanne Harder

Majgækken

MAJGÆK

Vaudeville

Når du har læst denne foromtale igennem, så læn dig tilbage. Luk øjnene og forestil dig, at du svæver i tilstanden mellem drøm og virkelighed. Du har blundet, og drømmens dufte af hvide sommerroser hænger endnu i dine næsebor. Over øjenlågene flakker gyldne skygger, og du hører måske fuglesang i det fjerne. Vender du øjenæblerne indad, kan du se, at dit hoved er en jordhule, og at lange, hvide rødder hænger ned fra loftet.

Vognen kører over et bump, og fjedrenes knagen bringer dig brat tilbage.

Hvad synes du? Hvis jeg har formået at vække din interesse, er Majgækken måske noget for dig. Jeg må dog hellere tilføje, at scenariet lægger sig genremæssigt et sted mellem eventyr og historisk fortælling.

Bemærk: Dette scenario har været spillet på Fastaval 2000.



Systemløst

Lasse Kjær

Jeg er vejen, livet og løggen

VEJEN

Horror

Den som undertrykker begær, gør det fordi deres begær er svagt nok til at blive undertrykt; og undertrykkeren eller fornuften overtager dets plads og styrer den uvillige.

-William Blake, The marriage of Heaven and Hell; Plate V, verse 1.

Lyset var kraftigere nu, blændende. Det var køligt, befriende, ligesom på en operationsgang. Og i lyset nedsteg en skikkelse, et carbon skelet på en magnesium baggrund. Tættere, mere intens, mere ægte. Så hellig at det smertede, og tårerne gjorde det hele svømmende og uvirkeligt. "Nej! Hårdere! Hårdere! Ikke blive væk! Ikke blive væk..." og pludselig var han der, med sin tornede krone og de mange kroge.

Bemærk: Dette scenario har været spillet på Chop Con 2000.

Warhammer 40.000

WH40K

Udskrift af opfanget kommunikation mellem generalstaben og et fort på planeten Toth:

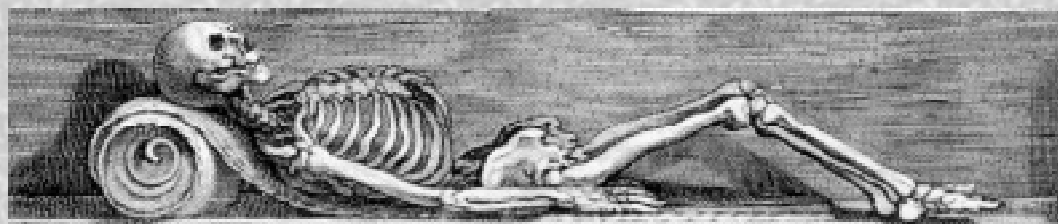
"Vi blev fanget af ...kzzzz... på vej tilbage til fort 23 med senderen, de ved sikkert ikke hvad den gør, men de gik specifikt efter den da de angreb. Vi afventer nye ordre." "De må for helvede ikke slippe af sted med den. Jeres ordrer er at fange og destruere dem, hvis det ikke er muligt skal i destruere senderen. Hellere det end at de får den aktiveret, det vil ødelægge alt det vi har arbejdet for igennem alle disse år." "Javel Hr. Oberst."

Regler: 1500 point, fordelt på 1200 point hoved hær og 300 point forstærkninger, som kan være nye enheder eller mere udstyr til allerede eksisterende. Man må kun bruge Codexes og hoved reglbogen hvis der ikke er udgivet et codex til den hær man spiller. Standard troop roster.

Brætspil

BRÆT E

I denne periode, hvor der er bedre tid, kan vi anbefale at spille Advanced Civilization eller Axis & Allies. Disse spil beskrives naturligvis også senere.



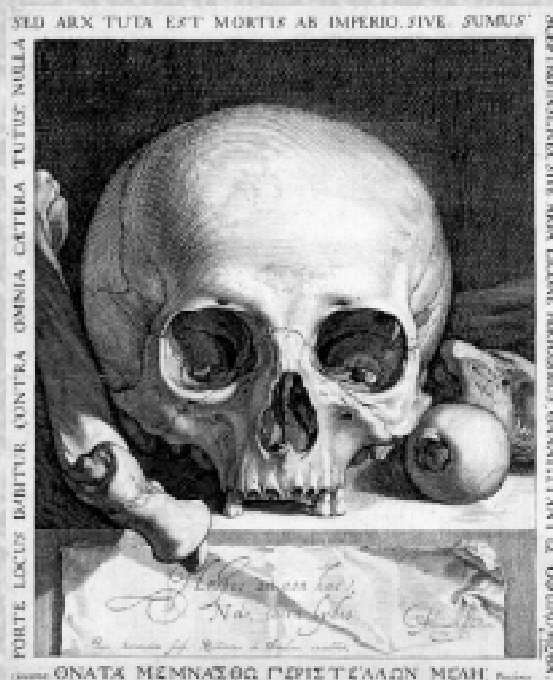
F**Søndag 10:00-16:00****Deadlands**

Andreas Kallesøe

Det Store Bankrøveri**DEADLANDS**

Action / Adventure

Du har fået lidt kolde fødder. Du kan ikke helt sætte fingeren på det, for planen virker godt gennemtænkt. Bandens ledere har forklædt sig som texas-rangers, og I har haft byen og banken under opsyn i længere tid. I ved at hæren kommer om et par dage efter pengene, så I skulle også ha' masser af tid. Men der er en ny gut i banden. Ja, han er fin nok, men hvorfor pludselig nyt blod? Gik det ikke godt nok i forvejen. Sure, han har skaffet jobs, og I har penge, ikke nok selvfølgelig, men penge alligevel. Hvad nu hvis noget går galt? Pete siger at det er tilrettelagt og klappet og klart. Men hvad nu hvis? Du har en dårlig fornemmelse. Lidt som om det klør mellem skulderbladene...

**AD&D**

Kjeld Johansen

The Conquest

Tamp 3

HACK

Hack'N'Slash

AD&D Tamp er en årlig tilbagevendende tradition på Con Dôme. Det er i år syvende år i træk, at vi kan opleve de store, stygge og ekstremt magtfulde PC'er. Og som altid, er der kun et formål med scenariet, og det er at have det sjovt. Vi vil formodentlig igen i år se de mere eller mindre onde karakterer fare hængende, dræbende og voldtagede igennem et ellers fredfyldt kongerige.

Det er PC'ernes unge år vi spiller nu (episode 3 ud af 12), og de står over for et væsentligt vendepunkt i deres liv. Dette års mål er at indtage hovedstaden og blive de nye regenter, efter de tidligere har dræbt hele den kongelige familie. Der er stort set kun en hindring, og det er en gylden drage. Så dette bliver også deres første dragejagt.

Spil årets Tamp-scenarier og (gen-) oplev den smukke men dødbringende Rita, kannibalen Ted Bundy, den Sorte Ridder, den nekrofile Filidor, troldmanden Flamboyant Ambidexterous Rex, samt den vrede af alle dværge: O.J.

XVIII

Earthdawn

Christian Scharling

Når De Døde Graver

EARTH 2

Adventure

Karavanen fortsatte så hurtigt som muligt langs den smalle vej. De enorme stepper syntes at fortsætte i en evighed, men tanken om Parlainth og den afstand til byen, der hele tiden blev større hjalp på humøret.

De 5 trolde lejesvende hyret af Djerkath, der også ejede karavanen, så bistre ud og var stort set ikke til at komme i kontakt med. De andre var en broget flok. Aryn Startinder så godt ud og sang også godt. Altså af et menneske at være. Gwendolyn med sin imponerende bue havde været meget anspændt i starten, men så ud til at slappe mere og mere af, efterhånden som afstanden til Parlainth blev større. Badran... ikke bare en ork men swordmaster oven i købet. Det må være svært at finde dem mere stormundede. 'Azrakz. T'skrang kriger. Det er svært at sige hvad han tænker for hvem kan læse en T'skrang? Endelig er der One-Tooth. Den kæmpe trolde virker forholdsvis fredelig og som om han er den der nyder turen mest. Bare han ikke får for meget at drikke.

Karavanen gjorde holdt ved middagstid for et kort frokost stop.

Bemærk: Dette scenario er et re-run fra Viking-Con.

Brætspil

BRÆT F

Her om søndagen, kan vi anbefale at der spilles Tikal eller Roborally. Begge spil, som er gode efter en lang weekend. Se beskrivelsen af dem, lidt senere i brochuren.



Helcon-libe

Lejemord

MORD

Det var en hyggelig aften. Det var lørdag. Con'en tegnede godt indtil videre. Han havde lige spist et godt måltid, den traditionelle store bøf med hele møget. Thomas morede sig. Han var nu på vej op ad trappen til spillelokalerne. Lige i det han skal til at tage i døren mærker han noget blive holdt mod hans ryg og en stemme der hvisker "Du er DØD!". Fordømt! Thomas kiggede tilbage og så en af hans venner stå bag ham med et stort smil og en udstrakt hånd. "Hit med kortet", var de eneste fortrøstende ord. Thomas kiggede ned ad trappen, de var alene, ikke et eneste vidne. Han måtte pænt overrække sit kort, efter at have skrevet beviset på vennens list bagpå: 0 vidner. Thomas vidste at han kunne få en ny identitet, og forhåbentligt en chance for hævn.

Et minut tidligere...

Hans navn var Gianlucca Pepperoni. Lejemorder. Forbandet god, hvis han selv skulle sige det. Han checkede en sidste gang det navn han havde fået af sin hemmelige kontakt. Friedrich von Schnapstrinker ville snart have trukket vejret for sidste gang. Han fulgte diskret efter ham hen mod trappen. Han kiggede sig over skulderen. Godt, ingen i nærheden. Det perfekte tidspunkt. Kniven var skjult godt i ærmet. Von Schnapstrinker nåede døren og rakte ud efter håndtaget. Kniven glimtede da den lydløst gled fra ærmet ned i hånden. Et sekund efter var den i til skæftet. Mellem andet og tredje ribben. Ikke en lyd. Opgaven var udført og belønningen ventede ved den hemmelige kontakt. Det var lørdag. Det var en hyggelig aften.

Lejemord spilles 24 timer i døgnet, hele con'en. Tilmelding kan foregå på con'en, men hvis du allerede ved at du vil spille det så skriv det på tilmeldingssedlen. Regler kan fås af den hemmelige kontakt i baren. Kan spilles af alle, ingen deltagerbegrænsning. Kræver kun list, snilde og en sund portion paranoia. Soveområder vil være "safe-houses" ligesom rollespilslokaler mens der spilles.

Brætspil

1830

1830 er det klassiske jernbanespil, som fanger spændingen fra denne periode. Genskab i det nordøstlige USA og Canada udviklingen af jernbanenettet, fra de første hestetrukne vogne, til de overlegene diesellokomotiver. Man kan enten opbygge et velfungerende selskab, ved omhyggeligt at lave langsigtet strategisk planlægning, eller man kan malke et selskab for værdier, og håbe at man kan dumpe vraget til en anden spiller.

4-6 spillere, middel kompleksitet, 4-6 timer.

ADVANCED CIVILIZATION

Din primitive stamme beslutter sig for at erobre verden (nogle ting ændrer sig aldrig). 8000 år f.Kr. begynder stammen at vokse og spreder sig ud over landkortet, men pludselig møder de andre stammer, der sjovt nok også vil regere verden. Dette giver mulighed for handel, diplomati, forræderi og krig. Men husk at uanset om du besejrer dine fjender eller ej, så kommer Romerne og knuser alle civilisationerne, når spillet slutter.

4-8 spillere, middel kompleksitet, ca. 8 timer.

AXIS & ALLIES

Året er 1942. Aksemagternes krigsmaskiner virker uovervindelige, de Baltiske lande er faldet, Pearl Harbor er blevet bombet, Wake Island er i Japanske hænder, og Rommel har de Britiske tropper på flugt i Nordafrika. På dette eksplosive tidspunkt i historien, udfordre Axis & Allies dig og dine modstandere til at bestemme resultatet af Anden Verdenskrig.

2-5 spillere, lav kompleksitet, 3-5 timer.

CLAY-O-RAMA

Clay-O-Rama er et spil, hvor barnlige sjæle kæmper mod hinanden med modellervoks-monstre. Spillerne laver hver et grumt ClayMonster af modellervoks. Efter enkle regler og ved hjælp af terninger og kort, udkæmper monstrene fantastiske farverige slag. I kampens hede er det kun snuhed, mod og humor, der kan redde dit monster. Spillet lægger vægt på morskab og underholdning, hvem der vinder er mindre vigtigt.

2+ spillere, lav kompleksitet, 1+ timer.

ELFENLAND

Elfenland - En eventyrlig rejse gennem fantasiens rige.

På ryggen af en drage, krydser du Elfenlands bjerge i stor fart. Dit mål er den fjerntliggende Parundia. Da du genkender byens tårne, ser du at din rival allerede ridder gennem byporten på en enhjørning.

Behændigt bruger du de usædvanlige rejse muligheder i dette magiske land, til at komme rundt i elvernes land og til at vinde spillet.

3-6 spillere, lav kompleksitet, 1-2 timer.

EL GRANDE

El Grande er et spil om magten i Spanien. Intriger, planlægning, held og vilje er nødvendigt for at blive 'El Grande', Spaniens mægtigste mand. Spillet foregår i middelalderens Spanien, hvor folkeslagene i de forskellige provinser kæmpede om indflydelse. Kongen af Spanien var ikke selv truet af stridighederne, men var en central figur i mange kampe.

3-5 spillere, lav kompleksitet, ca. 2 timer.

EUFROT & TIGRIS

Eufrot & Tigris er et nyt spil om magt og civilisation. Spillerne skal sørge for at opbygge og udvikle dynastierne således at disse vokser og gør fremskridt på en harmonisk måde. Den hurtigste vej til opbygning af et dynasti, er via optagelse af andre. Men dette sker sjældent fredeligt, dynastierne er skrøbelige, og uroen får let riget til at falde fra hinanden. Spillerne skal gennem taktiske beslutninger, indsætte deres ledere i de opbyggede dynastier, hvor lederne kæmper med næb og klør for at bevare deres indflydelse og position.

3-4 spillere, lav kompleksitet, 2-3 timer.

JUNTA

Welcome to the beautiful Republica de Los Bananas where life is gay and death is cheap.

Hver spiller repræsenterer en af de rige familier i denne nation, og alle er naturligvis ude på at rave så mange penge til sig selv som der er muligt. Livet på denne ø er hurtigt, når man som "president for life" har fået pålagt at rave til sig, men samtidig gerne vil have at de andre familier ikke prøver at snigmyrde een eller erklære en revolution. Så bestikkelserne flyder, men er det nok? De andre familier prøver selvfølgelig at afsætte præsidenten, hvis at de ikke syntes at de får en stor nok bid af kagen.

4-7 spillere, lav kompleksitet, 2-3 timer.

ROBORALLY

TWOINK kørte for fuld skrue hen af gangen mod transportbæltet. Dette her gik over alt forventning, der skulle en katastrofe til, for at han ikke var den første på tredje base. Pludselig tvang programmet ham til at dreje til højre og fare mod afgrunden. "ARRRR, hvorfor gjorde jeg også det" hørte TWOINK fra loftet, sekundet før han blev kunst mod bunden.

Roborally er et spil hvor du styre en robot rundt på forskellige baner, hvor det for det meste er dødbringende at køre forkert. Dette er også spillet hvor man kan se spillerne vende og dreje sig, som om de er på koffein overdosis. Bliv ikke bange, dette er blot den karakteristiske Robodance.

3-6 spillere, lav kompleksitet, 1+ timer.

TIKAL

I den uigennemtrængelige jungle af det nordlige Guatemala ligger det største Mayan imperiums ruiner. I er forskellige ekspeditioner der er samlet for at udgrave de skatte og templer der måtte gemme sig i junglen. Spillet går ud på at man får eller køber nogle jordlodder, som man så lægger på brættet, hvor det vil være nemmest for dig og sværest for andre at udgrave pladsen. Det giver et bedre spil, når man byder på jordlodderne, men det egner sig kun for spillere, der har prøvet spillet før.

3-4 spillere, lav kompleksitet, 2-3 timer.

TITAN

Titan er et spændende spil hvor taktik, snilde, optimering og hukommelse går op i en højere enhed. Spillet indeholder dog også en masse terninger, og som alle ved - svineheld slår alt det ovenstående. Det er dejligt at se en voksen mand græde...

Du styrer din titan og hans horder rundt på brættet, skal forsøge at tampe dine store fjender, true dine små fjender samt forhindre at det samme sker for dig. Samtidig skal du avle, for at din hær kan vokse, så du til sidst med hård hånd kan tvære dine sidste fjender ud.

3-6 spillere, middel kompleksitet, 2-6 timer.

VINCI

Fra oldtiden og op til middelalderen har der været mange civilisationer i Europa. Imperier har haft kontrol over store områder, men de har ikke varet ved. Som deres indflydelse og ansvar er vokset, har deres manglende styring svækket imperiet. Deres kultur er begyndt at forfalde, og andre civilisationer etablerede sig i ruinerne. Og sådan fortsatte menneskeheden.

Vinci er årets nye brætspil på Con Dôme. Det har en lav 'random-faktor' og gode muligheder for at påvirke de øvrige spillere. Det er let at lære, men svært at mestre.

3-6 spillere, lav kompleksitet, 2-3 timer.

Arrangører (JUNTAEN)

Andreas Kallesøe, Carsten Friis, Dennis Gadgaard
Jeppe Kallesøe, Kjeld Johansen, Martin Hansen, Niels Ravn

Brochure

Ansvarlige: Juntaen

Layout: Kjeld Johansen

Tryk: DTU - tryk, Tlf. 45251206

Forside: B. Vince Heuschkel, Tlf. 75923561

Spil på Con Dôme

Periode	Tid	Der spilles
A	Fredag 12.00 - 17.00	<i>Car Wars.</i>
B	Fredag 18.00 - 24.00	Call of Cthulhu, Shadowrun, AD&D, Live-Rollespil, <i>Fantasy Battle.</i>
C	Lørdag 01.00 - 07.00	Call of Cthulhu, Systemløst horror, Kult
D	Lørdag 10.00 - 16.00	AD&D, Star Wars, Systemløst drama, <i>Mordheim, AD&D Duel.</i>
E	Lørdag 20.00 - 04.00	Earthdawn, , Systemløst vaudeville og horror, Vampire, <i>Warhammer 40k.</i>
F	Søndag 10.00 -16.00	Deadland, AD&D, Earthdawn.
Der ud over spilles der brætspil og et Helcon-Live		

Tid og sted

Con Dôme foregår på DTU i Lyngby nord for København fra fredag den 28. juli til søndag den 30. juli 2000. Spillene foregår i S-Huset, bygning 101E, se kortet.

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

Tilmelding og henvendelse

Sidste rettidige tilmelding, er mandag d. 10 juli.

Tilmelding og henvendelse kan ske til:

Dennis Gadgaard

Vigerslev Allé 378 A st tv
2650 Hvidovre
Tlf. 36 48 36 05

Martin Hansen
Tlf. 22 98 94 12

Kjeld Johansen:
Tlf. 38 60 69 11 - 167

E-Mail: dennis.gadgaard@city.dk
Web: <http://www.pf.dtu.dk/pfantasy/condome.htm>

