

# **DRAGECON**

**Nr. 9**

**d. 13/9-2008**

**09.00-01.00**

**NIBE SKOLE**

**LUNDEVEJ 13**

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

## Velkommen til den niende Dragecon!

Så gjalder hornene atter, og helte stimler sammen for atter at redde verden fra alle de uhyrligheder, som Dragecons masters har gået og udtænkt siden sidst slaget stod i marts.

Det er kort sagt tid til Dragecon igen!!

Siden sidst har klubben været ude i et mindre stormvejr. Bestyrelsen trak sig, nogle meldte sig ud, og på et tidspunkt så det ud til, at klubben måske ville lukke.

Så galt gik det dog heldigvis ikke. Vinden har lagt sig, der er igen en bestyrelse på plads, og tilstanden i klubben er næsten normaliseret.

Da tingene så værst ud, og det alvorligt blev diskuteret at lukke klubben, var vi dog enige om at bevare Dragecon. Uanset om der fortsat skulle eksistere en rollespilsforening i Nibe eller ej, så ville vi under ingen omstændigheder lukke ned for Drageconerne!! Lige fra den første Dragecon i august 2005 har disse arrangementer betydet noget helt særligt for rigtig mange rollespillere.

Dragecon er stedet, hvor vi mødes på tværs af meninger, holdninger, hvor vi kommer fra, hvilke klubber vi er medlemmer af, hvem vi kalder venner og hvem vi ellers ikke har meget med at gøre. På Dragecon mødes vi i rollespillet, og vi mødes som rollespillere.

Dette er baggrunden for den helt særlige stemning på Dragecon, og grunden til at uanset hvad der ellers sker, så vil Dragecon bestå!

Vi ses vel til Dragecon 9?  
Thomas Kruse - Næstformand

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

## 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. 13/9-2008

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

# Dragecon d. 13/9-2008

## 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:

### Rasmus "Krølle" Jensen



Rasmus, der i daglig tale er kendt som Krølle, er formodentlig Dragens største legebarn. Dette præger i den 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 9 med Warhammer scenariet "Midt i Mørket" der dog er skrevet af Thomas Kruse

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

# Dragecon d. 13/9-2008



Morten Christensen

Morten er en særdeles rutineret master og rollespiller, med særdeles bred erfaring som han er en mester i at trække på. Det er altid spændende at se, hvad Morten stiller med til con, for han er langtfra typen, der låser sig fast i et bestemt system eller en bestemt type scenarier. Morten begår sig lige let i

klassisk fantasy, såvel som i humoristisk fortællinger eller Science Fiction. Den ene ting man dog kan være sikker på er, at uanset system og setting, så vil spillet blive præget af Mortens rolige og venlige facon der kan få enhver spiller til at føle sig hjemme. Morten stiller på Dragecon 9 med Tales from The Floating Vagabond scenariet "Eventyret uden navn"



Thomas Kruse

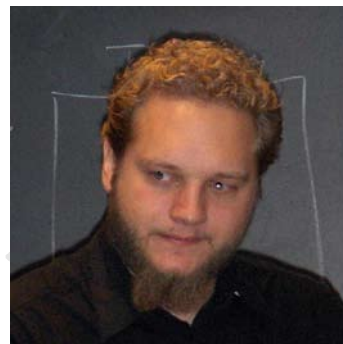
Med godt 20 år på bagen som rollespiller er Kruse en af de ret så rutinerede masters på Dragecon. I en årrække var han mest kendt for at blande horror, humor, filosofi og socialrealisme ind i fantasy systemer, men på de senere Dragecon'er har Kruse hoppet rundt i forskellige systemer og genrer i et

komplet uforudsigeligt mønster. Uanset systemet er Kruses scenarier dog altid uforudsigelige fortællinger, hvor intet er sikkert og hvor de ting spillerne tror de ved pludseligt kan og vil ændre sig. Kruses ærmer lader til at være fyldte med overraskelser og udfordringer, som han ryster ud med let hånd.

Kruse stiller på Dragecon 9 med scenariet "Glemmer du, så husker jeg" som foregår i forskellige systemer.

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

# Dragecon d. 13/9-2008



Thomas Thomsen

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. Det siger vist alt at Thomas fik lov til at skrive en fortsættelse til "Welshbury Brook", der er regnet for at være et af de bedste danske scenarier overhovedet. Thomas er en naturlig storyteller, som man virkelig bør opleve på slap line!

Thomas stiller på Dragecon 9 med 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 behændigt uden om fortærskede kli-cheer 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 stiller på Dragecon 9 med Warhammer scenariet "Skæbnespil"

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

# Dragecon d. 13/9-2008



Martin Lindof

Ingen Dragecon uden Martin. 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 9 med All Together Now scenariet "The Storybook" og Call of Cthulhu scenariet "Lang vej hjem Afsnit 5 sæson 2"



Bent Holm

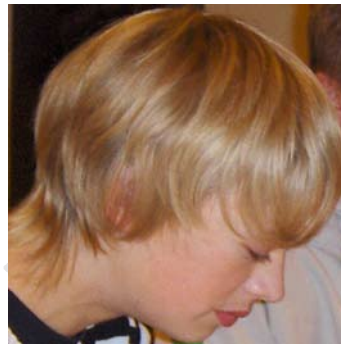
Bent skriver ikke scenarier på samme måde som andre masters. I stedet planlægger han de løse rammer, og lader spillerne skabe scenariet. Dette er en svær teknik, der kræver et uhyggeligt talent for improvisation. Et talent Bent besidder i overmål!

I sine tidlige år som rollespiller spillede Bent meget med Kruse som master, og han har ladet sig inspirere af Kruses mani med at eksperimentere og vende verden på hovedet for spillerne. Bent har dog på disse punkter overgået sin læremester, og det er sikkert, at et scenarie under ledelse af Bent bliver alt andet end almindeligt!!

Bent stiller på Dragecon 9 med Call of Cthulhu scenariet "Mord i Frokostpausen"

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

# Dragecon d. 13/9-2008



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 starte sit eget hold op i klubben. Blandt ungdommen skal fremtiden findes, og i Mathias mener vi helt klart at have fundet en lys fremtid for den danske rollespilscene. Det siger alt om Mathias, at han i sin første optræden som master på Dragecon præsterede at slå flertallet af de gamle rutinerede ræve!!

Mathias stiller på Dragecon 9 med D&D scenariet: "I skoven af skygger"



Anne Katrine Agger

A.K. er til vores store glæde tilbage på Dragecon. A.K. elsker eventyr, og det kan mærkes på hendes scenarier, der er fulde af gode fortællinger, og hvor regler må træde i baggrunden til fordel for historien.

Hun er bestemt heller ikke bange for, at udfordre hvad vi tror vi ved om rollespil.

Blandt andet vil A.K. nok altid i en vis grad være synonym med det fantastiske scenarie "General Napoleon", hvor hun blander den nordiske mytologi med vampire og werewolf i en symfoni, som man ikke troede mulig, men som det lykkes hende at forene på smukkeste vis. Glæd jer til A.K.'s eventyr. De skal opleves!!

A.K. stiller på Dragecon 9 med storyteller scenariet "Historiefortælleren fra Hammamed"

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

# Dragecon d. 13/9-2008

## 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.

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:

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

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 conscenarie. 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 Drageconner). 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. 13/9-2008

## Første spilbloks scenarier

### Midt i mørket

**Sværhedsgrad: 1**

Der har været et stort slag. Døde mennesker, dværge og kaosvæsener ligger spredt over hele slagmarken. De eneste væsener der bevæger sig er de store sorte ravne, der allerede har kastet sig over de døde i et sandt festmåltid.

En ravn hakker i en mand, der ser ud til at være død, men da fuglens næb hakker ned i mandens kind, kommer han med et svagt smertens råb, der får fuglen til forskrækket at lette.

Manden kommer langsomt og usikkert på benene. Han har et grimt sår i panden, og hans uniform er rød af blod.

Manden begynder langsomt at gennemsøge slagmarken. Kampen har været utrolig voldsom, begge hære er stort set blevet udslettet, og resterne af hærene er stukket af.

Det var en stor kamp mellem kejserens modige tropper og et regiment stærke dværge på den ene side og en stor kaos hær på den anden side.

Det lykkes manden at finde fem andre overlevende, som han trækker væk fra slagmarken. De er alle meget slemt sårede, men manden, som er løjtnant Simon Wetter fra kejserens hær, er heldigvis god til førstehjælp og har behandlet mange krigsskader igennem sine mange år i hæren.

De andre 5 som er fire mennesker og en dværg får det stille og roligt bedre, men måske ville det have været bedre for dem alle, hvis de ikke havde overlevet slaget, for nu har de 6 soldater et kæmpestort problem. De er et eller andet sted langt inde i fjendens

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

land og de ved ikke hvor resten af deres hær er, eller hvordan de skal komme hjem igen....

System: Warhammer

Master: Rasmus "Krølle" Jensen

Forfatter: Thomas Kruse

### I skoven af skygger

**Sværhedsgrad: 2**

Kære dagbog: I dag har vi slået lejr lige udenfor WildWind skoven, vi overvejer meget kraftigt om vi skal gå gennem skoven og spare en dags rejse. Ulf vil ikke med, han har hørt at skoven er forbandet, men når bare han har sin økse med så er han tryk.

Kære dagbog: Vi er nu gået ind i skoven. Det går helt fint. Vi har hverken set nogle tegn på hverken liv eller død, intet nyt er godt nyt.

Kære dagbog: I nat forsvandt Ulf, men det tager jeg mig ikke af. Vi fortsætter bare, men det er som om at vi bliver overvåget af noget.

Kære dagbog: Vi har nu gået i WildWind i tre dage og er stadig ikke kommet ud, det er som om at skoven bare bliver større og større. Togaz har og så lagt mærke til at vores skygger er forsvundet.

Kære dagbog: Jeg har ikke sovet i nat. Jeg er helt sikker på, at DE kan se os og jeg kan se dem. Det er ikke rart. Jeg så da Togaz blev

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

taget af ham, der blev helt koldt og livet syntes meningsløst. Da Togaz faldt til jorden som en dukke så han på mig, jeg følte, at jeg skulle blive den næste. Der er kun mig tilbage..

”Forbandet, ja det kan godt passe, men lige nu sker der altså ikke noget.”

”Ja nu slår vi lejr og sover her til i morgen”.

\*Rasle, rasle\*

”Hva`? Er det jer?”

Det pusler igen. Thyra råber: ”Hvem der?”

”Det ved jeg ikke, jeg går ud og kigger”. Der ingen, jeg vender mig om, og der står det - på højde med et træ, massiv som en klippe, arme længere end en mand og de værste kløer. De ville kunne slagte en ko på 2 sekunder. De røde øjne kikkede mig lige ind i sjælen og brændte alt håb og lykke, Thyra kom ud og skreg og så forsvandt han med Mojik. Ikke alt var væk, hans skygge stod tilbage uden nogen krop at være ved.

System: D&D 3.5 ed

Master: Mathias Høygaard

## All Together Now II: The Storybook

**Sværhedsgrad: 3**

Du er netop kommet hjem fra endnu en rollespilsweekend. Dine forældre forstår ikke helt det der rollespil, så du smider dig i sofaen og bladere i kuponkataloget og ser en reklame for en bogserie med alverdens eventyr. ”Wow,” tænder du, ”alverdens gamle eventyr!” Pludselig virker det som om du bliver suget ned i kataloget, og så

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

står du i et hvidt rum sammen med 4 andre. Foran jer står 3 feer i hver sin farve. ”I må hjælpe os! Skurkene er ved at vinde her i eventyrland...”

System: All Together Now

Master: Martin Lindof

## 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 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 undersøtter. 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!”

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**



# Dragecon d. 13/9-2008

”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

## Historiefortælleren fra Hammamed

**Sværhedsgrad: 4**

6 ganske almindelige rollespillere har netop indledt deres 14 dages ferie i Hammamed. De har brugt lang tid på at spare op, for der skal ikke spares på udgifterne! Bl.a. skal de starte deres ferie med en 3 dages jeep-safari gennem Tunesien.

Netop ankommet til Hammamed sidder de 6 rollespillere på en fortovsrestaurant i udkanten af medinaen og glæder sig til næste dag, alt imens de nyder den lune luft, alle lydene og duften af krydderier. Der er netop blevet kaldt til bøn fra minareten, og der er ikke ret mange mennesker på gaden.

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

En gammel mand, med en kasse på ryggen, kommer hen til dem og forklarer på gebrokkent engelsk, at han er historiefortæller. Historien kan de få gratis, men hvis de ønsker at se ind i kassen, koster det 4 dinar (ca. 25 øre) pr. person. De få mennesker, der er på restauranten, rykker tættere på for at lytte med.

Den gamle mand fortæller med syngende stemme historien, om hvordan den fattige Sami og den smukke Leila forelsker sig i hinanden, og hvordan Leilas far forbyder dem at mødes, hvilket kun får deres kærlighed til at vokse sig stærkere. Han fortæller, om den frygtelige dag, hvor landsbyen Zuod bliver overfaldet af en røverbande, der ikke kun plyndrer landsbyen, men også kidnapper Leila. Leila far lover Sami, at han må få Leila som hustru, hvis han kan befri hende. Nu må Sami på en farefuld rejse gennem ørkenen, før han endelig finder røverbanden og befrier Leila.

Men Leilas far er ikke tilfreds... Nu forlanger han en krukke løvemælk, før Sami kan gifte sig med Leila. Også denne opgave klarer Sami. Men nu forlanger faderen 300 kameler for datterens hånd. Ved hjælp af snilde og en forhekset due får Sami sultanens søn til at give ham de 300 kameler.

Nu kan Leilas far ikke længere krybe udenom og lover, at brylluppet skal stå ved næste fuldmåne. På trods af sit løfte, beder han sin troldmand om at hjælpe sig, så Sami ikke bliver gift med Leila. Troldmanden forsøger hver aften at fremmane dæmoner, der skal tage Leila med sig for en tid. Men alle hans forsøg mislykkes pga. en frugt i Leilas frugtkurv. Alle dæmoner vender hver morgen tilbage med uforrettet sag og en anelse småsure. Til næste fuldmåne får Sami og Leila endelig hinanden.

Imens den gamle mand fortæller, drejer han på nogle håndtag på kassen, og inde i den kan rollespillerne se gamle, smukke tegnede

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

billeder, der passer til historien. Da fortællingen er slut, rejser den gamle mand sig, tager sin kasse på ryggen og går videre ind i medinaen.

Mætte af historien, billederne og alle de andre indtryk drager rollespillerne hjem til hotellet og går tidligt i seng for at være friske til næste dag, hvor safarien starter med afgang fra hotellet kl. 5.00.

System: Storyteller

Master: Anne Katrine Agger

## Anden spilbloks scenarier

### Mord i frokostpausen

**Sværhedsgrad: 3**

Det var en almindelig fredag i september. De første sider af Sprøjten var gået i trykken, og bladets journalister arbejdede febrilsk på at fylde de resterende. Redaktionen summede af aktivitet da larmen fra de monstrøse trykkemaskiner stoppede brat. Døren til chefredaktør Ottosens kontor blev slået op, og i en sky af cigarrøg stormede Ottosen direkte ned til Sprøjstens såkaldte kriminalreporter. "Kom med, den er helt gal i trykkeriet."

Få minutter senere var det meste af Sprøjstens stab samlet i trykkeriet. Ottosens cigar pulsedede som aldrig før. "Det er selvfølgelig en frygtelig tragedie, min dreng, men det er også det største scoop vi endnu har haft. Du må hellere komme igang med det samme før konkurrenterne får færten." Med morgenmaden i halsen trådte

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

kriminalreporteren et skridt nærmere den makabre scene. I den ene af de store trykkemaskiner var de forvredne rester af det meste af en trykkeriarbejder spredt udover de første sider af næste uges Sprøjten. Ved siden af maskinen, i en pøl af blod og olie, lå resten...

System: Call of Cthulhu

Master: Bent Holm

## Glemmer du, så husker jeg

**Sværhedsgrad: 3**

5 personer står og stirrer forvirrede på hinanden. De er vagtsomme, nervøse og ved ikke hvor pokker de er. De har indtil for få øjeblikke siden været på hver deres mission eller eventyr, men pludselig var det som om en mørk tåge omsluttede dem. Hvor længe de var i mørket, er ingen af dem klar over, men det har sikkert kun været et øjeblik.

Da mørkets tåger lettede, og lyset vendte tilbage, afslørede det 5 væsener i et tomt rum.

5 væsener der ser vidt forskellige ud.

En har kort lyst hår og lidt længere skæg. Han er iklædt ringbrynje og bærer en simpel økse.

En er en bleg, høj, ung mand med hestehale. Han er iklædt dyrt jakkesæt, og holder et glas i hånden.

En er et lille væsen med rottelignende ansigt. Han er iklædt orange flyverdragt og bærer en blaster ved hoften.

En er en køn yngre mand med spidse ører. Han har hænderne hævet og fingrene tegner hastigt figurer i luften.

En er en beskidt mand iført lædertøj og sort hat. Hans højre hånd

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

svæver anspændt over en pistol ved hans side.

De 5 personer stirrer på hinanden med en blanding af frygt og kraftig undren i øjnene.

Alle som én tænker de samme tanke: ”Hvor i alverden er jeg, hvordan er jeg havnet her, og hvem er det??”

Note om systemet: Dette scenarie foregår i 5 forskellige systemer og alligevel ingen. I scenariet anvendes Viking, Vampire, Star Wars, D&D og Deadlands, men hver spiller behøves kun at forholde sig til det system, som hans character er fra.

System: Blandet

Master: Thomas Kruse

## Lang vej hjem Afsnit 5 sæson 2

**Sværhedsgrad: 3**

OBS: Dette er en selvstændig fortsættelse (se note)

Resume: For 1 år siden forsvandt 4 agenter under mystiske omstændigheder under et ubådstogt. Nu er 4 andre agenter sendt af sted for at finde ud af hvad der er sket og om der er hold i rygtet om Hitlers søn...

De fire agenter sad i kantinen på basen. Her var varmt og godt, og kun hvis man anstrengte sig kunne man høre den Grønlandske vind uden for. De glæder sig ikke til at komme ud på hundeslæderne, men det var jo det eneste transportmiddel der fungerede så langt mod nord. Men inden de skulle videre på deres færd, var det et par

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

spørgsmål de skulle havde fundet svaret på: Hvad var det basens altmuligmand havde flikket sammen i hans fritid, hvad var det der var blevet fundet i sneen uden for basen og hvad var det egentlig for noget mad der blev serveret i kantinen?

Note: Dette er et afsnit af TV-serien Lang vej hjem, en amerikansk serie der foregår i 60'erne. Forfatterne nægter enhver lighed med X-files og andre serier der handler om det overnaturlige og agenter. Scenariet starter der hvor afsnittet starter og slutter nok på et rigtig spændende sted, så man får lyst til at se næste afsnit... (du kender vel den type TV-serier)

System: Call of Chutulu

Forfatter: Martin Lindof

## Eventyret uden navn

**Sværhedsgrad: 4**

Teorien der er fremsat er at Den Flydende Vagabond er universets centrum. Denne teori benægtes af alle lærde indenfor kosmologiske studier, såvel som alle bartendere på nær Én men de andre er enige om at han tæller ikke..... Men siden universets centrum ikke kan beregnes med 100 % nøjagtighed, kan skiltet der hænger over baren i Den Flydende Vagabond ikke juridisk bestrides.....

System: Tales From The Floating Vagabond

Master: Morten Christensen

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

## Skæbnespil

**Sværhedsgrad: 4-5**

Det hele virker bekendt, manden der står ved siden af ham virker bekendt, selv om han ved at han aldrig har set ham før.

Stedet ligner sig selv - men hvor ved han det fra? Han har været her før, men han har aldrig været her før... Hans fornemmelse af déjà vu forstærkes da kroværten nærmer sig, han ved hvad værten vil sige inden han åbner munden. "Vi skal ikke have noget værelse og vi har spist!", vrisser han af værten, der stirrer på ham med åben mund, han ligner en af de fisk de, vist nok, landede hjemme. Gad vide hvor hjemme egentligt er? Hvor kommer han fra, og hvor i alverden er han på vej hen? Den surrealistiske fornemmelse er ved at få overtaget og han kan mærke frygten overvælde ham.

Døren går op bag dem, og frygten er væk! Han ved at hans skæbne netop er trådt ind af døren, men han ved ikke hvorfor han ved det.

Han vender sig om, og stirrer den nyankomne i øjnene. Han ved at hans skæbne er tæt forbundet med denne mand, men hvordan, hvorfor og hvordan ved han det?

System: Warhammer

Master: Tina Kruse

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

## 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. 13/9-2008

## 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](mailto:vermin60@hotmail.com)

Sidste frist for tilmelding er d. 27/8, 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. 13/9-2008

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!

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

## Dragecon T-Shirt

Lige som sidst tilbyder vi muligheden for at erhverve sig en officiel Dragecon T-Shirt!! (Tadaaa!!)

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

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.

**WWW.DRAGEN-NIBE.DK**

# Dragecon d. 13/9-2008

## 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. 13/9-2008

## 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 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.

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

# Dragecon d. 13/9-2008



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