

# Con Dôme '99



**30, 31. juli og 1. august 1999**

**DTU, Lyngby**

**Ingeniører - mere dræbende end kedelige!**

## Con Dôme '99



Velkommen til vores årligt tilbagevendende arrangement. Igen i år afholder vi vores con på Danmarks Tekniske Universitet i Lyngby. Vi har samlet en stor stak rolle- og brætspil, som vi håber at du har lyst til at spille. I lighed med de sidste mange år har vi gengangere som Roborally, Warhammer Fantasy Battle, Titan og AD&D Hack'n Slash. Desuden vender AD&D Duel tilbage efter et års pause til stor glæde for dem der finder stor nydelse i at slå andre spilleres karakterer ihjel. I de spil hvor det giver mening at udnævne en egentlig vinder vil der blive uddelt diplomer.

I år har vi LIVE-rollespil på vores program, og vi har den ultimative setting til vores rådighed.

Con Dôme arrangeres af rolle- og brætspilsklubben Pfantasy Dôme (heraf navnet Con Dôme), som ligger på DTU og er åben for alle. Vi vil igen i år prøve at skabe en stemning af hygge (og uhygge) og morskab mere end konkurrencementalitet, da vi mener at rollespil skal spilles for at have det sjovt.

Con Dôme '99 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 30. juli kl. 17:00 til søndag den 1. august kl. 16:00. Som altid tyvstarter vi dog allerede fra 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 '99 er 100 kr. Forfattere af godkendte scenarier (dvs. dem der står i denne brochure) 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 de arrangerede spil. Vi har valgt at beholde aldersgrænsen på 16 år for deltagelse i con'en.

En af betingelserne for at vi fortsat kan benytte de til formålet fremragende lokaler, er at vi gør grundigt rent efter os når con'en slutter. Vi vil derfor være taknemmelige, grænsende til at bede jer på vores grædende knæ, hvis I har lyst til at hjælpe til.

### PERIODERNE

Perioderne er de samme som de sidste år, da de fungerede fint. Det giver nogle sene natteperioder, hvor det så er op til dig selv at få den søvn du har brug for. Du skal huske at henvende dig i baren, hvis du ønsker at melde dig fra et spil. Personer som ikke møder op til et spil og ikke har meldt fra, vil hastigt blive erstattet af andre og være offer for juntaens grufulde sanktioner (vi kan dog ikke beskrive disse her, da vi kan risikere at folderen læses af mindreårige).

<b>Periode</b>	<b>Dag</b>	<b>Tid</b>	<b>Længde (timer)</b>
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	18.00 - 24.00	6
F	Søndag	01.00 - 07.00	6
G	Søndag	10.00 - 16.00	6

## Spiloversigt

Periode	Forkortelse	Navn	Spilsystem	Type	Regel
A	CLAY	Clay-Mo-Bil	Clay-O-Rama	Figur	I
A	HISTORY		History of the World	Bræt	II
A	IRON		Iron Dragon	Bræt	II
B	AD&D1	Den, der ler sidst...	AD&D	Rolle	II
B	PARANOIA	<Deleted for security reasons>	Paranoia 2ed	Rolle	II
B-C	VAMPIRE	The Serpents Gambit	Storyteller	Rolle	II
B-C	WHFB		WH Fantasy Battle	Figur	II
B	AOR		Age Of Renaissance	Bræt	II
B	SETTLERS		Settlers of Catan	Bræt	II
C	CALL	Airglow	Call of Cthulhu	Rolle	II
C	KULT1	Wrath of a God	Kult	Rolle	III
C	NUKE	New clear war	Nuclear War	Bræt	II
C	ROBO		Roborally	Bræt	II
D	AD&D2	Kolins Scepter	AD&D	Rolle	II
D	GURPS	Søgen for Hævn	Gurps	Rolle	II
D	NEVERMORE	Nevermore	Systemløst	Rolle	-
D	PUPPET	Puppetmaster	Systemløst	Rolle	-
D-E	WH40K		Warhammer 40K	Figur	II
D	TIKAL		Tikal	Bræt	I
D	TITAN		Titan	Bræt	II
E	FANTASY	Den ukendte fare	Systemløst	Rolle	-
E	SHADOWRUN	Ferie i Spokane	Shadowrun 3rd Ed.	Rolle	II
E-F	STAR WARS	Fatal Conspiracies	Star Wars	Rolle	II
E-F	LIVE	An end of peace ...	"Live Cthulhu"	Live	I
E	1830		1830	Bræt	II
E	ELFEN		Elfenland	Bræt	I
E-F	ACIV		Advanced Civilization	Bræt	II
F	KULT2	The Sleeper Awakens	Kult	Rolle	II
F	HULK		Space Hulk	Figur	II
F	JUNTA		Junta	Bræt	II
G	FENG SHUI	Bjergets visdom...	Feng-Shui	Rolle	I
G	HACK	The Pagan Pilgrims	AD&D	Rolle	II
G	SILHOUETTE	Stop Tyven	Silhouette	Rolle	I
G	BLOOD		Blood Bowl	Figur	II
G	DUEL	AD&D-Duel	AD&D	Bræt	II
G	AXIS		Axis & Allies	Bræt	II
G	EL GRANDE		El Grande	Bræt	II

### Regelkendskab:

I Introduktionsspil, regler forklares.

II Normalt spil, regler kan forklares for begyndere.

III Ikke for begyndere, der kræves et vist regelkendskab. Kun erfarne mestre, evt. en del læsestof.



## forplejning

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. 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).

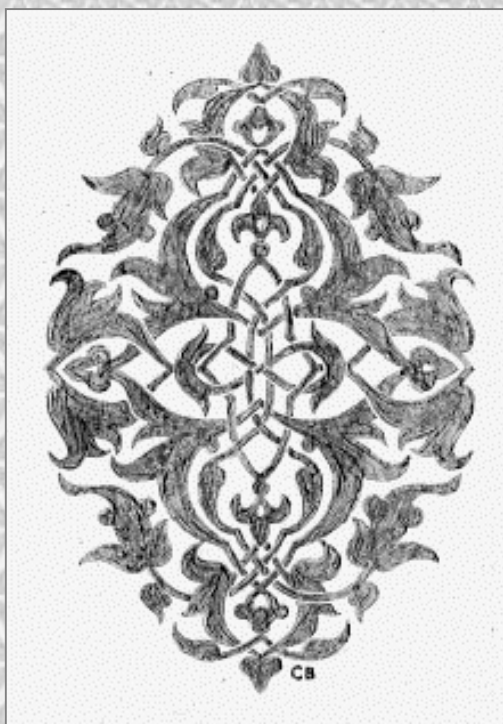
Bar, café, kantine og kommandocentral er igen presset sammen på ét sted, så det er let at finde og åbningstiderne er også lette at huske; fra con'en starter til den slutter. Vi bringer her en oversigt over de ting der vil blive solgt i baren. Der tages dog forbehold for ændringer.

½ l Cola, kondi vand, etc.	10,-	Chips (100 g)	2,-
1½ l Cola, kondi vand, etc.	25,-	Popcorn (mikrobølge)	10,-
¼ l Cola, squash, dansk vand, etc.	6,-	Kiks (rulle)	15,-
1 l Æble/appelsin juice	10,-	Mazarintærte (¼)	3,-
Kaffe eller te	3,-	Skilpadder	4,-
1 kande kaffe	12,-	Rittersport	10,-
Sandwich (1/3 flute m. pålæg)	15,-	Vingummi (pose)	10,-
Toast	10,-	Matador mix (stor)	25,-
2 stk Toast	15,-	Cigaretter (prince + light), 20 stk	30,-
5 Frikadeller med kartoffelsalat	15,-	Cigaretter (prince + light), 10 stk	16,-
Frukt (æbler, appelsiner, bananer)	5,-		

## Sovemuligheder

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.

Der må som sædvanlig ikke ryges i spillelokaler og i soveområdet, og der er alkoholforbud på hele con'en.



## Andre aktiviteter

I perioder hvor man ikke spiller nogen af de arrangerede spil, er der mulighed for at spille egne medbragte rolle- og brætspil eller låne et af Pfantasy Dômes brætspil (se liste senere i brochuren).

### 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. 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 '99 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.

### 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, 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 først rollespillene, derefter figur- og brætspillene.

Nedenfor ses en oversigt over spillene i de enkelte perioder.

PERIODE A			PERIODE B			PERIODE C			PERIODE D			PERIODE E			PERIODE F			PERIODE G								
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
			[AD&D1.....]			[Call.....]					[AD&D2.....]			[Fantasy.....]			[Kult2.....]							[Feng Shui...]		
			[Paranoia....]			[Kult1.....]					[GURPS.....]			[Shadowrun...]										[Hack.....]		
			[Vampire.....]								[Nevermore...]			[STAR WARS.....]										[Silhouette..]		
											[Puppet.....]			[Live.....]												
						[WHFB.....]					[WH40K.....]						[Hulk.....]							[Blood.....]		
[Clay....]			[Settlers....]			[Nuke.....]					[Tikal.....]			[1830.....]			[Junta.....]							[Axis.....]		
[History..]			[AoR.....]			[Robo.....]					[Titan.....]			[Elfenland...]										[Duel.....]		
[Iron....]														[ACiv.....]										[El Grande...]		



fredag 12:00-17:00

**Clay-O-Rama**

**Clay-Mo-Bil**

**CLAY**

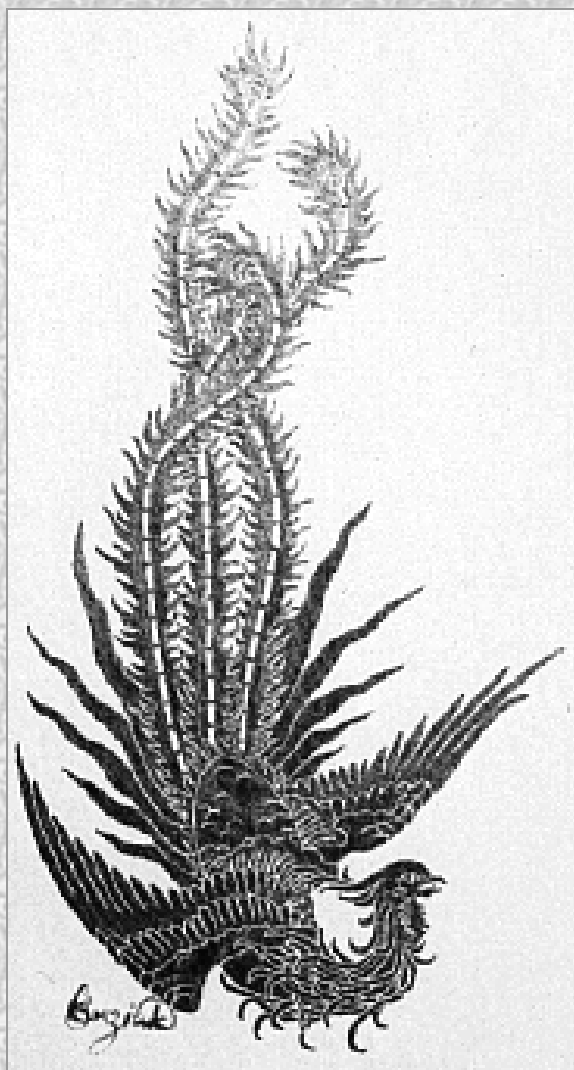
*Htazzox følte sit blå protoplasma sive ud af sin side, hvor han havde fået et drabeligt bid af den røde Satatinus. "Tid til hævn, men først et lille mellemmåltid", tænkte Htazzox, da han rakte ud efter en håndfuld plastik soldater.*

*I den anden ende af arenaen, var den hvide Lantqxuri låst i nævekamp med den gule Uytrix, da Satatinus pludselig løb op bag på Uytrix, greb ham i benet, og svingede ham af al kraft mod væggen. Den fedtede gule protoplasma, klaskede ud på vægen, og Uytrix kom ikke tilbage...*

Clay-O-Rama er et modellervoks-spil designet af Ask Agger og Martin Lærkes.

**Bemærk: Ekstra gebyr på 15 kr. for modellervokset.**





## **History of the World HISTORY**

Vi gentager den årlige gennemgang af vor klodes blodige fortid, hvor invasioner står i kø og stormagter opstår for at blive knust igen.

## **Iron Dragon IRON**

Fantasy-togspil i Empire Builder-serien. Det er lettere tilgængeligt end 18xx-serien.

Vil du køre tværs over kontinentet eller tage flere hurtige laster. Hvem skal være din formand: dværgen, mennesket eller måske trolden. Valget er dit.

Hvis der er stemning for det, så kan et af de andre spil i serien spilles i stedet.

## **Aktiviteter når man ikke spiller**

Hvis man har en periode uden spil, er der mange muligheder for aktiviteter. Der bliver altid arrangeret nogle rollespil som ikke står i brochuren. Desuden kan man låne brætspil fra Pfantasy Dôme, se listen senere i brochuren.

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

## Det Store Spil-Skab

Der tages forbehold for manglende spil, eller spil som benyttes i klubben, og derfor ikke kan udlånes. 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.

1776	Empire Builder	Power Lunch
1830	Eurorails	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	Wabbits Wevenge
Dune	Ogre	War and Peace
East Front	Panzerkrieg	Warhammer 40.000
El Grande	Paratrooper	Warhammer Fantasy Battle
Elfenland	Pax Britannica	Wooden Ships & Iron Men



**B****fredag 18:00-24:00****AD&D**

Jesper Dyreholt

**Den, der ler sidst...****AD&D1**

Investigation

*Silori er en stille og rolig by, ja nogen vil endda kalde den kedelig. Byvagten har styr på alt hvad der foregår, og Grev Silor er retfærdigheden selv. Tyve er der ingen af, I hvert fald ingen der gør noget væsen af sig. Alting følger sin egen rytme, og der er fred og ingen fare!*

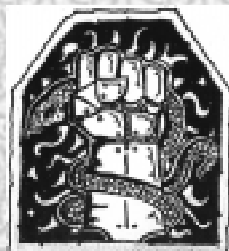
Hvis det var sandt var der jo ikke noget eventyr...

**Storyteller**

Mickey Jensen

**The Serpents Gambit****VAMPIRE**

Horror



*For centuries I have lived, an outsider among mortals. I still remember my days among the living. Images still come to surface, in the cold silence when I stand alone, looking down on those torchlit mortal settlements, their life running thick and red in their veins - their life; my life...*

*I cursed Raphael each and every time the dawn approached, and I had to take shelter below the ground. I was never to feel the loving touch of Helios again. I cursed Uriel each night when I awoke. Knowing that yet again the blood from an innocent would prolong my wretched existence by yet another day. I cursed Michael who stole from me, the comforting light of the flame. I bless Gabriel every night for the road of mercy, which soothes the beast that forever lurks within me.*

*By Caine's will, now the time has come for redemption. It will take more cursed souls than my own though, to stand against this brewing madness and despair. It is time to awaken from my millennium slumber and walk among the living once again.*

**Bemærk: Dette spil dækker perioderne E og F. Har været spillet på Chop Con.**



## Paranoia

Dennis Gadgaard

## Tale of The Little Red Troubleshooting-Hood

PARANOIA

Folkeeventyr

*"Once upon a timecycle there lived in a pretty complex, on the borders of ~~for security reasons~~, a high programmer and his friend The Computer who had one little Troubleshooter Team, a sweet group of clones, and favorites with every one. They were the joy of The Computer's auxilliary subprocessors, and to please them (as well as readily recognize them), the good Computer made them little scarlet cloaks and hoods, in which they looked so pretty, that everybody called them Little Red Troubleshooting-Hoods.*

*One day The Computer told them it meant to send them to Gran-B-MAA - a very influential clone who lived in the heart of WUD sector - to take him some brand new experimental equipment... The Little Red Troubleshooting-Hoods were delighted at being sent on this errand, for they liked to do important things, and it was such a very long time since they had last done some serious troubleshooting, that they had almost forgotten what it was like getting shot at."*

This scenario is written for 5 players and 1 game master. It is possible to run it with fewer players, but under no circumstances should anyone attempt to run it with fewer game masters. The game master should preferably be familiar with Pre-Whoops Alpha Complex as well as the English language in which the entire text is written. If you cannot read this you may not be eligible to game master this scenario.

Players should preferably be on the upper half of the evolutionary ladder, opposable thumbs are mandatory as gripping a pencil may be required, as well as having sufficient brain capacity to grasp the intricate workings of 20-sided dice.

## Warhammer Fantasy Battle

Henrik Bisgaard

WHFB

Tag udgangspunkt i en af de officielle Army-lister og stil med en hær på 1500 points som dit udgangspunkt, men vær opmærksom på at nogle slag vil blive spillet med 1000 mod 2000, eller 1200 med 1800 points, afhængig af hvilke scenarier der skal spilles.

Din hær skal have en general i henhold til din Army-list, men andre specielle ting kan kun medbringes, hvis du har et territorium, der giver ret dertil.

Til at begynde med kan du vælge to territorier og i løbet af turneringen kan du vinde flere. Det vil (forhåbentlig) betyde at der vil komme forholdsvis mange regimenter på banen og ikke så mange 'jeg-skal-slå-dig-så-hårdt-så-dine-forfædre-dør-super-mås-sparkere', så det vi får bliver et slag og ikke en magi-duel eller en boksekamp.

Du kan finde en uddybning af hvilke muligheder forskellige territorier giver og hvordan turneringen forventes afviklet på vores hjemmeside ([www.pf.dtu/pfantasy/condome.htm](http://www.pf.dtu/pfantasy/condome.htm)).

**Bemærk: Der er mulighed for tilmelding på con'en. Spillet starter i periode B, hvorefter det fortsætter løbende under hele con'en.**



## Age of Renaissance

AOR

Age of Renaissance er et spil, hvor alle vil kunne få mulighed for at tilfredsstille det basale instinkt for at opføre civilisationer bygget på kultur, videnskab, filosofi og kunst, samt at brutalt knuse alle andres spæde forsøg på verdensdominans.

## Settlers of Catan

SETTLERS

I Settlers of Catan forsøger op til seks grupper af nybyggere at blive dominerende over en mindre øgruppe, ved at optimere deres byggerier og handel med råstoffer. Spillet kombinerer strategi og held. Og med de simple regler, er det et godt og underholdende spil.





**LØRDAG 01:00-07:00**

**Call of Cthulhu**

Carsten Daugaard

**Airglow**

**CALL**

Horror

*"Tillykke, de er udvalgt til at deltage i Amundsens Arvtager™ !*

*Udfra deres ansøgning og deres lægeundersøgelse, har SUNTV konkluderet at de er et seriøst bud på at vinde de 2,5 millioner kr. der følger med titlen Amundsens Arvtager.*

*Starten på dysten foregår den Onsdag 26 Juni, hvor de, deres ledsager og deres børn indbydes til en reception der marker starten på en ukendt tidsperiode med ukendte forhindringer på sydpolen. Receptionen finder sted kl. 18.30 på Hotel Sheraton i Billund. Der er sørget for overnatning for dem og deres pårørende. Næste morgen kl. 10.00 er der afgang til sydpolen !"*

*Overlevelse på sydpolen er en smal sag for dig, du har erfaringerne, kontakterne der gør en sådan ekspedition en form sag. Du kan næsten ikke vente med at komme ned til det kolde, hvide land og se dine konkurrenter tage hjem en efter en, mens du kommer nærmere de 2,5 millioner. Men allerede fra du sætter foden på sydpolen, er du klar over at ikke alt er som lovet. Spørgsmålet er nu, hvad er galt, og hvordan overlever du det ?*

**Kult**

Danny Fink Yde

**Wrath of a God**

**KULT1**

Horror

*Der var mørkt i lokalet. Meget mørkt. Grüemann rakte ned i en af sine skuffer og fremdrog et af disse hersens moderne apparaturer, kaldet en lommelygte. Forsigtigt trykkede han på knappen, hvorefter en kegle af lys faldt hen over kontoret. Uvant ved lygten, såvel som ved resten af situationen, snurrede han hastigt rundt for at få sig et overblik over situationen, men det resulterede blot i at lyskeglen dansede hen over kontorets indhold og satte samtlige skygger i bevægelse, så nu var han endnu mere forvirret.*

*Han kunne høre skrig, inde fra de andre kontorer, der flængede gennem mørket, skarpt efterfulgt af en høj hvinende metallisk lyd. Desperat gemte han sig under sit skrivebord, mens han hørte de tunge fodtrin komme nærmere og nærmere... og med et blev der helt stille.*

*Grüemann turde ikke trække vejret, og selv hvis han havde ønsket det, ville det have været umuligt. Hans luftveje snørede sig sammen med resten af hans indre organer, og han forsøgte fortvivlet at synke den klump af svedig frygt, der satte sig i halsen på ham...*

*Hvad ventede de på? Hvorfor var her pludseligt så stille? Som svar blev stilheden brudt af en øresønderrivende klirren, da de store vinduer ind til kontoret blev forvandlet til en byge af små spidse stykker glas, der regnede ud over skrivebordet...*

**Bemærk: Har været spillet på Chop Con. Forudsætter kendskab til Kult.**



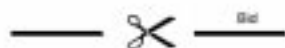
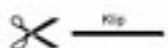
**Nuclear War****New Clear War****NUKE**

Det herlige lille spil, hvor du blot skal 'nuke' så mange af dine modspilleres indbyggere som muligt, før de trykker på knappen. Der vil blive spillet med udvidelserne (escalation).

**Roborally****ROBO**

*Et liv på fabriksgulvet er ikke nogen fornøjelse, specielt ikke for en lille robot. Men nu er en lille håndfuld blevet udtaget til at have chancen for at kunne vinde hæder og ære, og måske enda sin frihed...*

Kom og mød de små søde desillusionerede robotter, der er dømt til ende som reservedele efter at haft et ubehageligt møde med en stomper, en pit eller et missil eller...



# Con Dôme '99

## 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.: \_\_\_\_\_ på giro **421 35 21** (senest 12/7) eller ved con-start.

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): \_\_\_\_\_

**D****LØRDAG 10:00-16:00****Systemløst**

Henrik Vagner

**Nevermore****NEVERMORE**

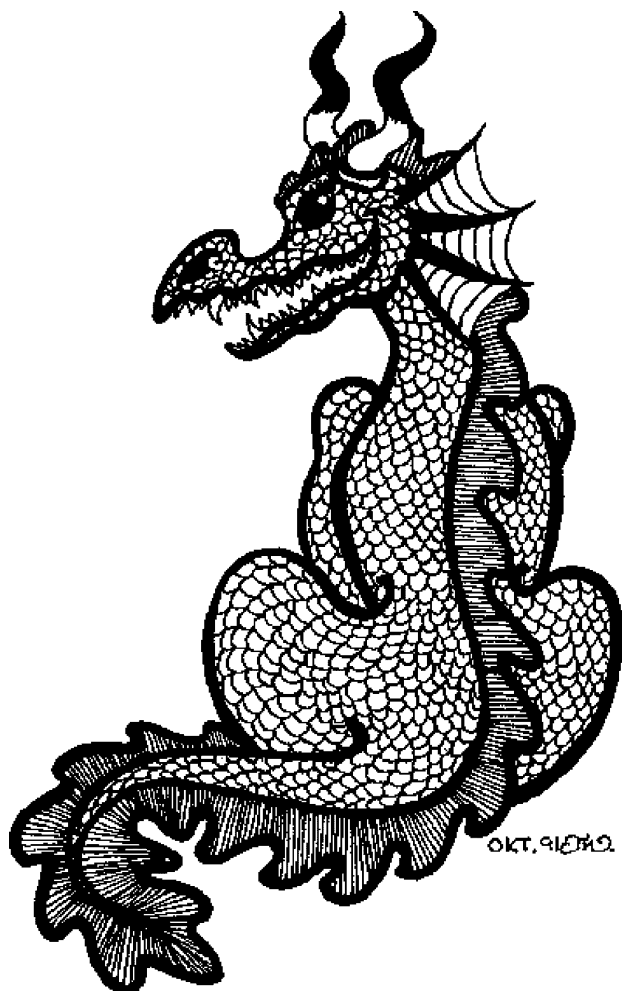
Drama/intrige

I 1996, ved gennemgangen af Mr. T. Hopkins' dødsbo, fandt man følgende uddrag af et brev. Ekspert er enige om, at det kan dateres til perioden ca. 1845-1855.

*"Vist elsker jeg hende, men jeg er af en sensitiv natur - mit nervesystem er langt fra mere skrøbeligt end de flestes. Adskillige gange har jeg været ganske syg i sindet, med lange, uhyggelige rekonvalescensperioder imellem. Hver gang sygdommen er vendt tilbage, har jeg klynget mig med endnu mere fortvivlet vedholdenhed til hende - eller rettere, til tanken om hende om mig sammen, endskønt det er ganske utopisk, da hun for nylig har giftet sig med en anden. Det er den grufulde, uophørlige svingen frem og tilbage mellem håb og fortvivlelse, jeg ikke kan udholde længere uden helt at miste forstanden. Jeg har indset, at mit eneste håb om varig helbredelse vil være hendes død, thi det kan jeg bære - visheden om, at jeg aldrig skal se hende mere; intet håb, ingen fortvivlelse. I hendes død må jeg hente kraft til en ny, men ak, hvor sørgelig en tilværelse. Ironisk, ikke sandt, at roser er smukkeste, når de visner?"*

**Bemærk: Har været spillet på Fastaval.**

Porto



Dennis Gadgaard  
Vigerslev Allé 378 A st tv  
2650 Hvidovre



**AD&D**

Søren Vestergaard

**Kolins Scepter****AD&D2**

Hack'N'Slash

*Det har været en tid med relativ fred i verden, og de forskellige racer er så småt ved at glemme den alliance, der blev skabt i krigen mod den Udøde Trussel for over et halvt århundrede siden. Men i krogene er de døde igen begyndt at blive rastløse i deres grave. Seere og sindssyge forudsiger de levende rigers fald, når en hær af de døde rejser sig fra deres kister.*

*Rundt omkring i de forskellige lande spredes rygtet om et utroligt magtfuldt artefakt, ved navn Kolins Scepter. Der forlyder også rygter om at dette scepter er faldet i hænderne på en mægtig, udød konge, der er ved at skabe sig en hær af døde, ved hjælp af sceptret. For at forhindre at dette lykkes har både elvere, dværge og mennesker sendt ekspeditioner ud for at hente sceptret. Alle har indtil videre slået fejl. Det forlyder nu fra kongen at heltene fra mod den Udøde Trussel bliver sendt ind for at hente dette scepter. Ydermere forlyder det, at orkerne rør på sig mod øst, og de også ønsker at få deres fingre i sceptret.*

*Hvem der når sceptret først, og dermed sikrer freden, vil tiden vise.*

Dette scenarie er et AD&D scenarie, hvor to grupper af spillere forsøger at få fat i sceptret før hinanden. Der er lagt op til mange blodige kampe, ikke mindst grupperne imellem.

**GURPS**

Nicolai H. Wium

**Søgen for hævn****GURPS**

Investigation

*Den lille by, Bluerock, var ikke det bedste sted på Yrth at vokse op. Ikke hvis man ikke havde lyst til at blive minearbejder i de nye blyminer, og det havde vi ikke. Derfor beslutte vi os til at rejse ud og opleve verden - at tage ud på eventyr.*

*Vi fik da set verden, eller i hvert fald dens underside, men hvad gør man hvis det er de andre der bliver heltene? Hvis det er de andre der får prinsessen og det halve kongerige? En mulighed er at blive en af skurkene, men det kræver også visse færdigheder, som vi ikke havde.*

*Efter fem år måtte vi se sandheden i øjnene: Vi ville aldrig blive heltene, og hvis vi blev ved med at forsøge at leve af småforbrydelser ville vi dø af sult.*

*Der var kun een ting at gøre, vi måtte tage hjem til Bluerock. Derhjemme kunne vi måske få til et trist arbejde i blyminerne og et kedeligt liv blandt dem vi voksede op blandt. Det ville sikkert ikke blive hverken sjovt eller spændende, men det ville da holde os i live.*

*Vi tog fejl. Bluerock havde ændret sig. Den lille kedelige by var ikke nær så kedelig, som vi huskede den. Nu måtte vi kæmpe for at overleve i den lille soveby vi voksede op i.*

*Vi fandt eventyret det sidste sted vi havde forestillet os - derhjemme. Det var bare typisk, at det eneste vi tænkte på var hævn.*

**Systemløst**

Tore Julø, Philip Stack &  
Jannik Hansen

**Puppetmaster****PUPPET**

Investigation

*De vågnede alle i hvad der engang måtte have været et pænt værelse, men alt, hvad der kunne minde om pænt, var ikke til at se lige nu. Smadrede borde og stole dominerede midtergulvet, madrester var spredt overalt i værelset. Sprut og stoffer var tydeligvis tilstede på de få borde der ikke var væltet.*

*De lå alle seks i positioner der langt væk tydede på at det var dem der havde "brugt" stedet natten før, lugten af indtørret vin og uslukkede cigaretter advarede alle om ikke at tage alt for dybe indåndinger.*

*Så bankede det på døren...*

**Tikal****TIKAL**

Tikal er et nyt brætspil, hvor man på bedste Indiana Jones manér drager ind i junglen, for at opdage indianernes pyramider og gamle guldskatte, der naturligvis hører til på et museum.

**Titan****TITAN**

Et gammelt hæderkronet spil, hvor din modstanders taktik, snilde og optimering, kan ødelægges når du slår 6 seksere på 6 terninger. Det er dejligt at se en voksen mand græde...

**Warhammer 40.000****WH40K**

>>Transmission<<

*Glædelige hilsener til eder i Kejserens navn, Planet Guvenør Taxhol.*

*Vi har endeligt fået bekræftet tilstedeværelsen af den ultimative dommedagsmaskine, våbenet som vil ende alle krige, Solsluggeren.*

*Få trykt hverveplakater i en fart. Ikke et sekund må gå til spilde. Mine spioner rapporterer at de andre chapters har vist foruroligende aktivitet de sidste 24 jord-timer.*

*Snart vil vi vælte kejseren, og demokratiet vil skabe fred og kærlighed over hele det ganske univers, hvor alle racer og livsformer vil kunne eksistere i fælles harmoni.*

*Kommandør Dante, Blood Angels*

Spillet er Warhammer 40K, efter de nyeste regler, inklusiv Chapter Approved. Hærene starter ud som 1500 point og svinder løbende. Der vil være tre missioner som forklares på con'en.



**E****LØRDAG 18:00-24:00****Systemløst**Morten Sønderlund  
Esben William Holm Hoppe**Den Ukendte Fare****FANTASY**

Fantasy-kliché, with a twist

*Sveden løb som sløve perler ned af Van Demitrés pande, ryg, bryst og lår. Varmen var overvældende, men det var også ham der følte den mest. Han kunne mærke hele sin overkrop klistre, nej gnave sig til pladebrynjen. Okay det var en dum idé at have såden en på i denne døde stenørken, men de andre skulle kunne se at han var den hvide ridder. Af samme grund havde Van Demitrés brugt det meste af sin vagt i løbet af natten til at pudse sin rustning så meget, at den skar alle til stede i øjnene.*

*Bagerst gik Brumlegroft med deres fange, Vessler, der ser meget forslået ud. Han ville være tortureret til døde, hvis ikke gruppen havde fået klar besked på at bringe ham tilbage aldeles uskadt. Vessler havde været et problem fra starten, han havde ikke været svær at fange, men at holde på ham havde været et helvede. Alle i gruppen havde flere sår, der ikke ville heles og smertede og sved.*

*Med et brøl af smerte faldt Brumlegroft, den absurd store dværg, om og prøvede under store smerter at trække den lange kniv, Vessler havde sat i hans lever, ud. Vessler selv var på vej over stenbakkerne i højt tempo. Hvor helvede vil han egentlig løbe hen, tænkte Nikodemus, da han sprang over den emmende og meget kraftigt bandende dværg. Forfølgelsen var begyndt igen...*

**Shadowrun 3rd Ed.**

Frederik Cappeln

**Ferie i Spokane****SHADOWRUN**

Action

*I er ærkeenglene: Gabriel, Uriel, Dominique, Michael og Lucifer. I har løbet i Seattles skygger sammen i over to år.*

*Jeres kontaktperson Gina står ved baren i Little Tokyo i Redmond Barrens distriktet i Seattle. Klædt i hendes karakteristiske pink longcoat er hun svær at tage fejl af. I nærmer jeg forsigtigt vel vidende at hun er flygtig, voldelig og indeholder mere metal end en bybus. Det får jer til at overveje hvilken type Johnson der er villig til at bruge den slags gorillaer; hun er trods alt mest kendt i skyggerne for at skære ørerne af elvere og sende dem til deres mødre med posten.*

*Gina bliver tilsyneladende betalt godt for hun leder til Johnson uden så meget som at kaste et blik på jeres egen elver, Gabriel. Johnson, en stor mand med et busket overskæg og en lys cowboyhat, virker professionel og går direkte til sagen.*

*"Jeg repræsenterer nogle folk der har et problem. Problemet hedder Christina Adler og var indtil for nylig en betroet matrix-operatør. Hun er væk og jeg skal bruge jer til at få hende tilbage..."*

**STAR WARS**

Carsten T. Christensen

**Fatal Conspiracies****STAR WARS**

Investigation

*Taiphoon Sector, New Republic 10 years after the battle of Endor...*

*New Republic Marshal Moris Dyhal has dispatched himself and his team of investigators to find and apprehend a group of slavers. An old friend has reported several irregularities regarding organized crime and the sighting of an imperial agent in the city of Raizak, located on the sector capital planet of Taiphoon.*

*While the team of investigators close in on the planet. A crisis has evolved in nearby star systems. Two systems have begun to war each other and the New Republic (and the press) fears that one or the other will turn to the empire in order to get the upper hand.*

*Join the fight against interstellar crime and possible the looming empire and all its dark and evil schemes...*

**Bemærk: Kræver erfarne mestre. Dette spil dækker perioderne E og F.**

**An end of peace and beginning of war**

Kenneth Dürr-Frederiksen, m.f.

Krovvy Night 2

**LIVE**

Sci-fi

*I en ikke så fjern fremtid, året er 3346, og menneskene er ikke længere alene i universet.*

*Stedet er Far Lu Ge en afsides liggende planet i udkanten af mælkevejen, det er valgt som et fristed for alle de racer der har lyst til at komme der, og er blevet kendt som en friport for handel og tilflugts sted for mange andre. Stedet huser også hvad der er blevet kendt som The Counsel, der består af højtstående medlemmer fra alle større racer. Deres formål er indebyrdens at udforske universet og finde nye planeter at kolonisere. The Counsel blev dannet efter næsten 200 år med krig mellem menneskene og Umbaguas, det er nu næsten 150 år siden. I dag består The Counsel både af menneskerne, Umbaguas og Shui. Men der har dog på det sidste været mange attentater mod rådets medlemmer, og folk er begyndt at blive bange for at en ny krig skal udbryde.*

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 en letter modificeret udgave af Live Cthulhu.

**Bemærk: Der kræves tidlig tilmelding, så karakterer kan tilsendes. Dette spil dækker perioderne E og F.**



**1830****1830**

1830 er et togspil for 4-6 personer, der skal være direktører for de 8 selskaber, der grundlægger jernbane nettet i USA. Via skånselsløs sporlægning og aktiekurs-manipulering kan du være heldig at være den der ruinere din modstander.

Hvis spillerne ønsker det, kan der i stedet for spilles et af de andre spil i 18xx-serien.

**Elfenland****ELFEN**

*Eine abenteuerliche reise durch die gnadenlose wüste mit einem alte käse im hand.*

Konkurrencerådet og forbrugerstyrelsen påpeger at ovenstående beskrivelse ikke lever op til varens indhold. Men det skal prøves.

**Advanced Civilization****ACIV**

*Din primitive stamme beslutter 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 ej, så kommer Romerne og knuser alle civilisationerne, når spillet slutter.*

**Bemærk: Dette spil dækker perioderne E og F.**



**F****Søndag 01:00-07:00****Kult**

Markus Wilmont

**The Sleeper Awakens****KULT2**

Horror

*New York 2001, October the 21st. The city is plagued by vicious storms and the temperature is dropping fast.*

*You have been a regular patient of Dr. Chapman for the last 8 months. Beginning your treatment for various reasons, though mainly due to your bad dreams, and the fear that it is the starting symptoms of Dawson Syndrome, a strange new kind of disease there is plaguing the city. It's an odd form of disorder resulting in either insomnia or a very deep sleep, from which the victim is unable to awaken. Your case is very hard, and the chances of full recovery are considered a blessing.*

*Up until now Dr. Chapman has given you a personal treatment, but now he is going to introduce you to a few other patients of his, there is suffering of similar symptoms, suggesting a group therapy session tomorrow if any advancement is to be made. The intensity of your nightmares have been increasing over the last 6 months and have now reached unbearable heights, Dr. Chapman has told you to go visit an acquaintance of his, a Dr. Boston Beaucomb, and taking a prescription from him for relief until the group session, where Dr. Chapman hopes for a break-through. Dr. Beaucomb's clinic is a bit special as it only opens between 22:00 and 23:00, but you are on your way there now.*

**Space Hulk****HULK**

*Dette bliver aldrig en rutine opgave. Uanset hvor mange Space Hulks, som menneskehedens fineste krigere rydder for genestealernes, så bliver det aldrig en rutine opgave, og næsten altid må nogle tapre mariner ofre deres liv på at forsvare verden fra det kryb.*

**Junta****JUNTA**

*Los Republica de los Bananas byder velkommen til vores gæstfrie land. Se studenterne marchere gennem gaderne og få bank af indenrigsministeriet tropper. Fra bakkerne omkring hovedstaden kan De observere flådens ceremonielle bombardement af præsidentens palads, der er optakten til ethvert godt kupforsøg. Se vores 7 magtfulde familier blive rigere ved at fordele den økonomiske hjælp, som kongressen hvert år sender for bekæmpe kommunisterne.*

*Den, der rager flest penge til sig, vinder.*





**Søndag 10:00-16:00**

**Feng Shui**  
Frank Lindvig

**Bjergets visdom &  
Byens Forblændethed**

**FENG SHUI**  
Action

*Krigmunken Wind og hans følgeskab bliver straks efter, at de er vendt hjem til klosteret på sommerfuglebjerget sendt ud på en mission, af klosterets sønderbankede mester. Lige inden Wind, klosterets bedste kriger, vendte hjem angreb tre dæmoner munkene i klosteret. De forstyrrede chi-strømmen i klosteret, og har nu fortjent nogle bank. Mesteren sender Wind og hans slæng på en farefuld færd til Oh-So-Tung, den himmelske halvdrage, der bor på visdommens bjerg. Kun hun ved, hvordan man besejrer de tre frygtelige dæmoner.*

Historien er måske ikke særlig original, men det kompenseres der for i de mange, utroligt flotte kamp scener. Specielt slut scenen, hvor en hel by smadres med de bare nævner er minde værdig. Den kan få 4 ud af 5 kung-fu-spark til kæben.

Scenariet er i Feng-Shui-stil! Dvs. at historien blot er en undskyldning for at sprænge noget i luften. Scenarioets univers er en blanding af kinesiske kung-fu-film og Abekongen, med det der til hørende zen-popfilosofi. Da arrangementen af scenariets kampscener kan være fysisk krævende anbefaler scenarioforfatteren løstsiddende tøj og let fodtøj. Der kan arrangeres fælles opvarmning, hvis deltagerne ønsker det.

**System**

Kjeld Johansen

**The Pagan Pilgrims**

Tamp 2

**HACK**

Hack'N'Slash

George Lucas markere sommeren med at han nu har lavet 4 episoder ud af 9. Men vi er i år er så heldige, at kunne præsentere Tamp 2 - 'The Pagan Pilgrims', som markerer at vi nu er nået halvvejs i den 'episke' dodekalogi (en serie i 12 afsnit), hvor vi tidligere har fulgt 'heltene' i Tamp gennem de sidste 5 år.

Vi skal se det onde kæmpe mod det gode, i kampen mod deres fortid. Og med lidt held, vil det onde vinde igen. Blodet vil strømme, ilden vil springe og stålet vil glinse mere end det har gjort tidligere.

Kort sagt: Spil 'The Pagan Pilgrims', og lær hvad der har gjort 'heltene' til de monstre vi kender dem som. Og det samtidig med at du får afløb for dine aggressioner!



## Silhouette

Martin Hansen

## Stop Tyven

## SILHOUETTE

Fantasy

*Så kom da ind. Jeg har ikke hele dagen. Hør så efter! Jeg er blevet bestjålet! Ja, der er nogen, der har stjålet fra MIG! Find ud af hvem det var og bring ham tilbage. Levende! Jeg vil se ham dø skrigende.*

*Det eneste jeg ved er, at den der gjorde det, må være god. Det betyder, at det kunne være en af jer der har gjort det, og hvis I ikke finder ud af hvem der har gjort det, så formoder jeg at det er Jer, og det vil I ikke kunne lide.*

**Bemærk: Dette relativt simple regelsystem tilsendes mastere og forklares til spillerne.**

## Bloodbowl

## BLOOD

*Velkommen til Nuul's årlige ultimative åbne Bloodbowl Cup.*

*Vejret er fremragende, og vi kan se frem til de bedste og mest voldelige hold mødes på den grønne bane. Må det bedste hold vinde, og må dommeren overleve i år*

## AD&D

Claus H. Pedersen

## AD&D Duel

## DUEL

Brætspil

*Efter aflysningen af turneringen sidste år (det viste sig umuligt at fremskaffe kontaktpgift i mængder svarende til samtlige deltageres rustninger), er det en med stor glæde, vi igen indbyder landets største helte til prinsesse Vellenius fødselsdagsturnering. Da prinsessen har travlt på sin fødselsdag (rosenudstilling, katteudstilling mv.), har landets grusomste hoveder designet turneringsformen, så det er umuligt at overleve mere end 3 sekunders passivitet.*

*Kong Grog d. IV*

Dette er et spil hvor AD&D bruges som et brætspil, og spillerne kæmper mod hinanden. Karaktererne laves på con'en.

## 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:

**[condome@pf.dtu.dk](mailto:condome@pf.dtu.dk)**



## Axis & Allies

AXIS

*Pearl Harbor er blevet angrebet, og briterne er på flugt i Nordafrika. Akse-magterne ser ud til at være uovervindelige. Men de Allierede har stadig mulighed for at slå fjenden tilbage.*

Axis & Allies er et relativt simpelt spil om 2. verdenskrig.

## El Grande

EL GRANDE

Er det dig eller din værste fjende, som manipulere kongen rundt i de Spanske provinser. Afgør hvem der bliver El Grande, Spaniens mægtigste mand.



### Arrangører (JUNTAEN)

Bo Sell, Niels Ravn, Dennis Gadgaard, Martin Hansen, Christian Herrig

### Brochure

Ansvarlige: Juntaen

Layout: Kjeld Johansen

Forside Illustration: B. Vince Heuschkel.

Side 19 & 23: Håkan Ackegård

### Tryk:

DTU - tryk

Tlf. 45 25 12 06

# Spil på Con Dôme '99

Periode	Tid	Der spilles
A	Fredag 12.00 - 17.00	<i>Clay-O-Rama, History of the World, Iron Dragon</i>
B	Fredag 18.00 - 24.00	AD&D, Paranoia, Vampire, <i>Fantasy Battle, Age of Renaissance, Settlers of Catan</i>
C	Lørdag 01.00 - 07.00	Call of Cthulhu, Kult, <i>Nuclear War, Roborally</i>
D	Lørdag 10.00 - 16.00	AD&D, Gurps, Nevermore, Puppetmaster, <i>Warhammer 40k, Tikal, Titan</i>
E	Lørdag 18.00 - 24.00	Fantasy, Shadowrun, Star Wars, Live, <i>1830, Elfenland, Adv. Civilization</i>
F	Søndag 01.00 - 07.00	Kult, <i>Space Hulk, Junta</i>
G	Søndag 10.00 - 16.00	Feng Shui, AD&D, Silhouette, <i>Bloodbowl, AD&amp;D Duel, Axis &amp; Allies, El Grande</i>

## tid og sted

ConDôme '99 foregår på DTU i Lyngby nord for København fra fredag den 30. juli til søndag den 1. august 1999. 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

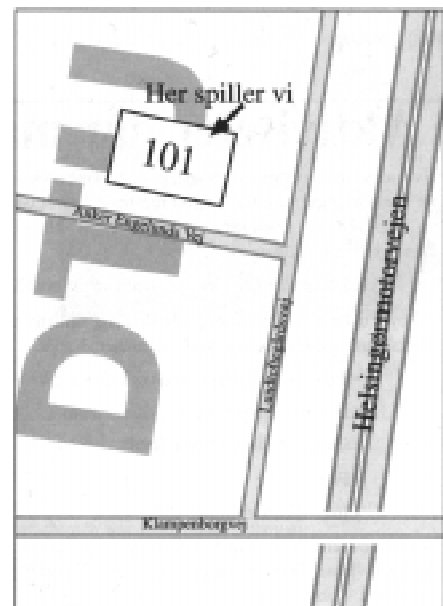
Tilmelding og henvendelse kan ske til:

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

Kjeld Johansen:  
Tlf. 38 60 69 11 - 167

Bo Sell:  
Tlf. 28 40 16 66

E-Mail: [condome@pf.dtu.dk](mailto:condome@pf.dtu.dk)  
Web: <http://www.pf.dtu.dk/pfantasy/condome.htm>



## Betaling

Betalingen på 100 kr. (gratis for scenarioforfattere, 70 kr. for Pfantasy Dôme medlemmer) plus mad skal ske på giro nr. **421 35 21**, eller på con'en.

Tilmeldingsblanket og girokort er vedlagt inde i brochuren. Sidste rettidige betaling er mandag den 12 juli.