

Viking-Con

Introduktion

Viking-Con er Danmarks største spillecon med 700-800 deltagere. Når entréen er betalt er alle turneringer og aktiviteter gratis.

Information

12. -14. oktober
Tårnby Gymnasium
Tejn Allé 5, 2770 Tårnby
Ikke forhåndstilmeldt: 150,- kr.
Forhåndstilmeldt: 130,- kr.

Rollespil

32 rollespilsturneringer bl.a. live rollespil og som BONUS er der et scenarie inkluderet på cd'en.

Strategispil

35 turneringer i bræt-, samlekort- og figurspil.

Andre Aktiviteter

Salgsboder, spilleforeninger,
demospil, stor GW
figurostilling, cafe,
loppemarked,
spiludlån o.m.a.



Velkommen til Viking-Con 20

CD-Rom'en er i drevet, cola'en er åbnet, og forventningerne blæst op: Kort sagt – du er godt i gang med at glæde dig til årets Viking-Con. Vi håber, at vi ikke skuffer dine forventninger. Der er i hvert fald mange gode grunde til at glæde sig. Bl.a. pt. 34 på rollespils-siden og 34 på strategispilssiden. Plus alt det løse af mere eller mindre spontan karakter.

Samtidig kan du se frem til en weekend med socialt samvær og spil med ligesindede (læs: spillenørd), som heller ikke får sovet tilstrækkeligt. Og du får også lejlighed til at bruge dine surt tjente penge på diverse rolle- og brætspil, trading cards, mystiske terninger og hvad de tilstedeværende forretninger ellers kan finde på at sælge til dig. Kort sagt: De perfekte rammer for en weekend med spil er linet op.

Du skal nu bare finde ud af, hvad du kunne tænke dig at spille på Viking-Con, og eventuelt hvem af dine venner, du skal overtale til at tage med. Det sidste skulle nu ikke være så svært; og hvad det første angår, har du med CD-Rom'en i drevet rige muligheder for at finde frem til netop de turneringer, som du for alt i verden ikke vil undvære at deltage i.

Hvis du ellers synes, at der mangler lige netop dit yndlingsspil, er Viking-Con også stedet, hvor man kan skrabe en flok spillere sammen i løbet af ultrakort tid, så husk at ta' yndlingsspillet med. Det er jo bestemt også tilladt at spille ikke-programlagte spil.

Der er på con'en også mulighed for at møde nogle af de foreninger, der er i den danske spilleverden. Så hvis du ønsker at blive en del af det mere etablerede spillemiljø, og har ledt efter en forening med søde medlemmer, har du også chancen her.

Vi vil altså gerne byde dig velkommen til det, som vi i den ni mand store arrangørgruppe mener er en af de bedste danske con'er: Viking-Con. Und dig selv en god oplevelse. Vi ses!

Hvem og hvad er Viking-Con

Det er fedt at spille. Spil er udfordringer for hjernen, for fantasien og for den sociale muskel. Endnu federe bliver det, når der er mulighed for at spille med nye folk. Og så skaber spiloplevelsen rammen for et unikt fællesskab mellem meget forskellige mennesker. Tja, det er det fællesskab, Viking-Con tilbyder at være rammerne for i 48 dejlige timer.

Viking-Con er en årligt tilbagevendende begivenhed - det har den i alt fald været i de sidste 19 år, hvor Viking-Con har været en mulighed for at mødes med store dele af det danske spillemiljø. Denne spillecon bliver arrangeret og sat i værk af frivillig, ulønnet arbejdskraft. Der er ni medlemmer i Viking-Con's planlægningsgruppe, som starter planlægningen af næste års con få uger efter, at årets con er afsluttet.

Men ni mennesker er jo ikke nok til at få con'en på skinner, så efterhånden i planlægningen og i arbejdet med con'en inddrages flere og flere personer. På selve con'en er der således ca. 250 personer, der bidrager med arbejdskraft for at få det hele til at køre.

Planlægningsgruppen varetager alle principielle og økonomiske beslutninger, og gruppen mødes ca. 8 gange på et planlægningsår. Der nedsættes underudvalg,

som beskæftiger sig med f.eks. rollespil, strategispil, blad, praktiske forhold såsom forplejning og garderobe, PR, foreningskontakt etc. I de fleste underudvalg sidder desuden også andre end folk fra nimandsgruppen. Et koordinationsudvalg på tre personer ud af de ni, varetager den løbende koordinering af arbejdet i de forskellige underudvalg, og følger op på ad hoc beslutninger.

Det primære i at deltage i Viking-Con er velsagtens at spille. Men det er nu ikke hele con'ens formål. Viking-Con lægger også op til, at en væsentlig del af dens charme er at møde ligesindede, og snakke/udveksle spilidéer med andre spillere, måske også andre end lige dem, man ser til daglig. Det, du betaler for ved indgangen, er muligheden for at bevæge dig i Viking-Con's ramme i en weekend.

Ud over det kan du på Viking-Con også møde forskellige foreninger, som promoverer sig selv på con'en. Du kan også se på tilbud hos diverse spilforretninger, som deltager med en stand. Desuden er der som regel indslag som f.eks. årets loppemarked og der er nogle år også en mere showpræget event, samt diverse workshops.

Arrangørgruppen

Den otte mand (m/k) store planlægnings- og arbejdsgruppe, som arrangerer årets Viking-Con, er:

Annemette Kaaber Wolff
(andre aktiviteter, informationen)
annemette@viking-con.dk

Alex Moe
(caféer/foreninger, rollespil, PR, catering)
alex@viking-con.dk

Bettina Stuhr Kaltoft
(CD-Rom/blad, catering, koordinationsudvalg, PR, web, trøjer)
bettina@viking-con.dk

Jesper Voss Jacobsen
(andre aktiviteter, forretninger, web, informationen, loppemarked, strategispil)
jesper@viking-con.dk

Katja Gamby
(informationen)
katja@viking-con.dk

Martin Bernth Johannesson
(catering, koordinationsudvalg, forretninger, forsikringer, lokaler, rollespil, strategispil)
martin@viking-con.dk

Mette Riis
(edb, informationen, koordinationsudvalg, lokaler, loppemarked, strategispil, CD-Rom/blad)
mette@viking-con.dk

Sebastian Flamant
(CD-Rom/blad, caféer/foreninger, PR, rollespil, web)
sebastian@viking-con.dk

Hvis du har brug for det, er du meget velkommen til at kontakte en af ovenstående.



Redaktionen

Følgende personer har siddet i redaktionsgruppen for CD-Rom/blad:

Alexander C. Johansen
Bettina Stuhr Kaltoft
Dan Bowring
Mette Riis
Mia-Maria Nielsen
Mogens Larsen
Niels K. Handest
Sebastian Flamant

Disse personer har samlet, redigeret og delvist skrevet det, du kan læse på denne CD-Rom. Hovedparten af indlæggene er dog skrevet af turneringslederne og medlemmerne i rolle- og strategispilsudvalgene.

Generel Information

Under informationssiderne finder du oplysninger om alt det praktiske på Viking-Con; hvordan du tilmelder dig, hvem der afholder Viking-Con, hvad du kan få at vide i Informationen og alt muligt andet. Hvis du er ny på Viking-Con, er det en god idé at læse siderne. Så ved du hvordan du får mest ud af con'en. Hvis du til gengæld har været på Viking-Con før, kender du sikkert til alle disse påbud og tilbud. Nedenfor finder du en liste over de nye tiltag på årets con:

Rollespilsudvalget har i år programsat nye scenarier om søndagen, ikke kun re-runs.

Vi opretter en hyggecafé, som forbeholdes de der har lyst til at snakke sammen stille og roligt. Caféen er spillefrit område.

I år vælges bedste rollespilsscenario kun af spillerne.

I år har vi gjort en indsats for at øge antallet af aktiviteter ud over turneringerne.

Tid og sted

Viking-Con 20 afholdes i weekenden 12.-14. oktober 2001. Dørene åbnes kl. 18.00 - medmindre du er registreret VIP, turneringsleder, spilleleder eller anden form for official, der får adgang allerede kl. 17.00.

Stedet, du skal dukke op, er Tårnby Gymnasium. Det ligger Tejn Allé 5, 2770 Kastrup. (Husk: Der kan ikke ringes til skolen!). For vejledning om, hvordan du kommer dertil i bus, tog, bil eller på cykel, henviser vi til www.rejseplanen.dk og www.krak.dk.

Hjælpen er nær - brug Informationen

Som altid vil en hærs-kare af medhjælpere være klar til at hjælpe dig ved at svare på conrelaterede spørgsmål fra det øjeblik, du træder ind ad døren, og til det øjeblik, du skal hjem igen.

I Informationen kan du til- og framelde dig turneringer, få oplysninger om turneringer, vi har en garderobe, vi udleverer købte t-shirts og scenarier, vi udlåner spil og vi viser vej. Informationen tager sig af alt det, der danner rammerne for spillene på con'en.

På Viking-Con er Informationen delt op i to områder: Den praktiske del med Ludoteket og Garderoben og selve hoved Informationen, hvor du kan henvende dig med alle andre spørgsmål.

Informationen tager sig af indcheckningen af deltagere og udlevering af materiale til turnerings-

ledere. Det meste af tiden er der også repræsentanter for spiludvalgene til stede i Informationen, så turneringsspørgsmål kan blive løst med det samme.

Informationen vil være åben under hele con'en, så du vil altid kunne få hjælp dér.

Dørene åbnes kl. 18.00

Når Viking-Con begynder om fredagen bliver dørene åbnet kl. 18.00. Der er altså ingen grund til at møde op flere timer før, da vi desværre er nødt til at holde jer uden for skolen, indtil vi er færdige med at gøre klar.

Hvis du er forhåndstilmeldt, dvs. du har udfyldt girokortet og indbetalt inden betalingsfristen er udløbet, har vi klargjort et ark, som du kan hente i forhåndsindcheckningen. På dette ark er dit navneskilt og mærker til t-shirt, scenarier og mad, hvis du også har forudbestilt dette. På arket vil du også kunne finde resultatet af lodtrækningen, så du har et overblik over, hvilke turneringer du allerede har fået plads på. Ved at hente og samle dit navneskilt inden kl. 18.00 får du hurtigere adgang til skolen, da du ikke skal stå i kø, og derfor kan gå lige igennem kassen for forhåndstilmeldte.

For registrerede VIP'ere, turneringsledere, game-mastere og andre officials vil der være indgang til skolen fra kl. 17.00. Du bør sikre dig, at din VIP-status er blevet registreret. Du kan evt. skrive til din kontaktperson for at sikre dig, at du er med på holdet.

Overnatning

Og så sad en af spillerne og sov !

Du har sikkert selv siddet til en turnering som blev mere eller mindre kedelig fordi en af deltagerne simpelthen var for træt til at deltage.

For at være frisk til deltagelse i turneringerne, kan vi derfor stærkt anbefale, at du hviler øjnene et par timer en gang imellem. Vi har et par gymnastiksale, som vi bruger som sovesale. Der må af sikkerhedsmæssige årsager (brand osv.) kun soves dér. Vi kan komme ud for, at kommunen sender folk ud for at checke, at vi følger brandregulativerne - hvis kontrol-løren skulle finde folk, som sover rundt omkring, kan vi risikere, at Viking-Con lukkes øjeblikkeligt.

Sovesalene er beregnet til at sove i, så spil, spisning og andre aktiviteter skal foregå andetsteds på skolen. Rygning er strengt forbudt i sovesalene. På grund af brandfare er vi nødt til at håndhæve dette.

Det koster ikke ekstra at benytte sovesalene, så der er al mulig grund til at hvile øjnene, når trangen melder sig.

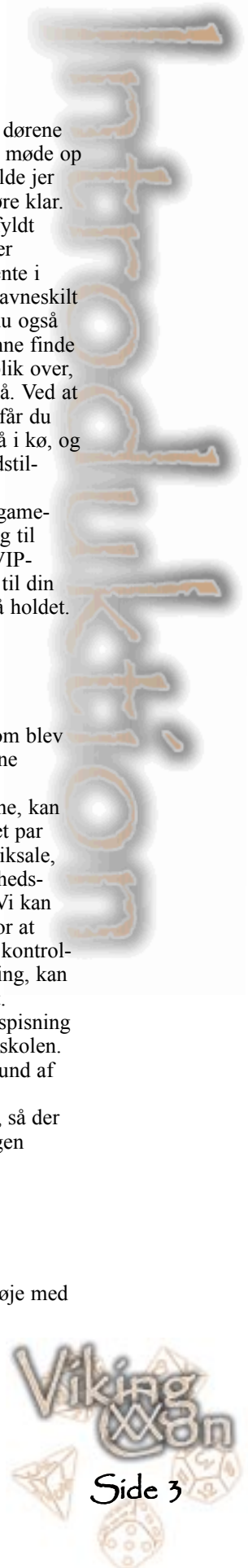
Garderobe

Gratis, selvfølgelig.

På Viking-Con kan det være svært at holde øje med oppakningen hele tiden. Selv om det er meget lidt, der forsvinder, er det jo rart at kunne få den malede figursamling, skotojs-æskan med Magic-kort, mors kuffert eller hvad du nu ellers har med af værdi, opbevaret under opsyn.

Da det er en gratis service, beder vi indtrængende om ikke at misbruge garderoben.

Garderoben er på eget ansvar, og vi kan desværre ikke påtage os erstatningspligt. Lad



derfor ting af stor værdi blive hjemme.

Garderoben er åben under hele con'en - også om natten.

Uden mad og drikke...

Mennesket lever jo ikke af ånd alene – sommetider må der også brød til! Derfor har de gæve gutter og gutter bag Viking-Con også sørget for, at du kan dække dit basale behov for mad på con'en. Eller rettere; udliciteret hele den del af det, der handler om mad og drikke.

Således har Foreningen Dragon Land lovet at stå for congængernes forplejning i år. Der bliver, sædvanen tro, mulighed for at forudbestille mad; i år både morgenmad, frokost og aftensmad. Priserne er hhv. 25, 25 og 40 kr. Morgenmaden bliver en tag-selv buffet, frokosten er en flûtes-sandwich, og aftensmaden bliver hhv. ungarsk gullasch og lasagne. Hvis du vil være sikker på, at der også er reserveret noget af dette til dig, så er det bare om at udfylde bestillingen på bagsiden af det relevante girokort (du har det i hæftet, som du har fået sammen med denne CD-Rom). Selvfølgelig kan du også købe mad, selv om du ikke forudbestiller/-betaler, men der er så ingen absolut garanti for, at du også får lige det, der har kunnet forudbestilles.

Der bliver altså som sædvanlig en "kantine", og her kan du købe mad, drikke, slik, frugt osv. Sortimentet er ikke helt fastlagt endnu, men der bliver diverse morgenmadsprodukter; kaffe/te (medbring selv termokande og undgå panten!); sandwiches i forskellige former; chokoladebarer; kiks; frugt; pizzaslices; ikke alkoholiske drikkevarer galore samt meget mere.

Der vil være døgnåbent, dog bliver der faste udleveringstidspunkter for den forudbestilte mad. Disse vil du kunne se opslået på con'en, og de er selvfølgelig fastlagt, så du burde kunne nå både at spille og at få mad.

Priserne bliver som vanligt rimelige; du kan se prisen på udvalgte produkter her på Viking-Con 20 CD-Rom'en, med den tilføjelse, at det bestemt ikke er en fuldstændig oversigt over sortimentet.

Mad, t-shirts mv.

Vi tilbyder, som de øvrige år, Viking-Con's medlemmer at købe en t-shirt med årets Viking-Con logo. Det bliver igen en sort t-shirt med hvidt tryk. T-shirten kan købes i Medium, Large og Ekstra Large.

Derudover kan du købe vindscenarier, bestille madordning osv.

Priserne på alt dette kan du se på girokortet i det medfølgende hæfte.

T-shirts og scenarier udleveres i Informationen på Viking-Con, til dem der har forudbestilt og betalt. Betaling **skal** ske på det girokort der fulgte med CD-rom'en hvor du kan se pris og betalingsfrist. **Girokortet må ikke indbetales i banker eller sparekasser, kun på posthuset!!!**

Madbilletter udleveres ved ankomsten sammen med dit Viking-Con skilt.

Informationen tilbyder, som en ekstraservice, at lave badges for con'ens deltagere. For den beskudne pris af kr. 10 pr. stk. kan du få lavet dit eget badge. Du skal bare medbringe et motiv, så vil vi se, om det kan lade sig gøre.

Personale

På Viking-Con er det forholdsvis let at finde ud af, hvem er ansvarlig for con'en. Deltagere, der bærer årets officielle trøjer enten i RØD eller GRØN udgave med det officielle logo på, er på en eller anden måde tilknyttet con'en. Du er altid velkommen til at spørge dem, hvis du har et problem eller et spørgsmål.

Arrangørgruppen, der består af ni personer, har røde trøjer på. Disse ni er ansvarlige for afvikling af con'en, og i sidste ende er det deres ord, der gælder.

Medhjælperne, som du møder i Informationen, eller rundt omkring på skolen, har grønne trøjer på.

De kan måske ikke altid løse dit problem, men så kan de finde en, der kan.

Hvis du får behov for at kontakte en af arrangørerne inden con'en, kan du finde de forskellige emailadresser under afsnittet "Arrangørgruppen".

Hjælp os – vi mangler folk til informationen

Informationen på Viking-Con tager sig af mange funktioner, under hele con'en. Derfor har vi brug for ca. 40 deltagere der er villige til at tage 2-3 vagter à 3-5 timers varighed.

Som informationsmedarbejder vil du selvfølgelig få vores store **taknemmelighed**.

Du kan komme ind **kl. 16.00** om fredagen hvis du deltager i opstillingen

Du vil få en **gamemaster-prioritet**, hvilket betyder at du deltager i den kørsel i lodtrækningen der kører først, hvorved du skulle have meget stor chance for at få opfyldt din første prioritet.

Du får den grønne **Viking-Con 20 t-shirt** hvis du binder dig for 3 vagter (bliver vi mange nok vil dette kun være 2 vagter).

Du får tilbudt at købe en **sweatshirt** med broderet Viking-Con logo. Sweatshirten sælges kun til de deltagere, der på en eller anden måde gør sig fortjent til en grøn t-shirt. Sweatshirten koster kr. 325,-

Vi **oplærer** dig selvfølgelig til de forskellige funktioner i Informationen.

Du kan nyde **samværet** med dine kollegaer i Informationen.

Vi har heldigvis en hel del deltagere, der år efter år stiller op, men vi har altid brug for nye og friske kræfter. Vi glæder os til at byde dig velkommen i Informationen på Viking-Con 20.

Du kan ringe til Annemette på tlf. 47 93 70 20 eller skrive til annemette@viking-con.dk

Ordensregler

Når du færdes på Viking-Con er der nogle ordensregler, som vi beder dig overholde:

Ryd venligst op efter dig! Viking-Con's rengøringshold står for den store after-con oprydning, men for at vi alle skal kunne ånde undervejs på con'en, er det nødvendigt, at du er opmærksom på ikke at efterlade skrald rundt omkring. Når du forlader et spillelokale, så sørg altså for at papir/tomme flasker/brugte femidomer ligger i skraldespanden og ikke på gulv og borde.

Hav respekt for dem, der sover. Sædvanligvis soves der ikke meget på Viking-Con. Netop derfor er det vigtigt at den søvn, deltagerne får, er god. Det forudsætter, at du undlader at: holde længdespringskonkurrence i sovesalen; sætte Pantera på volume 23



klokken halv fire; spille Junta fra din sovepose. Kort sagt, du skal tie stille og gå musestille, når du befinder dig i sovesalen.

Du må ikke drikke alkohol. Det er en fast Viking-Con politik at vi mødes for at spille sammen og ikke for at drikke os fulde sammen. Det er ikke fordi der som sådan er noget galt i det andet; det er bare ikke det, Viking-Con går ud på. Derfor må du under ingen omstændigheder drikke alkohol på con'en. Til gengæld er du velkommen til at blive høj af kaffe og gå i sukkerchok.

Ingen levende lys. Af hensyn til brandfaren beder vi dig om ikke at tænde levende lys på con'en. Nok har Viking-Con en forsikring, men en nedbrændt skole bliver måske lidt meget...

Du må ikke spise i sovesalene og spillelokalerne. Og for øvrigt heller ikke i butiklokalet. Mad skal spises dér, hvor mad skal spises, og i Viking-Con's tilfælde er det altså de steder vi ikke sover og spiller.

Vær hensynsfuld med røgen. Du må under ingen omstændigheder, absolut aldrig nogensinde, heller ikke hvis du beder pænt, ryge i sovesalen. Du må til gengæld godt ryge i spillelokalerne, såfremt du ikke gør vold på dine medspillere. Hvis de andre siger okay, så er det okay. Hvis de andre ikke bryder sig om dine smøger, så må du forhandle dig frem til en løsning. Summa summarum: vær hensynsfuld med røgen!

Lad være med at tæve de andre. Som i den virkelige verden gælder det også på Viking-Con, at man ikke må begå ulovligheder. At du slår dårligt med terningerne er altså ikke en undskyldning for at blive voldelig. Ligesom du heller ikke må stjæle dine modspilleres kaffe for at lulle dem i søvn.

Sådan kommer du med til Viking-Con 20

At være med på Viking-Con 20 koster kr. 150,- for hele weekenden. Der er også mulighed for at købe adgang til enkelte dage, det koster kr. 50,- for fredag, kr. 100,- for lørdag og endelig kr. 50,- for søndag.

Men hvorfor ikke være smart: Forhåndstilmeld dig til hele weekenden, så er du med i lodtrækningen om turneringspladser, og oven i købet er det billigere, da du får det hele for kr. 130,-.

Du kan kun forhåndstilmelde dig ved at indbetale de 130,- kr. senest den 22. september 2001 på et af de girokort, der er vedlagt Viking-Con hæftet. Hvis du indsender girokortet til BG-Bank skal det ske senest den 17. september 2001. Betalinger efter denne dato honoreres ikke, men returneres efter con'en.

Girokortet må ikke indbetales til banker eller sparekasser!!! Så når din tilmelding os ikke. Girokortene i hæftet er den eneste gyldige måde at forhåndstilmelde sig de officielle turneringer ved dette års Viking-Con på. Bagsiden af girokortet udfylder du med op til 10 turneringsønsker. Jo flere ønsker, jo større chance for en turneringsplads.

Tilmeldings-girokortet kan kun anvendes til forhåndstilmelding af en person, og du kan ikke bestille og/eller betale T-shirts og madordning. Til bestilling og betaling af dette, skal du bruge det andet girokort.

Hvis I er nogle stykker der vil tilmeldes som en gruppe, skal I alle sammen udfylde og indbetale hver jeres girokort. Og så skal I HUSKE at udfylde feltet gruppenavn med jeres gruppes navn. Læs mere om individuel- og gruppetilmelding på de næste sider.

Udfyld girokortets bagside så omhyggeligt som muligt. Vi vil gøre vort bedste for at fortolke de

indsendte tilmeldinger, men vi er desværre ikke altidende. Eventuelle fejl beklages derfor på forhånd.

Skriv tydeligt dit navn, din adresse samt de øvrige oplysninger i de dertil indrettede felter. Hver person kan højst sende 1 (et!) tilmeldingsskema.

Individuel eller Gruppe

Individuel tilmelding

Tilmeldingsskemaet udfyldes som en prioriteret ønskeliste, hvor 1 angiver den højeste prioritet. Dvs. den turnering, som du helst vil deltage i, skriver du ud for nr. 1. Den "næsthelst" vil deltage i får nummer 2 osv. HUSK! Maksimalt een turnering pr. prioritet.

Hvis du skriver dine ønsker på girokortet, SKAL du bruge de officielle forkortelser. Disse kan ses ved turneringsplanen andet steds på CD-Rom'en og i hæftet. Turneringer med **** i stedet for en forkortelse, kan du IKKE forhåndstilmelde dig; du møder bare op. Når du har skrevet din 10. prioritet, er det slut med at ønske. Det betyder dog ikke, at du ikke kan deltage i andre turneringer med ledige pladser, du skal bare møde op i Informationen på con'en og melde dig til.

Gruppetilmelding

Hvis I er nogle stykker, som meget gerne vil spille i samme turnering, så har I mulighed for at tilmelde jer som en gruppe.

Ved forhåndslodtrækningen indebærer dette: Enten får alle i gruppen plads i turneringen, eller også får ingen i gruppen plads. Det, at alle sikres en plads, er ikke ensbetydende med, at man kommer på samme hold, det er turneringslederen eller gamemasteren der bestemmer det!

Skriv gruppens navn i det angivne felt på samtlige medlemmers tilmeldinger. Alle medlemmer af en gruppe skal forhåndstilmeldes. Den eller de turneringer, som I ønsker at deltage i som en gruppe skal have højeste prioritet. F.eks., hvis 4 personer ønsker at deltage i Junta og Toon som gruppe, så skal de på de 4 tilmeldinger angive henholdsvis Junta og Toon ud for prioriteterne 1 og 2, mens eventuelle individuelle ønsker tildeles prioriteterne 3 eller lavere. Hver person kan højst være med i én gruppe!

Lodtrækning

Resultatet af forhåndslodtrækningen kan ses på www.viking-con.dk omkring den 6. oktober 2001. Hvis du vil have automatisk besked, når lodtrækningen bliver offentliggjort, skal du udfylde og sende formularen på vores hjemmeside. Af hensyn til deltagerne vil der kun blive offentliggjort fornavn, forbogstavet i efternavnet, postnummer, Viking-Con nummer samt lodtrækningsresultatet.

Resultatet kan f.eks. se således ud:

Belejringen af Tal-Rac: Ved turneringen Belejringen af Tal-Rac regnes der foreløbig med 6 deltagere. Alle pladser var til rådighed for lodtrækningen, og alle blev uddelt som følger:

Gruppe	Navn	Viking-Con nummer
	Børge X, 4140 Borup	243
	Niels C, 2800 Lyngby	969
	Tobias C, 2990 Nivå	2006
Dekadente Kaoskultister		
	Morten U, 2100 Kbh Ø	2044
	Sebastian T, 2200 Kbh N	2240
	Michael K, 1364 Kbh K	2004



Resterende ledige turneringspladser bliver uddelt løbende under con'en.

Hvis du vil vide mere om selve lodtrækningsproceduren så læs på de næste sider.

Hvis du er så heldig at komme med i en turnering, og alligevel ikke kan/vil benytte dig af din tilmelding til turneringen, skal du henvende dig i Informationen (inden con'en kan du ringe eller maile) for at blive slettet af turneringslisterne. Hvis du ikke møder op til turneringen, vil du blive udsat for en "straf". Sidste år fjernede vi f.eks. synderne fra deres øvrige turneringer.

Hvorfor nu det? Vi fik i flere år klager fra turneringsledere, der lægger et stort stykke arbejde i at lave en turnering. Turneringslederne stod og manglede deltagere, enten fordi folk havde sovet over sig, eller fordi de havde fundet en mere interessant turnering, eller fordi de skulle deltage i en finale. Samtidig var der andre, der var blevet væk fra turneringen, fordi der ikke var plads. Så husk at melde fra, så en anden kan få din plads.

Afmelding

"Jeg kan ikke komme til Viking-Con alligevel!"

Det man betaler for, er et medlemskab af foreningen Viking-Con. Som medlem af denne forening får du adgang til con'en hele weekenden og mulighed for at deltage i forhåndslodtrækningen af turneringspladser. Som medlem får du også tilsendt næste års Viking-Con hæfte. Derfor kan vi ikke returnere din indbetaling.

"Hvad med de andre ting jeg har betalt for?" Op til 8 dage før Viking-Con har vi måske mulighed for at hjælpe dig. Skulle du have betalt for t-shirt og scenarier, vil vi mod et gebyr fremsende dette til dig. Har du bestilt madordning, vil vi prøve om vi kan afbestille den. Derefter vil vi, mod fradrag af omkostninger, returnere de penge, du har betalt. Afmelding skal ske til mette@viking-con.dk.

Hvis du vil vide mere om lodtrækningsprocedure, resultatkode mm., kan du læse videre andetsteds på CD-Rom'en eller på hjemmesiden www.viking-con.dk.

Lodtrækningsprocedure

Lodtrækningen blandt de forhåndstilmeldte deltagere på Viking-Con foregår efter et meget simpelt princip: Deltagerne udtrækkes en for en og placeres på en liste, og denne liste gennemgås gentagne gange indtil der ikke kan tildeles flere turneringspladser.

Ved en gennemgang får hver deltager tildelt det først mulige ønske (prioritet) fra sin tilmeldingsblanket. Der er således ingen der får sin anden (tredje, ...) turneringsplads før alle andre enten har fået en (to, ...) pladser eller er løbet tør for ønsker. Men der er selvfølgelig et par undtagelser:

Privilegeret ønske

I første gennemgang bliver visse deltagere (se nedenfor) behandlet før de andre. Derefter deltager de selvfølgelig først igen i anden gennemgang.

Grupper

Alle medlemmer i en gruppe bliver udtrukket og står på listen, men så længe der er fælles ønsker som potentielt kan opfyldes, tages der kun hensyn til det

medlem, der har det laveste Viking-Con nummer. Så snart alle gruppens ønsker er udtømt, kommer alle medlemmerne i betragtning med deres individuelle ønsker. (Hvis et eller flere medlemmer allerede er blevet forbigået i den gennemgang hvor gruppens ønsker slipper op, får de en chance til).

Der eksisterer mange misforståelser omkring proceduren for gruppetilmeldinger og effekten af dem. Det der i Viking-Con's lodtrækningssystem af historiske årsager kaldes en gruppe, er en form for fælles lodtrækning af et antal personer.

Effekten af gruppetilmeldingen på lodtrækningen er meget simpel at beskrive. Hvis en gruppe har meldt sig til en turnering i fællesskab, er det alt eller intet: Enten får alle medlemmerne plads, eller også får ingen af dem plads. Hvis man er interesseret i statistik, kan man regne ud at et gruppeønske har lidt mindre chance for at blive opfyldt end et individuelt; forskellen er større, jo flere medlemmer der er i gruppen og jo færre pladser der er på turneringen.

Proceduren for tilmelding er heller ikke kompliceret: Gruppen bliver enig om et navn og et antal fælles ønsker i en prioriteret rækkefølge. Alle medlemmer i gruppen angiver så gruppenavnet på tilmeldingsblanketten (stavet ens, tak), og anfører de fælles ønsker som deres første prioriteter (i den vedtagne rækkefølge). Se nedenfor om grupper i forhold til privilegerede ønsker. (Hvis alle gruppens medlemmer derefter tilføjer individuelle ønsker, og de tilfældigvis er ens, vil systemet behandle de ekstra ønsker som fælles.)

Resultatkoder

I lodtrækningslisterne for deltagere og grupper er der ud for den enkelte turnering en kortfattet begrundelse for resultatet.

Her er et eksempel:

Børge X, 4140 Borup er tilmeldt Viking-Con, og har ved lodtrækningen fået opfyldt de ønsker som har en markering under tildelt.

Prioritet	Turnering	Tildelt/Ikke tildelt
1	Diplomacy	GM-prioritet
2	Belejringen af Tal.	Almindelig
3	Bjergkongens Skat	Sammenfald
4	Lydis Bryllup	Ingen plads

Herunder gives en lidt fyldigere forklaring af de mulige årsager:

Almindelig

Dette ønske er opfyldt fordi der var en ledig plads (nok ledige pladser) til rådighed på turneringen da denne deltager (gruppe) kom i betragtning.

GM-prioritet (privilegeret ønske)

Dette ønske er opfyldt i en speciel gennemgang før alle andre. Deltageren har kvalificeret sig til dette ved at udføre et stykke arbejde for con'en, enten som turneringsleder, spilleleder eller i administrationen. En gruppe er kun privilegeret hvis alle medlemmer er.

Sammenfald

I en tidligere lodtrækningsrunde har deltageren har fået plads i en turnering som afvikles på samme tid som denne turnering. Der tages her ikke hensyn til, om eventuelle finaler kan skabe konflikt.

Ingen plads

Da denne deltager eller gruppe kom i betragtning, var der desværre ikke nok ledige pladser til rådighed på turneringen.

Aflyst

Turneringslederen har desværre været nødt til at aflyse turneringen med motoren kørende.

Turneringsplan



Fredag

Modul A

19	20	21	22	23	24	01	02	03	04
Chaos M.									
Junta									
Vinci									
Wjatt Earp									
Successors									
Titan									

Modul B

19	20	21	22	23	24	01	02	03	04
Midnite M.									
Neue Entd.									
Family B.									
Successors									
Titan									

Lørdag

Modul C

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	01	02	03	04	
Blood Bowl																			
Robo Rally																			
Advanced Civilisation																			
Diplomacy																			
Iron Dragon																			
Titan																			

Modul D

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	01	02	03	04	
Gunslinger																			
1830																			
Advanced Civilisation																			
Diplomacy																			
Iron Dragon																			
Titan																			

Modul E

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	01	02	03	04	
Acquire																			
Titan																			
Britannia																			
Motorsportspillet																			
Tikal																			
Mahjong																			
BattleCry																			
Mystery Rummy Combo																			
Axis & Allies																			

Modul F

12	13	14	15	16	17	18
Junta Finale						
1830 Finale						
Volddamf						
Diplomacy Finale						
Iron Dragon Finale						
Way Out West						
Britannia Finale						
Motorsports.Finale						
Avc Caesar						
Tre Spil						

Forkortelser til girokortet

1830	Acquire - Midnight Hotel
ADVC	Advanced Civilization
AVC	Avc Caesar
AXIS	Axis & Allies
BATT	BattleCry
BLOOD	Blood Bowl
BRIT	Britannia
BYER	Byer og Riddere - Settlers II
CHAOS	Chaos Marauders
MOTO	Das Motorsportspiel
DIPLO	Diplomacy
EMPI	Empires of the Ancient World
FAMI	Family Business
GUNS	Gunslinger
IRON	Iron Dragon
JUNTA	Junta
MAGB	Magic Booster Draft
MAGD	Magic Scaled Deck
MAGS	Magic Standard
MAHU	Mahjong
MIDAS	Midas
MYST	Midnite Magic: Common as Dirt
NEUE	Mystery Rummy Combo
KING	Neue Entdecker
RIHGE	Ringenes Herre
ROBO	Robo Rally
SUCC	Successors
TIKAL	Tikal
TITAN	Titan
TRE	Tre Spils Kamp
VINCI	Vinci
VOLL	Volddamf
WH40	Warhammer 40.000
WYAT	Wjatt Earp
WYAT	Wjatt Earp

1235	Scenarier
AGEN	Agent 005Smølf: Et en smølf altid...
ALIE	Aliens
ARKE	Arken
ARMA	Armageddon Sun
BIRD	Bird of Prey
BLAC	Blackout
BLAN	Blandt Stjerner og Skulte Fjender
DARK	Darkness Behind Enemy Lines
FRED	De Fredløse i Zhoga Bjergene
SORT	Den Sorte Kæde
MONO	Dogme #4 - Monogami (6th)
GYSE	En Gyserfilm
EVIG	Evhedens Sommer
FANG	Fanden paa Væggen
FANG	Fangerne på Flåden
ALCA	Farvel Alcatraz
FORD	Forden
GILLI	Gillians Skat
GREV	Grevinden af Skumring
HIDD	Hidden Foe
JISEI	Jisei
KVÆL	Kvæler-Jørgens Havn
MØRK	Mørke Tider
PALAD	Paladins Lønne
RENN	Rennes-Les-Château
STAL	Stalkers

19 20 21 22 23 24 01 02 03 04 Turneringer med forhåndstil-

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 01 02 03 04 Turneringer uden forhåndstil-

22 23 24 01 02 03 04 Løbende turneringer

12 13 14 15 16 17 18

Introduktion til rollespilsturneringer

I Viking-Con's rollespilsudvalg har vi i år arbejdet på at sikre et bredt udbud af scenarier til con'en. Mange - både nye og gamle - forfattere har scenarier med på Viking-Con, inden for meget varierede systemer og genrer. Det synes vi er godt. Det betyder, at du på Viking-Con kan komme til at spille så forskellige ting som amerikansk action på syre, et mumitrold scenarie, Ridderne om det Runde Bord fantasy, hardcore sci-fi og masser af komedier. Og det med alskens forskellige regler. Måske er det hele ikke din smag, men forhåbentlig finder du inden for hver spiliblok noget der appellerer.

Igen i år har vi valgt at blande nyproducerede scenarier med re-runs, der bare fortjener at blive kørt igen. Der bliver skrevet mange gode scenarier i Danmark, og i Viking-Con's rollespilsudvalg synes vi, at langt de fleste fortjener et bredere publikum. Samtidig med at der selvfølgelig skal nyt blod til. Vi håber, at du har samme indstilling, og at du glæder dig lige så meget over gensynet med klassikerne som over alt det nye, der er på programmet.

Vi har de sidste mange år forsøgt os med forskellige måder at præmiere de nye scenarier på. Nogle år har vi haft en jury til at bedømme de indkomne scenarier, andre år har det været op til spillerne og spillederne at bedømme, hvilket scenarie de bedst kunne lide. Hvor vi sidste år uddelte tre priser, uddeler vi i år kun en; prisen for årets bedste scenarie. Det bliver en publikumspris, så du er selv med til at bedømme, hvem hæderen bør tilfalde.

Som krøllen på denne lille introduktion vil vi gerne bringe vores sædvanlige opfordring til, at så mange som muligt melder sig under spillederfanen. Jo flere der har lyst til at køre et scenarie på Viking-Con, jo flere kommer også til at spille. Og så er det jo heller ikke at foragte, at en spilledertørn giver VIP-status på Viking-Con.

Under alle omstændigheder god fornøjelse med rollespillet på Viking-Con 20.

123 scenarier

Forkortelse	123S
Arrangør	Bjarne Sinkjær
Forening	Avalon
Modul	C
System	N/A
Genre	Speedskrivningskonkurrence
Spillertyper	Forfattere
Ønskes GM	Nej
Bemærk	Der bliver kåret bedste scenarie og bedste idé.

Har du endnu en gang lyst til at prøve kræfter med scenarioskrivningens ædle kunst? Rumpiraten Sonja der kæmper for planeten Octovas ret til frihed? Ragnald Enhånd der tager på vikingetogt i Østerland? Kaptajn Berg og besætningen på Morgenstjernen mod Dr. Sløfferhagen og hans Dødsstråle? Eller hvad med Phillip Mardigan og sagen om den Sidste Pilgrim? Mulighederne er mange. Kun fantasien sætter grænsen. Nå ja, og tiden.

Tiden er kort. 123 minutter. To timer og

tre minutter til at skrive et scenarie. Tror du at du kan klare det? Det er nemt, blot du følger tre enkle regler:

Åben kuverten og udtag de mange fortrykte formularer i et praktisk A4 format. Læs med interesse og uden fordomme de fire elementer der skal indgå i din historie.

Forestil dig at du sidder i et usselt kammer og ingen penge har; hvis du ikke finder på en god idé inden for 10 minutter bliver stykket ikke færdigt til i morgen, og så vil fogeden sætte dig ud i den kolde sne. Det skulle hjælpe på inspirationen.

Skriv! Skriv så blodet flyder! Som gjaldt det livet!.

Hrmm. Nåh ja. Som du ser, er det ganske nemt. Vil du ikke være med? Oh jo, kom nu. Det bliver sjovt.

Agent 00Smølf - Mission: Er en Smølf altid en smølf?

Forkortelse	AGEN
Arrangør	Morten Vestersmølf Fisker
Forening	Forening: Smølfer Uden Grænser (SUG)
Modul	D
System	Smølfquest 3rd Ed. (ny revideret udgave!)
Genre	Smølf
Spillertyper	Smølfer
Ønskes GM	Ja

Det var en smølf aften i Smølfernes Landsby. Gammelsmølf var, som så ofte smølf, i færd med et af sine besmølfede smølfe. Han ville smølfede ud af, om Opfindersmølfs seneste opsmølf rent faktisk også smølfede. Til dette forsmølf havde han smølfet sig sammen med HemmeligAgentSmølferne i laborasmølferne i deres hovedsmølf, den GrønLysserøde padesmølf, midt i Smølfernes Landsby.

Det var et meget smølfende smølf: Smølferne begyndte at hvirvle smølf og smølf, og det hele mindede lidt om Fittelihutten, som allerede havde sin faste smølf i HASH: Var det smølferne eller smølferne, der drejede rundt? De vidste det ikke, men pludselig smølfede der noget i smølferne: Smølfseeren, som den hed, viste et smølf af en smølf Smølf!!!

HAS samt Gammelsmølf blev forfærdede. Det var altså dette, som også Sandsmølfefette havde smølfet om. Det var uundsmølfeligt - eller var det?

HAS001, HAS002, HAS004, HAS007, HAS009 & HAS667 blev straks sat på smølferne og de smølfede ved den Store Smølf, at de med al smølf ville forhindre at smølferne i Smølfseeren blev til smølfelighed. Det var i smølfhed en smølfegave, der var HASmølferne fra HASH værdig.

Nu måtte det for måske sidste gang smølfe eller smølfede.

Som smølf i *Mission: Er en smølf altid en smølf??* vil det være en god idé, hvis du på forhånd sørger for:

- at være rimeligt udhvilet
- at være opdateret med de nye regler...not!!!
- at være forberedt på, at dette kan være årets mærkeligste scenarie

- at være klar med alskens søde sager til SmølfMasteren

- evt. selv at medbringe en smølf (du ved, én af de hersens små blå med hvid hue!!)

... men frem for alt at skulle deltage i et sjovt, måske afslappende og forhåbentlig underholdende smølfescenarie.



Aliens

Forkortelse	ALIE
Arrangør	Christian Eriksen
Modul	E
System	Eget
Genre	Aliens SciFi/Horror
Spillertyper	Rollespillere/Action
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Playtest med Gms

Han kigger rundt i den mørke gang. Lugten af rust er overalt. ”Øv!” Hvorfor skulle han også lige gå den vej.

Han får øje på en dør længere nede af gangen. Så kan det jo være at de ikke har set mig endnu. Han står og lytter om der er andre, men den eneste lyd er en svag dryppen fra et vandør længere nede af den anden gang.

Han vender sig om og skynder sig ned til døren. Da han kommer derned kigger han på døren. Den er rusten. Den burde ikke være åben, hvad er der gået galt? Dette sted har høj sikkerhed, han burde ikke været kommet så langt, på den anden side er det jo et gammelt sted. Han åbner døren og kigger ned ad gangen på den anden side, men kan intet se. Der er mørkt.

Han går ind gennem døren og går 5 skridt frem. Bag sig hører han døren smække i. Han vender sig hurtigt om og ser at døren er lukket. „Fuck!“ det er ikke godt. Han vender sig hurtigt om igen, da han hører en hvæsen længere nede ad gangen. Han kigger sig desperat rundt om i gangen og prøver at åbne døren, men den er låst.

Der må være en måde at komme ud på! Pludselig hører han over radioen en hæs stemme:

”Så mine små børn, så er der mad.” Stemmen runger gennem hele området. Da lyden forstummer, vender han sig om og kigger ned gennem gangen. Han kan se noget dernede. Lige pludselig sætter det hele sig i bevægelse, han kan ikke tro sine egne øjne, han begynder at skrig af frygt og det hele sortner for hans øjne...

Dette scenarie er baseret på den verden der kendes fra Alien filmene.

Arken

Forkortelse	ARKE
Arrangør	Alex Uth
Præsenteres af	Projekt R'lyeh
Modul	E
System	Systemløst
Genre	Drama
Spillertyper	Skuespillere
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Arken vandt adskillige priser (deriblandt Bedste Scenarie) på Fastaval 97 og er siden blevet spillet i vidt og bredt i Danmark.

Gjord - gudernes land, hinsides Tågen. Fra den rustne Jernskov i nord til de frodige mangrove-sumpe i syd, fra de tågede havnekvarterer i øst over den vindplagede Støvslette til de hjemsogte, labyrintiske byer i vest er Gjord et forunderligt og magisk land. Her har fem guder i årtusinder hersket over bjerge og dale, sletter og vande, og kæmpet om magten. Men som et lyn fra en klar himmel har en ny og ukendt fjende slået til: Stralen.

Ødelæggende og knusende drager den igennem

rigerne og lægger landet øde i sit spor; guderne kæmper en ulige kamp mod udslettelse. Stralen må stoppes, men hvordan?

Arken er et overraskende scenarie, hvor vældige kræfter, storslået magi og håbefulde galninge deltager i en magtkamp af uanede dimensioner.

Armageddon Sun

Forkortelse	Arma
Arrangør	Tim M. Henriksen
Forening	D4
Modul	C + D
System	D&D 3 rd Ed.
Genre	Fantasy
Spillertyper	Alle typer
Ønskes GM	Ja

En mørk aften i en stille landsby langt fra hvad byfolk kalder grænsen til civilisation, træder en høj mand i en fuld pladerustning ind på den lokale kro. Underbelyst og gemt i skyggerne af døren kan mandens ansigt eller race ikke genkendes, selvom alle ansigter i rummet begynder at stirre på manden. Det er kroværten som bryder stilheden.

”Aahh,...velkommen fremmede, kom, kom, sæt Dem, De må være træt. De kan ikke være kommet andet end langvejs fra.”

Med et stille nik følger den nyankomne kroværten til bordet.

”Kan jeg bringe Dem noget mad eller drikke, vi har en fremragende gang fasan i gryderne. De skal endelig tage for Dem af retterne alt er betalt. De har blot at bede om det så skal vi forsøge at behage Dem.”

Den rustningsbeklædte skikkelse afviser kroværtens tilbud med et vink med hånden. Kroværten trækker sig tilbage gennem den besynderlige stilhed. Ved hvert af de seks borde, som hans krostue besidder, sidder kun en person. Seks personer, vidt forskellige fra hinanden, dog alle med det samme pergament, en invitation om man vil.

Barn af Locar

Vi, landsbyens ældste, hidkalder dig, og dine søskende til dit fødested. Tiden for jeres skæbne er nært forstående. Vi minder Dem om Deres løfte og den pligt De har til at adlyde vores kald. Inden den 17. aften efter den nye måne skal De være mødt i Deres hjemstavn. Kom og indfri Deres Skæbne og løs Deres slavelænker. Husk at dette er Deres skæbne og ikke noget som Venner eller eventuel familie har noget gøre med. De, Barn af Locar, skal komme alene.

Brevet er læst mange gange og de fremmødte har alle tænkt om, eller hvordan, de kunne slippe, men alle var klare over at intet kunne der gøres. Så nu var de her, de fleste modvilligt, alle uklare over hvad der nu skulle ske, men dog forventningsfulde over tanken om at deres 26 års lange slaveri endeligt snart var overståede.

Scenariet er skrevet i Forgotten Realms verden med D&D systemet. Det er et fleksibelt eventyr med hovedparten af indholdet baseret omkring en klassisk dungeon-crawl. Det er bygget til alle niveauer af spillere. De spillere der ønsker det, kan spille scenariet

Rollespil



som hack-and-slash, mens de spillere der ønsker at arbejde med deres karakterer kan gøre dette. Grupperne vil blive inddelt efter hvilket ønske man har til scenariet.

Bird Of Prey

Forkortelse	BIRD
Arrangør	John og Malene Flagga
Modul	E
System	Gurps Wta
Genre	World og Darkness
Spillertyper	Thriller – gerne spillere der kan lide mysterier, gåder og gætterier
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Spilkendskab til Wta og GURPS systemet ER påkrævet

Billygternes lange lysvifter fejer op over bakkekammen, og rejser sig i luften som lyset fra luftværnsspots. Da pickup-trucken nærmer sig toppen af bakken, bliver roden af lysvifterne kraftigere for derefter pludseligt at slå ned, så den orangebrune kørebane bliver oplyst, i det køretøjet kommer over bakketoppen.

I høj hast bevæger pickup'en sig ned ad bakken, efterladende en rødlig dis af støv, der spreder sig til en grålig ugenomsigtig masse. Bilens lygter slukkes, og uden lys lader pickup'en sig trille et stykke ned af bakken, inden den drejer af og bremser ved foden af en skrænt, der tårner sig op foran den. Et stykke tid holder pickup'en med motoren kørende.

Et lys tændes inde i førerhuset, og medens den grålige støvsky stille glider bort, kan der anes en skygge på førersædet. Efter endnu et stykke tid slukkes lyset og motoren. Stilheden sænker sig som et fløjls-tæppe over den lille dalsænkning, kun afbrudt i et kort sekund af den metalliske lyd fra en bildør der åbnes. En kvinde stiger ud. Forsigtigt ser hun sig omkring, og tager så en blød pose fra førersædet. Hun sætter sit mørke hår i en hestehale, og placerer en sort baseball kasket på hovedet, hvorefter hun retter på sin sorte Levi's skjorte. Fra den bløde pose tager hun et par mørke overtræksbukser, og tager dem på ud over de lyse lærredssshorts hun bærer. Overtræksbukserne presses ned i et sæt militærstøvler, så støvlerne danner en hård, beskyttende ydre skal omkring hendes ankler. Den tomme pose smides ind i bilen og døren lukkes.

Kvinden går om bag køretøjet, og fra det åbne lad haler hun en skovl og et tæppe frem. Hun søger kort på ladet, og fisker en mindre stavlygte frem. Hun tænder den, og i dens blålige skær kan man se, at hendes øjne afsøger landskabet omkring hende. Intet synes at undgå disse unge øjne, dette smukke ansigt med stærke indianske træk. Hun tager skovlen og tæppet, og med det over skulderen bevæger hun sig i retning af skrænten.

I lygtens skær får hun lokaliseret et område, der synes at ligge nær et mindre klippefremspring. Efter at have lagt tæppet på jorden begynder hun at grave.

Først nærmest aggressivt, dernæst mere forsigtigt. Efter et stykke tid bukker hun sig ned, og med hænderne børster hun noget jord væk fra et objekt. Stille står hun med lygten rettet ned i hullet, hun netop har gravet. Et par sten der lander i nærheden, får hende til at fare sammen. Hun lyser ud i mørket, og lyset når kun de nærmeste sten og den røde pickup nær hende. En fjern dump dunkende lyd får hende til at lade lyset blive på bilen. Hun går hen og lægger

sin hånd på kølerhjelm, og med et lettelsens smil vender hun sig for at gå tilbage til hullet.

Et lysglimt over skræntens kant får hende til at se op. Et glødende lys hvis center skinner som en metallisk cirkel hvis indre varme får overfladen til at gløde. Længe står hun og ser på objektet, og begynder først at bevæge sig, da endnu et objekt dukker frem over kanten. Begge objekter svæver over den lille dalsænkning, hvor de spreder et gyldent skær der oplyser hele landskabet. Hun går hen til hullet, men ombestemmer sig, da hun opdager at objekterne er begyndt at svæve ned mod hende. Hun begynder at løbe hen til bilen, men falder over en sten så hun lander på maven få meter fra køretøjets ene forhjul. Da hun kommer på benene, ser hun at et af objekterne er kommet mellem hende og pickup'en, hvorefter hun begynder at løbe væk fra bilen.

Igen falder hun, og da hun vender sig ser hun, at et af objekterne svæver næsten direkte over hende. Hun kanter sig baglæns, indtil hun støder imod et stykke klippe, der forhindrer hende i yderligere tilbagetrækning. En afslappende træthed begynder at værke i hendes ben, og hun opdager at hun end ikke kan bevæge dem. En kvælningsfornemmelse presser sig frem, og hun kan mærke, at noget synes at klemme om hendes lunger. Bilen lidt derfra begynder at blive sløret af sorte plamager, som følge af manglende ilt til hendes hjerne, og hun kan se at halvvejs mellem hende og pickup'en ligger lygten, og lyser på ingenting.

Pludseligt kommer en erindring fra hun var lille. Egentlig noget hun for længst havde glemt, og scenen vækker ingen genkendelse. En varm sommerdag, hvor der leges i vandet fra en brandstander. Hun hoster svagt, og en dråbe blod løber ned mod hendes hage fra hendes ene mundvig. Munden står halvt åben, i et ansigt der udstråler en vis forbløffelse. Igen hoster hun svagt, hvorefter det evige mørke sænker sig over hendes legeme.

Blackout

Forkortelse	BLAC
Arrangør	Denkyu Sebastian Gundel
Modul	A + B
Genre	Sci-Fi/Intrige
Spillertyper	Skuespillere
Ønskes GM	Ja

6 besætningsmedlemmer ombord på et rumskib, et rumskib der netop har foretaget et spring gennem det ukendte. 6 besætningsmedlemmer alene så langt ude i rummet, at selv stjernerne synes ensomme. 6 besætningsmedlemmer, der skal prøve at holde sammen gennem en svær tid. 6 besætningsmedlemmer, der vil opdage, at de er mere forskellige end de nogensinde har troet. 6 besætningsmedlemmer med hukommelses-tab, på vej hjem mod Jorden.

Vil de nå frem? - og vil de være de samme personer, hvis de når frem?

Goddag og velkommen til FSS Nyhederne. Det er i dag d. 20. Januar 2207, klokken er 15:30. I New York var det i dag den 39. dag, hvor gaderne var fyldt med protesterende indbyggere. Menneskemængderne protesterer med slagord som; ”Demokrati, ytringsfrihed og retfærdighed”. Selv ordensmagten har opgivet at få kontrol over menneskemængden og flere politifolk er observeret i de massive optog. Præsidentens personlige livgarde vil fra i morgen af blive sat ind for at bringe ro og orden tilbage i byens gader, og med introduktionen af de nye gasvåben vil livgarden hurtigt sejre. Længe leve den ærværdige og retfærdige

Præsident!

FSS Starfleet, Afdelingen for interstellar udforskning, tager i dag et historisk skridt, der for alvor vil bringe os ind i det 23. århundrede. Udviklingen af det nye Spitz Jump-drive vil muliggøre udforskning af verdensrummet i et hidtil uhørt tempo, og i dag er prototypen af det nye Gazelle klasse skib, FSS

Blackout er et re-run fra Viking-Con 19 hvor det vandt spillernes pris som bedste scenarie.

Blandt stjerner og skjulte fjender

Forkortelse	Blan
Arrangør	Nicolai Boesen og Denkyu Sebastian Gundel
Modul	E
System	Regelløst og/eller AD&D 2 nd Ed.
Genre	Action Thriller
Spillertyper	Skuespillere / Action
Ønskes GM	Ja

Et heftigt fantasy rum krydstogt ombord på Prinsesse Leucasio – en luksusliner i Hval klassen med et berømt teater.

Intro:

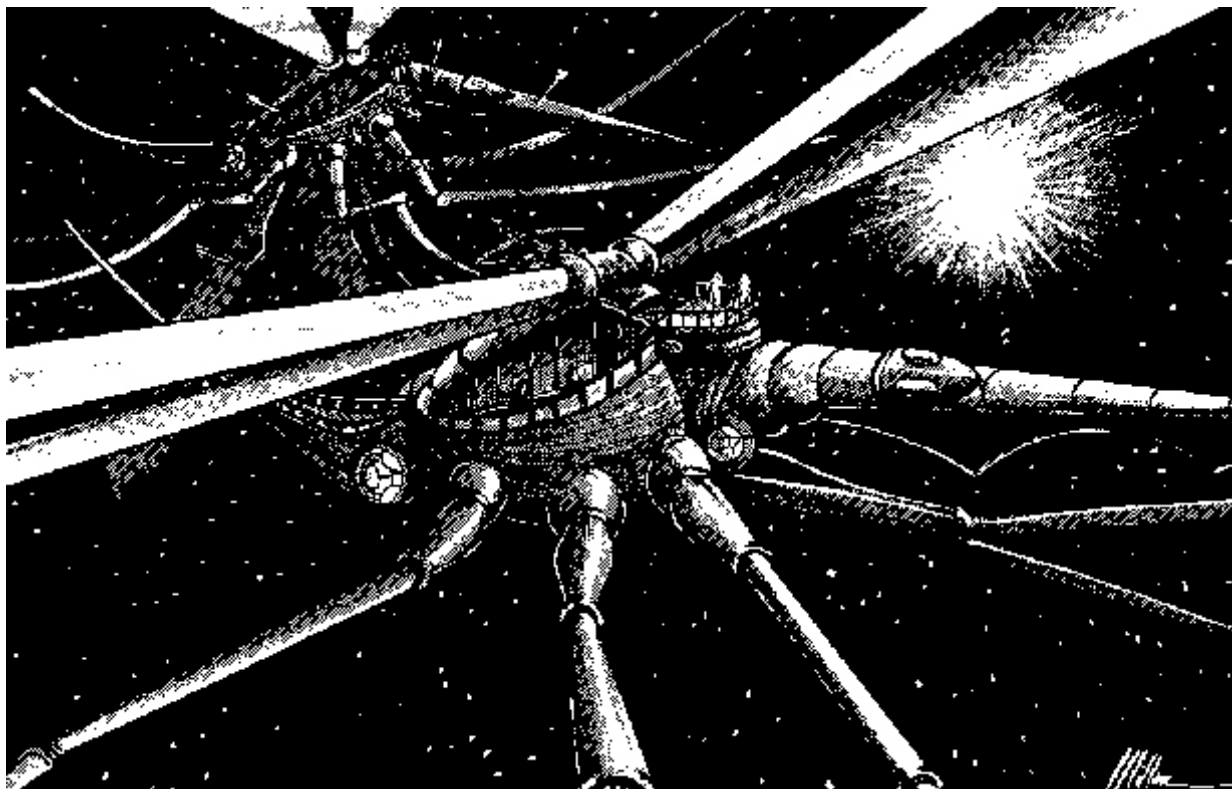
Det er mørkt. Langsomt kommer du til dig selv. Det gør ondt i dit hoved og dine muskler er ømme. Du må have drukket for meget dårlig palmevin, men det husker du intet om!

'Ved Ra's Solskib!!' Dine øjne fokuserer og du ser at du ligger på dækket, men i luften et stykke fra dig svæver en ufattelig grim klump med et stort savlende gab. 'Øjetyraner' flyver det gennem dit omtågede hoved.

Din skarpe intuition fornemmer hurtigt at dine rejsefæller snart vil være på benene. Et hurtigt kig over rælingen bekræfter din antagelse. Der er et brunsort skib der ligner en kødædende sø-anemone, der er blevet gennemhullet af maddiker. Det er nok en 80 tonner i en eller anden krydser klasse, der ligger ved siden af Khe-Sis-Ben, jeres meget mindre skib i Guldsmede klassen.

En plan former sig hurtigt – stikke af med lynet hast. De andre må rydde skibet for ubudne gæster. 'Akira og Bandiruhr – kom med og dæk mig' råber du. Den smukke let klædte jomfru griber sit hellige sværd og er i et akrobatisk spring ved din side. Dværgegen morgensur og morgengrim med svedigt uldet skæg og hår, er forbløffende nok lige så hurtigt på benene.

Vejen ned i skibet forbi de smukke hieroglyf dekore-



Genre: Action thriller

Der er anderledes, krævende og storslået for 5 spillere.

Regler:

Regelløst og/eller Advanced Dungeons & Dragons 2 edition. (For erfarne con-gamemasters eller gamemasters med erfaring og talent for improvisation og historiefortælling)

Spillerne forventes:

At de tør trykke den af og være på, samt at de kan holde kæft på de rigtige tidspunkter. Det er et scenarie der kræver indlevelse, selvudfoldelse og handlekraft.

rede træpaneler og karme er fri. Du kaster dig ind i Helm rummet og ser Tyrant skibet ud af vinduet, der er guldsmedens venstre øje. I et nu er du oppe på den store tunge tronstol i midten af rummet. De magiske inskriptioner på den lyser op, da du kanalisere din magiske og hellige kraft til den. Den vante følelse af at blive et med Khe-Sis-Ben fylder dig. Du ser for dit indre Storm svinge sin økse og kløve et kæmpe øje, så safterne sprøjter ud over venstre vinge. Den grå ujordiske Lord Wiesengrund er under dækket med dværge præsten Igitur, hvor et par ulækre forvoksede insekter med kæmpe øjne stoppes i at plyndre jeres kahytter.

Du lader Guldsmeden accelerere alt hvad du kan og lidt til, et øjeblik er det som om

kraften der strømmer fra dit sind til skibet vil sprænge dit hoved.

Lidt senere da du åbner dine øjne i helms rummet er de andre kommet ind til dig.

Du kender deres spørgsmål med det samme.

Hvad tog os ud og hvordan?

Men du erindrer også den alvorlige opgave din far Faraoen pålagde dig. 'Ramses min anden fødte søn Vi pålægger dig at rejse til Perle Sfæren og hente Shef-Neth-Ka's tre kronregalier. De har været borte i 251 dynastier og nu ved vi hvor de er. Derfor er det Din pligt og ære at bringe dem hjem. Falkekronen er hos den lysende hvide Kejser Qing Ji Wang på planeten Den hvide perle. Det store kongelige halssmykke er hos den suveræne ærkebiskop og førstetaler for den store Fader-moder-hjerne-pøl Siisiz Jyxx Hanx. Denne tentakelhovedet hjernespiser finder du på Planeten den Sorte perle. De to sceptre er hos Vismands-kong-over-professoren Himy-de-Himy-dredre-Himy-Ham, ham finder du i de gnomiske enklaver i astroide bæltet tættest på Solen. Her er en ring med tre meget kraftfulde ønsker – brug dem til skaffe noget at handle med. Jeg ved du ikke vil skuffe mig.'

Du kikker ud af vinduerne, men alt er mørkt da i nu rejser med jammerspeed. Det kommer til at tage tid og kræfter det her, tænker du, men det til trods fornemmer du en meget gunstig situation inden for nær fremtid. Men hvad det er har du ingen anelse om.

Der er også en skygge af voldsom katastrofe og død et sted ude blandt stjernerne...

Om spillet og sessionen:

Dette scenarie tager kreativt afsæt i den gamle Spelljammer kampagne til AD&D fra TSR, men det er på ingen måde et typisk eller klassisk AD&D scenarie.

Struktur mæssigt er det lavet ud fra Teatrix reglerne – Der tager udgangs punkt i filmskabelse og improvisation. Scenariet er opbygget ud fra scener med en klar tidsplan og over 60 beskrevne biroller.

Forfatterne

Nicolai Boesen :

'Det er et overlegent og intensivt fedt scenarie'

Denkyu Sebastian Gundel :

'Surrealisme eller rettere surfantansy og suspended powerplay for hårdt.'

Star Wars: Episode II: The Darkness Behind Enemy Lines.

Forkortelse	Dark
Arrangør	André Tischer Poulsen og Carsten Maegaard
Modul	F
System	Star Wars
Genre	Star Wars
Spillertyper	Star Wars fans
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Playtest med GM's

De tre studerende ventede; de havde faktisk ventet på den gamle vandringsmand siden midsol. De var spændte på at høre resten af historien om de fire helte, og de havde allerede købt vandringsmandens yndlingslikør.

„I kommer forberedt, ser jeg!“

Stemmen kom fra de nu åbne døre. Den fedladne mand vandrede hen over gulvet og snuppede flasken med den lyserøde væske ud af hånden på den ældste af drengene. Han førte flasken op til munden og gurglede med lange drag halvdelen af indholdet ned i sin skæggede hals.

„Skjal jæ fortsætte historien nu?“ sagde han og afsluttede med en stor og rungende bøvvs. De tre unge mænd nikkede og tog plads omkring den gamle.

„Sidste gang i var her, fortalte jeg jer om hvordan de tre padawan's og deres ven nedkæmpede den onde Shiraz og reddede deres jedimester.“

Vandringsmanden tog endnu en stor slurk af flasken og fortsatte.

„De næste 5 år trænede de som lærlinge hos tre forskellige mestre, men de blev samlet igen for at udføre en diplomatisk mission for jedirådet; en mission som skulle bringe dem længere bag fjendens linjer end de havde forventet...“

The Darkness Behind Enemy Lines er det andet i vores Star Wars trilogi. Hvis du var med til det første kapitel som en del af en gruppe, så skriv det på din tilmelding. Så vil vi prøve på at samle gruppen under den samme GM som sidste år.

Hvis du har fået blod på tanden til at spille kapitel et, bliver det kørt som re-run. Se i turneringsoversigten hvornår.

„Og må kraften være med jer; altid!“

De Fredløse | Zhoga-Bjergene eller Jagten på Qarars Grav

Forkortelse	FRED
Arrangør	Hans Rancke-Madsen
Modul	D
System	GURPS
Genre	Adventure
Spillertyper	Eventyrlystne rollespillere
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Der kåres vinder

Koskorov er en typisk turist, hvilket vil sige at han er et fjols. En af de indfødte har solgt ham et skattekort og tåben er overbevist om, at det er ægte. Men Koskorov er som sagt en typisk turist, hvilket på planeten Krishna er ensbetydende med at han er rig. Så hvis fæhovedet er parat til at betale jer fedt for at organisere en ekspedition, hvorfor så ikke lade ham? Alt hvad I behøver for at tjene en mindre formue er at organisere et togt ind i de vildsomme Zhoga-bjerge, holde styr på de indfødte arbejdere og afværge overgreb fra grådige lokale embedsmænd og fra de fredløse, der lever i bjergene. Men i det mindste behøver I ikke at bekymre jer om de problemer I ville få hvis I virkelig fandt Qarars grav..

Eventyret foregår på planeten Krishna, kendt fra L. Sprague de Camps bøger og fra GURPS-modulet GURPS Planet Krishna, nogle år efter begivenhederne i The Bones of Zora. Kendskab til bøgernes baggrund er ikke nødvendigt, men vil forøge fornøjelsen. Modulet henvender sig til spillere, der kan kende forskel på hvornår der skal forhandles og hvornår der bare skal handles.



Den sorte kæde

Forkortelse	Sort
Arrangør	Daniel Benjamin B. Clausen
Forening	GERF
Modul	F
System	Basic eller D&D 3 rd Ed.
Genre	Fantasy / Investigation
Spillertyper	Intrige
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Scenariet forgår i eventyrverden Environ, kendt fra tidligere scenarier som: "Environ", "Lysets Efterår" og "Lydias Bryllup".

Hun stod ved vinduet og kiggede ud, hendes ansigt var blegt, koldt og blottet for følelser. En iskold skønhed. I rummet bag hende stod to soldater med kongens våbenskjold på brystet, mellem sig holdt de en fedladen, rødmossede adelsmand.

"De har svigtet mig, baron.". sagde prinsessen lavmælt med en stemme der svarede til hendes ansigt.

"M-men, Deres Højhed" blævrede adelsmanden, "hvorledes? Hvad er min brøde?"

Håndtegnet var næppe synligt, hvis man ikke vidste, hvad man skulle se efter.

Men soldaterne vidste det. De tvang baronen i knæ.

Hun vendte sig stadig ikke om, men med al tydelighed lod hun sinne igennem, at den tomme borggård var umådeligt mere interessant end den forvirrede klynkende baron.

"De undlod at hilse, da De passerede med karavanen i sidste uge." Hendes stemme var stadig rolig, fattet og yndefuld.

Soldaterne skottede i et kort sekund vantrø til hinanden. Kunne det virkelig være alt?

Baronen selv virkede noget forbløffet: "Deres Højhed?". Han holdt en pause, hvor han sank. "Deres Højhed må spørge..." stemmen knækkede og baronen krympede sig. Hun havde ikke gjort andet end at rette ryggen en smule, men det var nok. Den ro, den autoritet hun udstrålede gjorde selv så lille en gestus til en magtdemonstration.

"Tag ham udenfor og halshug ham. Jeg vil se det herfra."

Både soldaterne og baronen gjorde store øjne. "M-men, men-men...Deres Nåde. Nej! Det kan ikke...De må ikke...jeg... jeg så Dem jo slet ikke...jeg ville have hilst."

"I to, kom af sted!" Hun hævdede ikke stemmen, men det lød alligevel højere.

Soldaterne hankede op i baronen med et øjeblik spørgende blik til hinanden. Men det var ikke deres ret at betvivle ordren. De begyndte at slæbe af sted med baronen, der nu flæbede: "Nåde, Deres Højhed, nåde. De må ikke. Nej! Hvad ville Deres Fader ikke sige. Nåådeee..."

Det sidste hørtes igennem den smukke dobbeltdør, der lukkede efter soldaterne og den flæbende baron.

Hun vendte sig og kikkede på døren. "Min Fader vil gøre som jeg siger, hvis han vil sit eget bedste."

Prinsesse Envina af Nykarkhilhen, fik på sin 18's fødselsdag et halssmykke af sine forældre, smykket blev velsignet af 4 ypperstepræster og derved gjort magisk.

Ypperstepræsten af Rogælcon, guden af magt og herredømme blev rasende over hans manglende invitation til Envinas 18's ceremoni, og tillagde smykket en forbandelse.

Smykket forvandlede lidt efter lidt prinsessen til en

kold kynisk tyran. I al hemmelighed samlede kongen 6 helte som skulle redde prinsessen. 6 personer der blev sendt ud på en farlig mission fuld af intriger, hvor deres værste modstander er... prinsessen selv.

Dogme#4 - Monogami

Forkortelse	MONO
Arrangør	Anonym
Præsenteres af	Projekt R'lyeh
Modul	A+B
System	Systemløst
Genre	Drama
Spillertyper	Skuespillere
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Monogami er en del af Dogme projektet, rollespillets svar på de nok så kendte film-dogmebrødre. Monogami vandt prisen for Bedste Spilpersoner på Fastaval i 1999.

Kære Alexander

Du indbydes herved til lukket casting på Edvard Fehmerlings „Monogami,“ der foregår i Ravnsøhytten ved Ry i perioden d. 15-18/5. Der er mødepligt i hele perioden. Infomøde d. 12/5 kl. 15 i Lille Sal.

Hilsen Nordisk Teaterskole

I foråret '98 rygtede det, at Nordisk Teaterskole lukker. Lukningen er katastrofal for skolens elever, men seks af dem tilbydes en enestående chance for en fortsat karriere - og måske det helt store gennembrud. Samtidig er det et farvel til studiekammeraterne og en sidste mulighed for at afklare indbyrdes styrkeforhold og uforløste følelser.

Scenariet henvender sig primært til rollespillere, der ønsker at arbejde med spillet i og mellem spilpersonerne.

En gyserfilm

Forkortelse	GYSE
Arrangør	Jesper Schnipper
Forening	Avalon
Modul	C
System	It came from the late late show
Genre	B-films gyser med splatter og sex
Ønskes GM	Ja
Manuskriptforfatteren	sad og stirrede tomt ud i luften. Han havde fået en deadline af produceren, og den var i morgen. Han havde kun skrevet stikord indtil videre.
Zombier	Et forfaldent hus på en bakke
Tordenvej	Tordenvej
Storbarmet	blondine
Zombier	som spiser folk?
Sex og vold	Tordenvej
Tordenvej	En busfuld strandede turister
En gruppe helte	hvoraf nogle nok bliver spist
En Sankt Bernards	hund som kan redde dem
Vold og sex...	

Forfatteren begyndte at bide negle...

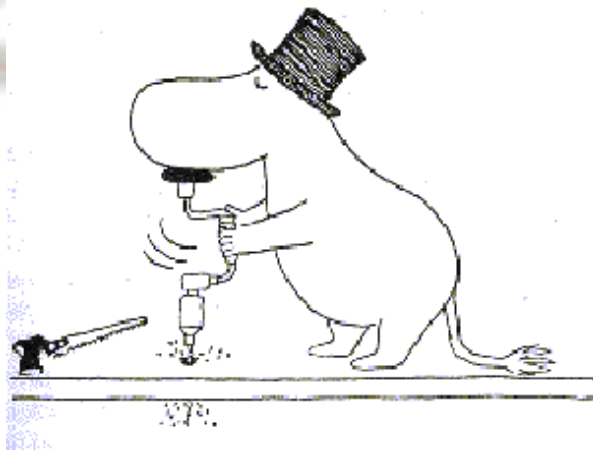


Evighedens Sommer

Forkortelse	EVIG
Arrangør	Karen Collatz
Modul	C
System	Eget meget simpelt system
Genre	Drama / diskussion
Spillertyper	Modne spillere med et glimt i øjet og en drøm om at have en hale og en stor hvid snude
Ønskes GM	Ja

Det har været en dejlig sommer i Mumidalen. Den bedste i trolds minde. Den har været lang og varm, og det virker som om, at den kunne vare for evigt. Månederne går, men sommerens varme bliver ikke båret bort af efterårsbrisen. Dette er et problem. Kan eller vil man leve i en evig sommer?

Nej! Hvis jorden ikke får tid til at sove ligesom mumitrolden om vinteren, så vil den blive gold og træt og til sidst dø ud. Men hvorfor kommer efteråret ikke? Man leder og søger og spørger og hører til sidst, at Den skrækelige Murre er forsvundet op i de Ensomme Bjerge. Hun har taget efterårsbrisen med sig.



Man bliver nødt til at finde Murren og få hende til at løsgive efteråret fra sine mørke skorter. Det vil blive en spændende tur gennem de Ensomme Bjerge i en søgen efter den mærkelige Murre. Hvor er hun henne? Hvorfor er hun borte? Hvorfor tog hun brisen og hvordan skal man få den tilbage igen?

Dette scenarie er dedikeret til mumitroldenes moder Tove Jansson, der døde tidligere i år.

Fanden paa Væggen

Forkortelse	FAND
Arrangør	Palle Schmidt
Præsenteres af	Fusion
Modul	A+B
System	Fusion
Genre	Investigation / Horror
Ønskes GM	Ja

„...Lyden af TV’et sniger sig udenom manden i døren. Du er ret sikker på det er Linie 3, med endnu en flad parodi på en gammel entertainer. Manden i døren kender dig ikke. Du kender heller ikke ham, men du ved hvad han er og hvad du må gøre. Du hamrer fodsålen i døren og hører kæden splintre samtidigt med at manden slynges tilbage i gangen med blodet styrtende fra



næsen. Du er hurtigt inde og samler ham op. Du slæber ham hylende ind i stuen og lader ham flyve. Du noterer dig hvor lidt holdbare sådan nogle designer-reoler er, som han tager 6 hylder med sig i et kakofonisk brag, der et øjeblik overdøver Preben Christensen. Manden spræller lidt da du haler ham ud af dyndet, som en fisk for enden af en krog. Det har aldrig hjulpet en fisk at sprælle, og det hjælper heller ikke ham her. Hans arm giver et skarpt smæld da du slynger ham over skulderen mod kaffebordet, gennem kaffebordet. Du samler fjernbetjeningen op, og skruer ned for pinlighederne på TV’et. Udenfor vinduet ser du fire skikkelser komme over vejen, som flagrende skygger i lange frakker, deres ansigter kridhvide i lampens skær. En af dem kigger op, hans dybe øjenhuler brænder sig ind i dig, ind i din sjæl. Pludselig fryser du. Som stod du foran Helvedes port, og blev iagttaget gennem dørspionen...“

Et bortført barn. En detektiv på personligt hævn tog. En søgen mod mørkets hjerte.

Er du stærk i troen?

„Fanden paa væggen“ er et hardcore Fusion scenarie for fem erfarne spillere. Fremtiden er lige blevet mørkere.

Scenariet er et re-run fra Fastaval 2001, hvor det modtog en Otto for bedste scenarie.

Fangerne på flåden

Forkortelse	FANG
Arrangør	Torsten Rossell
Modul	B
System	Call of Cthulhu / Systemløst
Genre	Horror / Reality TV
Spillertyper	Skuespillere
Ønskes GM	Ja

Kom DU for sent til Robinson ekspeditionen 2001?

Var DU for normal til Big Brother?

Her er chancen; TV Danmark søger deltagere til vores helt nye reality TV koncept hvor DU bestemmer handlingen. Her er ingen hjemsendelser, ingen ugeopgaver og ingen Thomas Mygind, her er kun det åbne hav og den hårde kamp for overlevelse.

Er DU hungrende efter eventyr, berømmelse og hed sex på bølgen blå så meld DIG allerede i dag.

TV Danmark promotion

Postboks 2341

Sådan lød reklamerne for et halvt års tid siden. Nu er du, en af de heldige vindere, klar til turen efter 6 måneders hård træning. Turen bliver hård men spændende. Bare de andre nu kan li’ dig. Ellers kan du jo bare starte lidt mobning af en af de andre, bare sådan for at fjerne opmærksomheden fra dig.

Her er endelig en mulighed for at deltage i et reality TV show. Den eneste forskel er at det her bliver knap så kedeligt.

Farvel Alcatraz

Forkortelse	ALCA
Arrangør	Sven Münther + team
Forening	Avalon
Modul	E
System	Traveller
Genre	SciFi
Spillertyper	Problemløsere og skuespillere
Ønskes GM	Ja

Farvel Alcatraz, med dine krumme sorte mure midt i al den hvide sne og is. Egentlig hedder du Al Chachres opkaldt efter en eller anden politisk nød, der ikke har efterladt sig noget andet eftermæle end at få opkaldt et fængsel midt i et snehelvede efter sig. Men bare for at ydmyge ham yderligere er der ikke nogen mere der kalder fængslet andet end Alcatraz efter et eller andet fængsel på den gamle Jord.

Jeg spurgte Frank, om han vidste noget om det oprindelige Alcatraz. "Hvad slags fængsel var det?" "Jeg ved kun, at de holdt fugle – smukke fugle som de opdrættede" svarede han. "Og det lå ved kysten – helt omgivet af vand". Så lo han og gik. Han er splitter tosset. Men alting var bedre og smukkere på den gamle Jord, så det er sikkert rigtigt, at det var et varmt og dejligt sted med blomster, fugle og blå bølger. Sådan er vores Alcatraz ikke.

Vores Alcatraz ligger ikke langt fra planetens sydpol. Mindst 1000 kilometer af permafrost og næsten konstant snestorm i alle retninger. Hist og her afbrudt af sprækkedale, hvor 200 grader varme og ofte giftige gasser siver op fra planetens indre. Ild og is – her er ingen smukke fugle og blå bølger. De eneste dyr jeg har set på vores Alcatraz er isrotterne. Jeg tror, de lever af sne og frostvej, og deres eneste mål her i livet er at hugge så mange af os som muligt med deres giftige bid.

Flugten var ikke min ide. Måske var den slet ikke nogens ide, men opstod som en fælles tanke mellem os seks. Vi var i hvert fald alle hurtige til at slutte op om den. Jeg mener, chancerne er måske lidt langt ude, men hvor meget har vi at miste? Og hvor vi hver for sig måske ikke har de store muligheder, har vi sammen rimelige odds. Johnny har krammet på en vagt og kender tilmed et sted, hvor vi kan flygte hen, Frank kan bare det der med låse, Nikki og Khvahrerr kender disse frose vider godt nok til at kunne overleve derude, og Folker kan måske holde denne gamle Snowfox kørende, til vi når frem. Og hvad kan jeg? Jeg tror, jeg kan holde flokken sammen og med min militære baggrund lede dem gennem dette. Måske har jeg også et par esser oppe i ærmet, hvis det ikke går efter planen.

Vores timing er heldig. En akut politisk krise fulgt af et militært kup gør, at jeg håber der næppe bliver sat forfærdelig mange ressourcer af på at fange os. Hvem bekymrer sig om seks fanger, når der er militær undtagelsestilstand i mange af de større byer og der kæmpes i gaderne i hovedstaden. Seks fanger, der sikkert omkommer i permafrosten, og som ingen vil savne. Alligevel ville jeg have ønsket, at lidt flere af vagterne havde siddet og drukket kaffe og fulgt med i den politiske udvikling i stedet for at være på dupperne. Jeg mener: det gik jo meget godt, men jeg ville godt have været uden den skudveksling – Frank gik helt amok. Dels ville jeg gerne have undværet seks vagters liv på vores samvittighed, og dels øger det også chancen for at nogen vil bruge ressourcer på at fange os.

Men sket er sket, og lige nu er de eventuelle forføl-

gere blot et problem blandt mange. Både ydre og indre. Frank skal holdes rolig, ellers retter han sine våben mod os. Nikki og Khvahrerr må helst ikke pleje den tanke, at de kunne klare sig bedre på egen hånd. Johnny opfører sig som om han spillede en rolle i en billig B-film med en stuntman til at klare de farlige scener. Så er der Folker – Folker er så alien, at jeg ikke rigtig tror, jeg forstår, hvad han tænker, eller hvad der driver ham. Og udenfor venter frosten, stormen og de væsner der lever derude

Farvel Alcatraz er et Traveller scenario for seks spillere henlagt til udkanten af Det Tredje Imperium – både geografisk og kronologisk. Regelkendskab eller kendskab til Traveller universet er ikke nødvendigt.

Forden

Forkortelse	FORD
Arrangør	Karsten Lorenzen og Søren Jais Ryttersgaard
Modul	E
System	Systemløst
Genre	Drama
Spillertyper	Drama
Ønskes GM	Ja

Jens Ejnar kiggede rundt i bilen, en ny Ford Mondeo.

Andreas sad bag rattet, og virkede fuldstændig upåvirket af det der lige var sket. Den lille præstedengse til Christian og Jens Ejnars kusine Maria sad på bagsædet og prøvede at trøste Leila, der var fuldstændig ude af den. Han selv sad på passager sædet.

"SÅ HOLD DOG DIN KÆFT" råbte Jens Ejnar af hende. Det kunne godt være at hun så godt ud, men hun behøvede da ikke at tage sådan på vej over det der var sket.

Hvis han så bare kunne få lidt fred til at samle tankerne, men det var ikke let i al den larm. Leilas hulken, Christian og Marias trøstende ord og så den evindelige hvinen fra dækkene når Andreas tog endnu et hjørne for hurtigt. Hvordan helvede var han dog landet i al det her. Selv om han var sej, var han dog bare en bonde fra Lolland.

Det hele var startet da han og Maria havde besluttet sig til at gå en tur i byen. Han havde boet hos hende de sidste par dage mens han havde været i København. De havde været rundt på nogle forskellige cafeer og diskoteker, og var på et eller andet tidspunkt stødt ind i Andreas og hans babe af en kæreste, Leila.

Leila havde en inviteret Christian til at følges med dem, og så havde de bare festet. Berusede og i godt humør, havde der ikke været langt fra ord til handling, da Andreas havde foreslået at de skulle prøve at stjæle en bil. Det var da også gået meget godt, indtil de havde startet den. Så var han dukket op. Den største biker Jens Ejnar nogensinde havde set. Bikeren trak sin pistol, og i det han sigtede havde Andreas speedet op, og ramt ham med siden af bilen, Leila havde fået et sammenbrud og de var stukket af i bilen.

Gillians Skat - Et 7th Sea scenarie

Forkortelse	Gill
Arrangør	Lars Hess og Thomas Jacobsen
Forening	TRC – Taastrup Rollespilsklub
Modul	C + D
System	7th Sea
Genre	Pirateventyr
Spillertyper	Folk med mod på heltedåd, smukke kvinder, flagrende kapper og farlige eventyr.
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Re-run fra Orkon 2001

»Gillian og 33 pirater på skafottet! Alle som en er de fanget og bragt for retten af admiral Gilbert Praise du Rachtisse. Jeg siger dig, den mand er en ren djævel.«

I Port de la Montaigne går snakken om havets nye helt. Sendt fra Himmelen er han kommet for at befri farvandet fra pirater. At admiralen så også presser flere mænd i tjeneste, og beslaglægger krudt og gåsepostej som det passer ham, det er en anden sag.

»I sidste måned brændte Inkvisitionen en familie levende på byens torv, de har allerede hentet toldereren og hans kone. Guvernør Orduño er en svag mand, og biskoppen udnytter det.«

I Puerto Princessa nærmer sig festugen. Men selv ikke ankomsten af et skib lastet med vin til festen og fire præmietyre til arenaen, kan få folk til at glemme biskoppens rædselsregimente.

»Gillians skat? Det er flere år siden jeg første gang hørte om det, og det er sikkert og vist, at der må være noget om snakken. Gillian kaprede en galej lastet med guld og andre værdier, og den dag i dag er der ingen der ved hvor skatten er.«

Ombord på det gode skib Gryffon trives sladder og drømme om rigdom. Det skal ikke vare længe før disse rygter viser sig sande, og drømmene får ny næring.

Det kræver mænd og kvinder med handlekraft og ædelsind – kort sagt hjertet på rette sted - at få vristet Gillians skat fra mørkets kræfter.

Det bliver et eventyr, der som en stormflod vil sprede sig, og blive fortalt blandt sømænd og lykkejægere på de Syv Have.

Scenariet er et re-run fra Orkon 2001

Kontakt

Har du lyst til at vide mere, eller skal du være spiller på vores scenarie, må du gerne kontakte os med spørgsmål.

Thomas Jakobsen	Lars Hess
Bentesvej 27	Ruskær 49 / 5
8220 Brabrand	2610 Rødovre
28 56 46 24	23 26 46 47
thomas@trc.dk	lars@trc.dk

Heltene i fortællingen om Gillians Skat



Ruud van Hallenbæk - kaptajn

»Jeg blev født ombord på mit skib, og da min far døde arvede jeg det.. Sammen har vi sejlet på alle de Syv Have, og hver en havn fra Nordhavet til Spejlhavet har jeg besøgt. Der er ikke mange penge i at sejle med handelsvarer for tiden, og de mange sørovere gør det farligere end pengene er værd. I stedet er jeg eventyrer, til tider blokadebryder, oftere smugler. Men pirat, det har jeg aldrig været.«

Juanita Torr s de Castillo - styrmand

»Jeg stod til søs, fordi min fader ikke ville ha' det. Det sømmede sig ikke for en fin mands datter at være søulk. Det er en skam, han ikke aner hvor godt det egentlig er gået mig. Men krigen gør det svært at få breve hjem. Jeg har tjent min hyre på mange skibe, har lært at fægte bedre end de fleste - og nu hvor jeg er blevet styrmand, er jeg ikke sikker på, jeg kan ønske mig mere.«



Benjamin R siker - skibst rer

»Hvis jeg nogen siden kommer til at sige, at jeg savner mit hjemlands skove, og ulvenes hylen om vinteren, kan du godt lukke  rene, for s  har jeg f et en t r over t rsten. Jeg er glad for solen og det varme vejr. Og med alle de venner jeg har f et p  mine rejser, virker bygden jeg blev f dt i meget, meget lille. Hvis jeg skulle holde op med at sejle, kunne jeg godt t nke mig et hus i Caribien med udsigt over havet.«

Mikael Lorenz - kanoner

»Mit hjemland ligger i ruiner, og Fyrsterne kappes om magten og dr mme om at forene landet. Det er kun et sp rgsm l om hvorn r, krigen bryder ud igen. Set i det lys er det nok ikke s  underligt, at jeg er st et til s s. Her i Caribien har alle med lidt g -p -mod og sans for en god forretning chancen for at komme til rigdom.

S  l nge at pengene er gode, er jeg med p  den v rste.«



Devaroux - topsmatros

»K re ven, jeg er nu en fri mand, og det har jeg l rt at s tte pris p . Her p  skibet er vi alle frie, og der er ingen der beh ver bruge pisk. Jeg har ingen skrupler ved at stj le fra slavehandlere og s rovere, men det bringer intet godt med sig at stj le fra  rlige folk. Men, min ven, rigdom eller modgang, jeg lader dig ikke i stikken.«

Thérèse Gilbrimonté

»Drømme om eventyr og glemte skatte, det er hvad der har lokket mig til søs. Jeg er vokset op med historier om søhelte, og det ville da være sjovt en dag at kunne udgive en bog om mine egne oplevelser. Søslanger, pirater og dårligt vejr kan ikke skræmme mig hjem, og alle der kender min familie ved hvorfor. Nej, jeg håber egentlig blot, at jeg en dag finder lykken, og mon ikke det bliver på skibet her?«



Det gode skib Gryffon

Ombygget hvalfangerskib, 50 fods skonnert, to master.

Besætningen er på 50 mænd og kvinder.

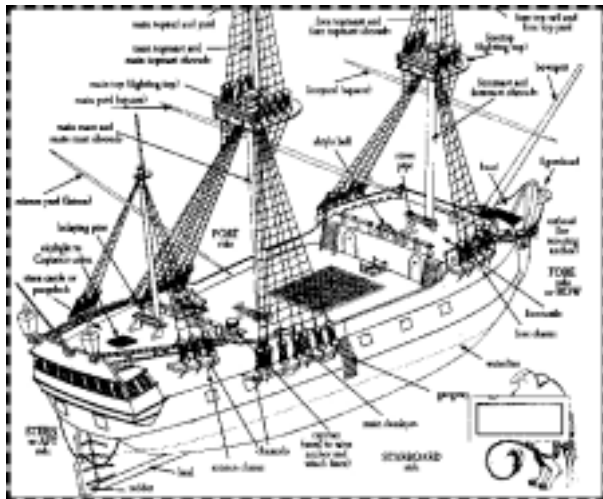
En langbåd (12 årer), to robåde (4 årer), 15 9-punds kanoner (kanondækket),

4 12-punds kanoner (på dækket), 4 1-punds drejekanoner (rælingen).

Særlige detaljer:

Skibets rør er lidt for lille til dets størrelse.

Skroget er forstærket med det bedste fyrretræ fra Vendels nordligste skove.



Grevinden af Skumring

Forkortelse	GREV
Arrangør	Troels Ken Pedersen
Modul	A+B
System	D&D 3 rd Ed.
Genre	Ridder Fantasy
Spillertyper	Eventyrere & skuespillere, ridderromantikere
Ønskes GM	Ja

Arthur er konge! De saksiske horder er slået tilbage, men kongens våbenbroderskab, ridderne af det Runde Bord, har ingen grund til at sidde på Camelot med hænderne i skødet. Der er endnu megen uret i riget, røverriddere, uhyrer og troldeboltrer sig. Derfor har kongen sendt sine riddere ud, alene eller i små grupper, for at rette uret hvor de skulle møde den, frelse skønjomfruer, beskytte uskyldige og værne om Troen.

Dog er ikke alt på vej mod større lykke og retfærd. Da Arthur slog sakserne, var det som leder for en samling af alle kræfter i landet, også de gamle, dunkle kræfter fra skov og høj. Med Arthurs iver for at sprede

kirkeklokkernes klang over hele Britannien føler druiderne, elverfolket og trolkvinderne, at de måske har betalt en lidt for høj pris for fred. Arthurs halvsøster, trolkvinden Morgan, har sågar forsøgt at myrde Arthur...

Men det er ikke noget som synderligt bekymrer de brave riddere eller deres ædle skønjomfruer. De har retten og frelsen på deres side, og fremragende eventyr venter forude. Fremad, i kongens navn!



Star Wars: Episode I - Hidden Foe

Forkortelse	HIDD
Arrangør	André Tischer Poulsen og Carsten Maegaard
Modul	C
System	Star Wars
Genre	Star Wars
Spillertyper	Star Wars fans
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Playtest med Gms

„Sjæt jer bare ned her ved mit bord (Hik!).“

Den gamle vandringsmand var tydeligvis meget beruset, men de tre unge mænd var opdraget med respekt for alderdommen, så de satte sig pænt ned ved bordet.

„Nu vil jeg fortælle jer drenge en historie, der vil få jer til at vende om på jeres færd til Coruscant (Hik!).“ sagde den gamle.

Drengene blev chokeret og den ældste sagde:

„Coruscant! Hvorfra vidste du, hvor vi er på vej hen?“

„Hi hi hi, Jeg kan mærke længslen i jer. Og så så jeg din billet til Cruiser-Line falde ud af din lomme for lidt siden.“

Drengen samlede flovt sin billet op fra gulvet og rettede sin opmærksomhed mod den gamle, som begyndte at fortælle sit eventyr.

„Det var for mange år siden, at tre drenge, som jer, startede på en færd, som gav genlyd i hele galaksen. De ville, også som jer, i lære som Padawan' s; de ville også være Jediiddere. Tiden var dog en anden. Det mørke imperium var lige faldet og den nye republik var i en opstartsfasen. Men selv i den nye republik trak den mørke side i snorene.“

Scenariet er et re-run fra Viking-Con 19, og det første af i André Tischer's og Carsten Maegaard's Star Wars Trilogi.



Jisei

Forkortelse	JISE
Arrangør	Kristoffer Apollo
Præsenteres af	Projekt R'lyeh
Modul	E
System	Systemløst
Genre	Fortællerrollespil
Spillertyper	Skuespillere
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Jisei er et fornyende rollespilsscenario fra Fastaval 1997, som bryder rammerne for hvordan vi spiller rollespil. Det har været spillet mange gange landet over siden debuten.

Tehuset er en af zenbuddhismens højborg. Et sted, hvor tid og rum flyder ud i meditation og ritualer, tanker og tro. Det er et simpelt sted, hvor de bare sten udsender ro og balancerer sindet; hvor duften af frisk te breder sig fra den diskrete, men elegant ornamenterede keramik. Indenfor, i tehuset, er alt næsten symmetrisk. Men kun næsten. Herinde finder vi fire personer: En samurai, klædt i hvidt. Hans kone. Hans bror. Og hans mest betroede vasal.

Foran samuraien ligger et stykke klæde - og et sæt skrivetøj. Haiku er de smukkeste digte - på tre strofer af fem stavelser, syv stavelser, fem stavelser. Simple digte, men med et spind af underforståede betydninger gemt i sig. Jisei er livets sidste digte. Og hvid er dødens farve.

„Jisei“ er et eksperimenterende scenarie for fire spillere, som afprøver rollespillets grænser - både de fysiske og fortællertekniske.

Kvæler-Jørgens hævn. (Et anti-scenarie)

Forkortelse	KVÆL
Arrangør	Marius Bredsdorff
Forening	De Dekadente Kaos-Kultisters Klub
Modul	D
System	Eget - D6
Genre	Fantasy
Spillertyper	Fuskere, bedragere og improvisatører
Ønskes GM	Ja

Hvorfor sker den slags for mig? Det ene øjeblik passer jeg mig selv, og det andet øjeblik bliver jeg samlet op af vægterne for en forbrydelse, jeg ikke har begået. Og i morgen er det meningen, at jeg skal hænges. Men med den flok mordere og banditter jeg deler celle med, skal jeg vist være heldig hvis jeg lever så længe...

Et stærkt improvisations-baseret scenarie. Uden prægenererede figurer! Bestem selv (næsten da) hvem du vil være!

Mørke tider

Forkortelse	MØRK
Arrangør	Clara og Sabine Behrmann
Modul	D
System	Systemløst
Genre	Non-contact fantasy live rollespil
Spillertyper	Veltalende intriganter
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Scenariet er vikingetidsinspireret,

men kræver ikke indgående kendskab til perioden.

På andet år hersker der misvækst og hungersnød i landet, mens kongen er på hærtogt i det fjerne ørige. Om han stadig er i live, er der ingen, der ved. Nogle vil gerne have ham erklæret død i håb om, at guderne så igen vil se nådigt på landet - andre tjener fedt på ulykken og vil helst, at alt bliver, som det er. Og så er der selvfølgelig den store nabo på den anden side af bjergene, der står på spring for at tilrane sig det eneste, der endnu ikke er brudt sammen: malmminerne.

Det er mørke tider. Og dronningen har meget at se til og værne sig imod. Det har Odins præst også. Og landets store og små bønder. Mistroen vokser. Hvem kan man tale med? Hvad skal der gøres? Hvem taler sandt?

Kongsgården, hvor de alle samles for at løse deres fælles problemer, er et trygt sted nu om stunder.

Se videre på <http://www.angelfire.com/on2/finduillas/kongsgaarden.html>

Paladins Lampe

Forkortelse	PALA
Arrangør	Christian Savioli og Kristoffer Apollo
Præsenteres af	Projekt R'lyeh
Modul	C
System	Systemløst
Genre	Humor / Fantasy
Spillertyper	Alle
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Paladins Lampe er en feteret fantasykomedie fra Fastaval 95, hvor det vandt en pris.

Det var en helt normal dag på Ondskabens Borg. Frygten hang tykt i luften, og fra de mørke kældre hørtes fjerne rædselsskrig. Mesteren var travlt beskæftiget med at brygge nye trylledrikke. Hans stemme buldrede gennem borgen, og horder af dæmoner og orker løb forskræmte ud for at udføre hans ordrer.

Golle sad i vinduet, da lyset dukkede op i horisonten. Han vendte sig om og stammede nervøst:

„H-h-hej, Iqu-qubus. D-der k-k-kommer nogen.“

Flakse Flammetunge fløj hen til ruden, og Iqubus beordrede Trøfle til at løfte sig op, så han også kunne se. Udenfor kom det, de havde frygtet.

Iqubus vendte sig mod Mugge og Maddik og sagde: „Ups...“

Rennes-les-Château

Forkortelse	RENN
Arrangør	Torben Ussing
Modul	A+B
System	Gurps lite
Genre	Intrige
Spillertyper	Rollespillere
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Der kåres vinder

Det idylliske Languedoc område i Sydfrankrig er mest kendt for sin vin; men tidligere har det blandt andet været hjemsted for Catharerne (der blev så grusomt slagtet i det albignensiske korstog), Tempelridderne (der blev arresteret fredag den 13. oktober 1307, torteret og henrettet) og mange andre mere eller mindre blodige og/eller mystiske begivenheder. Tag nu for eksempel





Rennes-les-Château – en lille by i Languedoc området der fra sidst i 1800-tallet har været omgivet af megen mystik. (På følgende hjemmesider kan læses mere om Rennes-les-Château:

<http://www.rennes-discovery.com/> og <http://www.crystalinks.com/rennes.html>.

Det er klart, at så megen mystik også tiltrækker mange turister, der vælger at tage en smuttur forbi på deres sommerferie.

Her om efteråret er der derimod ofte ret tomt for turister, og den ældre krobestyre er da også glædeligt overrasket over at der her denne sene fredag aften er ikke mindre end 6 udenbys gæster i hans kro.

Ovre ved bord nummer 1 sidder den ærværdige italienske gentleman, hvidhåret og omkring de 60 år, med sin kammertjener, og nyder krojerens vel-tillavede pasta med et glas Barolo.

Ved bord nummer 2 har vi rabbineren, knap så gammel som italieneren, og en yngre mand, måske hans søn. De har netop gjort sig færdig med en Coq au vin og er ved at rejse sig.

Og på vejen ind til loungen er de ved at støde ind i det amerikanske ægtepar. Manden er tydeligvis en forretningsmand på omkring de 40, lidt godt i stand, men stadig nogenlunde spændstig. Det er vist også en god idé, hvis han skal kunne leve op til sin kone. Hun er vel omkring 10 år yngre og ser – selv med en franskmands øjne – rigtig godt ud. Hun stöder ”tilfældigt” ind i rabbinerens søn – men for kroværtens trænede øje er det klart optakten til en – formentlig helt uskyldig – flirt.

Nå, nu er italienerne også på vej derind. Det er vist på tide at komme ind og sørge for kaffen og hvad dertil hører.

Al denne efterårsidyl lægger faktisk op til et intrige-scenario, hvor det vil være en fordel, at have snuset en anelse til det materiale, der henvises til foroven. Det er jo trods alt det, turisterne kommer for at se... Men som altid, når der snakkes mystik på nettet, skal man tage det hele med et gran salt.

De 7 spillere vil – ikke uventet – få rollerne som kroens gæster samt kroværten.

Der vil være nogle ret omfattende figurbeskrivelser og -baggrunde, og derfor vil der ved scenariets start blive arrangeret briefing for hver figur for sig efterfulgt af en briefing for hvert ”par” af figurer. Det vil være rart (men ikke et absolut krav), hvis spillerne møder frem i god tid inden scenariets start. Fra 20 minutter før tid kan man få udleveret sin figur.

Den altovervejende vægt vil blive lagt på rollespillet; og i år burde der på grund af placeringen være tid til at gennemføre scenariet. Der kåres som sædvanlig et

vinderhold på baggrund af bedste rollespil.

Scenariet henvender sig primært til erfarne rollespillere. I det omfang, vi får brug for et system, vil det være Gurps Lite (kan downloades på <http://www.sjgames.com/gurps/lite/>); men det betyder ikke så meget. Scenariet henvender sig til rollespillere, ikke til regelryttere, så har du rollespilserfaring, kan du være med. Det burde være overflødig at sige, men „Hack’n slash“ tæller i denne forbindelse ikke som rollespilserfaring !

Advarsel ! Der vil muligvis under spillet blive fremført postulater, der kan få stærkt religiøse spillere til at reagere negativt. Er du stærkt religiøs bør du overveje at vælge et andet spil fredag aften.

Stalkers

Forkortelse	STAL
Arrangør	Sebastian Flamant og Flemming D. Andersen
Forening	Avalon
Modul	F
System	GURPS
Genre	Amerikansk action-basher på syre
Spillertyper	Actionfans med glimt i øjet
Ønskes GM	Ja

„Jeg står her ved Crazy Eds brugtvogns Mitsu megasale, hvor et ukendt antal svært bevæbnede Teamster terrorister holder over tyve gidsler som fanger. Ved siden af mig står Detroit kriminalinspektør Harvey Vernon i et superlækkert jakkesæt fra Dolce & Cabana; og Harvey, hvad kan vi forvente i løbet af de næste par timer?

- Jo, Cynthia. Vi forventer at Stalkers ankommer snart, og at de derefter tager sig af sagerne. Detroit PD forhandler lige nu med terroristerne, men vi forudser en direkte konfrontation.

- Tak skal du have, Harvey. Som I måske kan høre er tilskuerne ved at gå amok nu. Der står over 1000 mennesker foran Crazy Eds, med flag, T-shirts, bannere. De venter alle på at Stalkers og den legendariske Iron Mike Fowler skal ankomme. Og ja, som vi hørte synes en direkte konfrontation uundgåelig, men... Nu kommer de! Nu lander helikopteren, og Iron Mike stiger ud sammen med sit team!

- Iron Mike! Iron Mike! Iron Mike!

- Mega-wholesale super Mitsu rabat hos Crazy Eds de næste fem minutter! Specielt terrortilbud!

- Iron Mike! Iron Mike!“

Mod. Ære. Våben. En nær fremtid. Et privat antiterrorkorps. Stalkers er stolte. Stalkers er modige. Og alt, alt for farlige.

Stjernekrig

Forkortelse	STJE
Arrangør	Flemming Rasch
Forening	GERF
Modul	F
System	Eget
Genre	Superhelte
Spillertyper	Superhelte
Ønskes GM	Ja

”Hr. Præsident. Hr. Præsident!”

Tex Walker vendte sig om. Kun Doktor Raumstadt lavede den slags numre, som at brase ind i det oktale kontor sådan uden videre. Dr. Raumstadt var som sædvanlig ikklædt sin noget bizarre uniform, hjemmelavet, med alt for mange farver, og alt for mange dimser stikkende ud alle vegne. Han havde forsøgt at få Walker til at gå med sådan en uniform, og havde omhyggeligt forklaret at den kunne beskytte mod alt fra kugler over nervegas til journalister. Men Tex sværgede til et velsiddende behageligt jakkesæt, som på alle måder passede perfekt til ham. Han sendte Raumstadt sit berømte smil.

”Køl ned, Raumstadt. Vi kan stadig nå at gengælde hvad de end har gjort ved os”

Raumstadt pustedede lidt ud og rettede på en orange, blinkede dims.

”De har lokaliseret dem.”

”Hvem dem?”

”De fem. De fem. Vi ved lige hvor de er.”

”Og?”

”Vi kan få ram på dem. En gang for alle.”

”Men det gik jo ikke så godt sidste gang.”

”Nej, men dengang havde vi ikke de rette våben.”

”Som er?”

”Multiple uafhængige variabel-hastigheds sprængho-veder, Hr. Præsident. Vi har talt om dem ved næsten hvert eneste møde den sidste måned. Kan de ikke huske det?”

”Ja. Ja. Selvfølgelig kan jeg huske det. Er de ikke ret dyre?”

”Selvfølgelig er de dyre. Men vi må slå til nu. De fem er forsamlet på et sted. Og vil være det de næste par timer. Efter det kan ingen vide hvornår vi igen kan spore dem.”

”Jamen, så gør vi det, Dr. Raumstadt.”

Raumstadt pillede lidt ved et måleinstrument på sin højre arm.

”Men der er et lille problem, hr. Præsident.”

”Sig frem, Raumstadt. Jeg har andre ting at lave i dag.”

”Ser de, hr. Præsident. De fem befinder sig i et allieret land.”

”Et vigtigt allieret land?”

”Nej, ganske lille og ubetydeligt.”

”Jamen så må vi kunne presse dem til at acceptere at vi tager de nødvendige skridt. Jeg kan få general Power til at tale lidt med dem. Hvor præcis er det vi skal angribe?”

”En lille ø, som hedder Amager.”

”Og i hvilket land?”

”Danmark, hr. Præsident.”

”Åh, det land kender jeg. Det er der de har en præsident, som kører på cykel.”

”Det er korrekt hr. Præsident. Men han vil muligvis modsætte sig at vi gør det nødvendige i denne her sag. Jeg tror det er klogest at lade som om det var et uheld. Så skal vi bare finde en våbenfabrikant at klynge op, og kan slippe for al den politiske ballade.”

Tex Walker fik dybe furer i panden. Han stod og tænkte lidt.

”Dr. Raumstadt, jeg tror ikke det er det helt rette tidspunkt at anvende nukleare våben. Skal vi ikke vente til vores andet projekt er lidt mere fremskreden?”

”Men, så får vi ikke ram på de fem!”

”Dr. Raumstadt, de har min godkendelse til at anvende alle midler, op til, men ikke inklusiv, anvendelse af vores nukleare arsenal, til at få ram på de fem. Hvordan lyder det?”

”Mange tak”, hr. Præsident, sagde Dr. Raumstadt og smilte med sin underligt skæve mund.

...

”Stjernekrig” er et superhelte scenario for fem spillere, med en lille smule seriositet iblandet en masse action, diverse platheder, onde skurke, meget store planer, helte med (næsten) alle odds imod sig, og hvad der nu ellers hører sig til i superhelte historier. Systemet er et hjemmelavet, rimeligt simpelt system, som ikke kræver nogen forkundskaber. Lidt kendskab til tegneserie superhelte vil dog være en fordel.

The Making of Titanic II

Forkortelse	MAKI
Arrangør	S. Benarzi
Forening	Avalon
Modul	A
System	Systemløst
Genre	Drama / Komædie
Spillertyper	Filmfans
Ønskes GM	Ja

I 1952 filmede instruktøren Jack Arnold science fiction-thrilleren „Titanic II - Last Call for Humanity“. Den var aldrig ment som andet end en B-film, der skulle bane vejen for hans og skuespillernes karrierer, men alligevel blev det den film, som verden skulle huske ham for - hvad enten han brød sig om det eller ej.

„The Making of Titanic II“ er en fire timer lang dokumentar, der går bag om filmen. Gennem interview med skuespillerne får vi et gribende billede af hvordan det var at medvirke i filmens tilblivelse. Undervejs vises klip fra handlingen.

Tropical Zombies

Forkortelse	TROP
Arrangør	Henrik Sülöw, spillere af Merlin Mann
Præsenteres af	Projekt R'lyeh
Modul	F
System	Basic
Genre	Splatterkomædie
Spillertyper	Alle
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Tropical Zombies er efterhånden et kultscenarie, der har raset på forskellige spil kongresser landet over siden 1990.

En splatterkomædie for 6 personer. Rollerne er stereotype amerikanske high-school elever, der strandet midt i junglen. Her møder de blandt andet den underlige „Der Doktor“, og en hel bunke svensktalende zombies. Scenariet er forbudt i Sverige.

Vejen til Det Rene Land - Isens Hjerte

Forkortelse	VEJE
Arrangør	Lars Rune Jørgensen
Modul	A+B
System	Werewolf, storyteller
Genre	Problemløsning
Spillertyper	Alle
Ønskes GM	Ja
Bemærk	Et vist kendskab til Werewolf er en fordel.

Vi har rejst længe og kulden bider sig ind til vore engang stærke knogler, men der kan ikke være langt til hvor græsset er grønt og hvor Gaia kalder på vores hjælp. Verden bag os er en evig slagmark. Det sidste nye er, at Sølv Tænderne vil dræbe en gammel eller en svag for hver gang et menneskebarn bliver født. Det er noget vi ikke kan gå med til, for vores slægt er vores styrke og i vores styrke vil vi sejre.

Vejen til Det Rene Land er et scenarie som tager dig tilbage til slutningen af Gaias anden tidsalder, hvor Garou stammerne var ved at blive stiftet, og hvor Krigen af Raseri lige er sluttet.

Tre stammer er ved at tage væk fra den gamle slagmark mod nye egne på den anden side af isen, men rejsen er hård og mange fra stammerne dør hver dag. Dog kan det ikke vare længe før Det Rene Land kan ses. De vise eldarer taler om prøvelser forude, så derfor har de sendt en flok af udvalgte i forvejen for at løse problemerne.

Hvis du vil være en af de udvalgte og bære byrden for tre folkefærds overlevelse, så iklæd dig din ulveham og rejs med til Det Rene Land.

Vilde Orkidéer

Forkortelse	VILD
Arrangør	Marius Bredsdorff
Forening	De Dekadente Kaos-Kultisters Klub
Modul	F
System	D6
Genre	Ork Fantasy
Spillertyper	Grimme, dumme og beskidte
Ønskes GM	Ja

Morin Slemork så rundt på de fem andre orker, der stod omkring ham.

Mork Grimork var den fødte orkleder: Voldelig, brutal og snedig uden at være egentlig intelligent.

Grumork Grimork, måske og måske ikke Morks bror, var en ypperlig ork: Stor, stærk, afstumpet og dum. En ork man kunne se op til.

Gruba Grimork var en orkinde, som enhver ork ville være stolt af at have som kone. Stærk, klog og en lille



smule frygtindgydende.

Hans egne brødre, Fælin og Farlin Slemork stod der også. Slemorkerne var ikke generelt afholdt af andre orker, som i almindelighed anså dem for at være vattede og uorkagtige. Fælin havde en unaturlig interesse for magi og for at tilegne sig viden, og Farlin var usædvanligt konfliktsky af en ork at være.

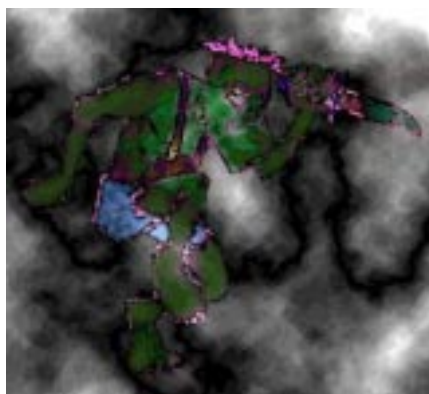
Kranieknaser, deres høvding, talte til dem:

„I ved menneskene ofte kommer og går på eventyr i vores grotter. Så slår de nogle gange nogen af vores svagere familiemedlemmer ihjel og tager deres skatte, og nogle gange slår vi dem ihjel og tager dem som slaver eller spiser dem. Det er lang tid siden der sidst har været nogen og gå på eventyr her. Det kan jeg ikke forstå. Måske pønser de på noget lurvet. Det gør menneskene ofte! Det er fordi de er mindre og svagere end os orker! Jeg vil have, at I skal tage ind til menneskenes overjordsgrotter* og se hvad de laver, og ødelægge det! Jeg sender jer fordi I er gode til en masse forskellige ting. Også Slemorkerne. Tag rigdom og slaver med hjem og vind ære for os orker. Og prøv at lade være med at spise hinanden... Hil Gronk**!“

Morin sagde ingenting, for hans læber var syet sammen med en lædersnøre.

*Orkterminologi for byer.

** Gronk: Dumhedens og Uvidenhedens gud. Meget populær blandt orker. Hil Gronk!



Introduktion til strategispilturneringer

Strategispil spænder over mange ting, og sådan er det også på Viking-Con.

Vi har det fysisk krævende Das Motorsportspil, kortspil i massevis, klassiske brætspil som Junta og Acquire, nye brætspil som Wyatt Earp, Neue Entdecker og Successors, og figurspil. Ja, næsten alt er at finde i det store turneringsprogram, som vi har fået sammen-sat til i år.

Skulle du nu synes, at der mangler en turnering i det spil, der bare er verdens bedste, så kan du løse problemet ved at selv at afholde en turnering. Hvis du er hurtig nok kan, vi måske endda nå at gøre det til en officiel turnering med lodtrækning og annoncer på hjemmesiden.

Ellers burde der være rig mulighed for at komme til at spille lige det, du har lyst til, og vil du være helt sikker, så bring spillet med, så finder du nok nogle få forvildede spillere, der kan overtales.

Vi beder dig også medbringe spil til turneringer, da Viking-Con har lovet turneringslederne at hjælpe med at skaffe spil, hvis vi kan.

Du kan skrive til mette@viking-con.dk, hvis du vil hjælpe os med spil til turneringer.

Vel mødt ved spillebordet.

1830

Turneringsleder	Asger Batting Clausen
Arrangør	Consim
Forkortelse	1830
Modul	D
Finale	F
Regelkendskab	Ja
Vinder kåres	Ja
Bemærk	36 spillere

-spillet for den økonomiske strateg. Ingen terninger, ingen spillekort - INTET HELD. Den klassiske turnering for folk, der kan tænke !

Regelkendskab:

Årets jernbanearonturnering er for de garvede - det forventes, at man kender reglerne. I lighed med de tidligere år, vil der blive introduceret små regelændringer. Ejernerne af de spil, der anvendes, vil kunne beholde evt. nye kort og brikker.

Turneringen vil foregå over 2 runder, hvor de bedst placerede fra første runde naturligvis vil kæmpe om den endelige sejr i finalerunden.

Manglende regelkendskab:

Når den første runde er sat i gang, er der mulighed for at lære dette fortræffelige spil at kende. Der vil i fornødent omfang være regelforklaring og prøvespil. En anden mulighed er at henvende sig i Consim's

lokale på Viking-Con, idet denne forening af brætspillere løbende vil forklare regler, de mange små finesser og starte prøvespil op.

Tag DIT 1830 spil med.

Asger B. Clausen

Acquire - Midnight Hotel

Turneringsleder	Erik Swiatek
Modul	E
Regelkendskab	Ja
Vinder kåres	Nej
Bemærk	999 spillere

Endnu engang vil Midnight Hotel's logebrødre sædvanen tro udfordre garvede som nye Acquire-spillere til årets duel/turnering.

Atter i år håber vi, at sidste års akolyter tør modtage udfordringen, og håber på, at de på ny vil vinde, så at de kan blive stormestre (således at vi logebrødre kan få værdige modstandere!).

Husk, at der aldrig nogensinde vil kunne erhverves diplom eller andre vindertributter ved Midnight Hotel's turnering, idet logens motto er: Æren er det fagreste træ i skoven.

Hvert år vil der umiddelbart efter Midnight Hotel's spil være åbent for et udfordringsspil, hvor årets stormestre får mulighed for at møde hinanden i værdig modstand.

Advanced Civilisation

Turneringsleder	Lene Elberg
Arrangør	Consim
Forkortelse	ADVC
Modul	C+D
Regelkendskab	Ja
Vinder kåres	Ja
Bemærk	32 spillere

Traditionen tro vil Cæsar igen i år møde de sædvanlige slagsbrødre/diplomater/kulturbyggere omkring Middelhavet. Hvis du har lyst, kan du prøve, at se, om du når frem til at blive en kultur eller bliver hængende i stenaldren. Vi spiller med de officielle regler, samt en tillægsregel omkring handel (Trade Cities), som vil blive forklaret. Der vil blive kåret een vinder.

Ave Caesar

Turneringsleder	Mogens Larsen
Arrangør	Consim
Forkortelse	AVEC
Modul	F
Regelkendskab	Nej
Vinder kåres	Ja
Bemærk	30 spillere

Et genialt væddeløbsspil.

Du inviteres hermed til en ny udgave af den traditionrige AVE CAESAR turnering på Viking-Con.

Spillet foregår selvfølgelig søndag middag, så du alligevel har en chance for at deltage i en søndagsfinale med uddeling af gul trøje.

Der kræves ingen specielle kundskaber for at kunne spille AVE CAESAR, men en god portion sans for at skade sine modstandere vil absolut ikke være af vejen. Medlidenskab og vægelsind er ikke vinderegenskaber for deltagere i dette spil.

De seneste års AVE CAESAR turneringer har været succesrige, hvilket skyldes spillets enkelthed (og GRUSOMHED). Regelforklaring er overstået efter nogle få minutter, og vi har endnu til gode at opleve en spiller der ikke har fattet konceptet efter afvikling af det første spil.





BattleCry

Turneringsleder Asger Batting Clausen & Uffe Christensen
Arrangør Consim
Forkortelse BATT
Modul E
Regelkendskab Ja
Vinder kåres Ja
Bemærk 12 spillere

Træninger fra Den Amerikanske Borgerkrig udført med plastikfigurer på et bræt opbygget af hexagoner. Scenarierne vil være autoriseret af spillets designer, Richard Borg, der har lavet specialscenarier til alle større amerikanske con'er.

Spillet, der kom frem forrige år og blev spillet udenfor turneringsplanen sidste år på Viking-Con, er en blanding af held og dygtighed. Bevægelse afhænger af kort, kampe af terninger. Den, der udnytter disse kombinationer bedst, vinder.

Spilleren skal udnytte landskabet, sine kort (taktiske muligheder) og endelig slå lidt heldigt.

Turneringen vil blive afviklet i tilknytning til Consim lokalet og hvert spil består af to, hvor spillerne undervejs skifter side. Deltagerne bliver matchet inden turneringsstart. Alle forventes at spille 2 spil (a 2 spil). Afhængigt af interesse kan en 3. runde arrangeres. De 2 bedste spil tæller for hver spiller, når finalisterne skal findes.

Tag meget gerne spil med.

Blood Bowl (3rd edition)

Turneringsleder Martin Lærkes og Kasper Bøgh Pedersen
Arrangør CLBBL
Forkortelse BLOD
Modul C
Regelkendskab Ja
Vinder kåres Ja
Bemærk 32 spillere

Så er det på tide at finde trænerhatten frem og støve de små figurer af, for igen i år er der Blood Bowl på Viking Con. Kom og oplev den særlige spænding, det giver, at spille mod folk, du ikke kender. Mon trofæet vil blive dit? Turneringen afvikles med Copenhagen Tournament Rules, der også benyttes under Giant Fanatic og Lustria Open.

Reglerne er beregnet til at afholde kortere turneringer, og formålet har været at nedtone nogle af de mere ubalancerede og tilfældige elementer i regelbøgerne, samtidig med at reglerne holdes så tæt som muligt på de regler som alle kender fra de 2 Blood Bowl sæt og white dwarf errataen. Sidst men ikke mindst er visse hold blevet ændret, og nye er kommet til. Disse ændringer afspejler at der er sket meget med Warhammer verdenen, siden Blood Bowl udkom i 1994.

De specifikke husregler, og ikke mindst de ændrede hold lister kan læses på home.worldonline.dk/~nyskes/bbowl/Ctr.htm eller på Viking Con CD-Rom'en. De vigtigste punkter er følgende:

Medbring endelig eget spil - ellers får vi problemer.

Konceptet er lige så simpelt som reglerne: Survival of the fittest. Den der tilbyder medlidenhed tilbyder at tabe!

Pointgivning: Sidste års finaledeltagere troede de kunne fortsætte med at „lalle“ i finalen, men fik sig en ubehagelig overraskelse. Dette skal ikke ske i år, hvorfor pointgivning i alle turneringens spil vil være som følger:

- 4 Point: Vinder af løbet
- 2 Point: nr. 2
- 1 Point: alle spillere, der fuldfører løbet
- 0 Point: alle spillere, der ikke fuldfører løbet

Der er altså ingen medlidenhed med de, der ikke fuldfører løbet. Der er i øvrigt heller ikke medlidenhed med andre, hvorfor turneringslederen vil skride hårdt ind mod både nølere og snydere. Spillet er i øvrigt heller ikke et holdspil, så hvis turneringslederen skønner at flere deltagere spiller som „hold“, vil disse blive behandlet som nølere og snydere.

Vil du forberede dig til årets AVE CAESAR turnering kan du læse det komplette danske regelsæt på CD-Rom'en.

Vi ses på Viking-Con !!!

Axis & Allies

Turneringsleder Lars Buch Jensen
Forkortelse AXIS
Modul E
Regelkendskab Ja
Vinder kåres Ja
Bemærk 25/30 spillere

Igen i år afholdes den efterhånden mangeårige turnering, hvor det gælder for de onde at vinde over de gode. Start er i foråret 1942, og stillingen er meget åben. Begge sider har en fair chance for at vinde. I vil dog blive bedømt efter jeres egne scores.

Sidste år vandt de allierede eller fik uafgjort. Tidligere års trend med kun aksesejre og udtværing af Rusland var helt vendt. Det var godt at se det kunne lade sig gøre. Men ak - Japan løb med sejren i finalen, hvor der blev spillet blindspil.

Lad os se om de onde aksemagter endnu en gang slår tilbage....

Der spilles efter grundregler, evt. med brug af enkelte avancerede regler. Der gives victory point i hver runde.

Lars Buch Jensen



Der spilles på tid, så medbring stopur.
 Der spilles med ændrede hold, og med nye hold - se dem!
 Man har 1.100.000gc til indkøb af hold.
 Alle spillere får 1 skill - en af disse må være en „any table“ skill.
 Rosteret ændres ikke fra kamp til kamp. (ingen skader, ingen skills).
 Man må købe 2 (non-ally) spillere mere end hvad ens line-up nævner.
 Der spilles uden star players og free booters.
 Ingen turn overs på wizards og kort.
 Figurerne skal være genkendelige, og skal vise den valgte skill!
 Har du nogen spørgsmål, eller vil du i fremtiden informeres om Blood Bowl i København, så skriv til bbikbh@hotmail.com
 Vel mødt!

Britannia

Turneringsleder Henning Pinholt
 Forkortelse BRIT
 Modul E
 Finale F
 Regelkendskab Ja
 Vinder kåres Ja
 Bemærk 16 spillere

Fra år 46 til år 1066 blev England invaderet igen og igen. Forskere har lige siden prøvet, at finde en god forklaring på, hvad alle de folk skulle der. Indtil nu har de ikke fundet nogen, men nu har du chancen for at spille denne vigtige epoke, og give din forklaring på, hvorfor Walserne skal til York (jeg er bagefter og har behov for de points).

Britannia er et af de bedste 4 personers spil fra Avalon Hill. Hvis du kender reglerne så kom og spil.

Byer og riddere (Settlers II)

Turneringsleder Martin Teilmann
 Forkortelse BYER
 Modul D
 Regelkendskab Nej
 Vinder kåres Ja
 Bemærk 24 spillere

Det gode gamle Settlers, men med et par små nye detaljer, der gør det endnu mere udfordrende.

Byer og Riddere, er en udvidelse til Settlers - Nybyggerne fra Catan.

Spillet går i al sin enkelthed ud på at bygge veje, huse og byer hurtigere end sine 3 modstandere, problemet er bare, at kontinentet ikke er stort nok til jer alle 4.

I forhold til det almindelige Settlers er der et par nye detaljer, som bestemt ikke gør spillet kedeligere, tværtimod. Hvilken taktik vil DU satse på? Hurtigst muligt bygge en masse byer?, Skaffe en masse Riddere til at give dig point? Udvikle din civilisation og på den måde blive dine modstandere overlegen? Der er mange muligheder, og ikke 2 spil er ens.

Turneringen vil blive afholdt som Cup, med en eller 2 indledende runder, og en finale umiddelbart efter.

Regelkendskab er ikke en forudsætning, da jeg vil gennemgå dem i starten. Kendskab til almindelige Settlers regler en fordel, men absolut ikke en nødvendighed.

God fornøjelse.

Chaos Marauders

Turneringsleder Lars Wagner Hansen
 Forkortelse CHAO
 Modul A
 Regelkendskab Nej
 Vinder kåres Ja
 Bemærk 16 spillere

Orkerne er på krigsstien igen (bliver de dog aldrig trætte?) Og gæt hvem det går ud over? Bliver det elverne, menneskene eller dværgene? Næh, det bliver selvfølgelig de andre orker - eller også bliver det orkerne i deres egen hær. En ting er sikkert, det bliver et værre kaos!

Chaos Marauders er et kortspil for 4 personer. Hver spiller styrer en orkhær med det formål alene, at vise de andre orker, hvem der er den sejeste - og det gør man naturligvis ved at lammetæve dem!

Spillet er nemt at lære (det er trods alt baseret på et tysk spil) og sjovt at spille, så her er plads til alle. Egne spil må meget gerne medbringes!

Diplomacy

Turneringsleder Vincent Mous og Erik Swiatek
 Forkortelse DIPL
 Modul C
 Finale F
 Regelkendskab Ja
 Vinder kåres Ja
 Bemærk 49 spillere

Det bedste brætspil af dem alle.

Vi spiller efter reglerne copyright 1976. De forudsættes kendte.

Kan du ikke spille på con'en så kig på nettet
 Der er hele tiden turneringer i gang.

Empires of the Ancient World

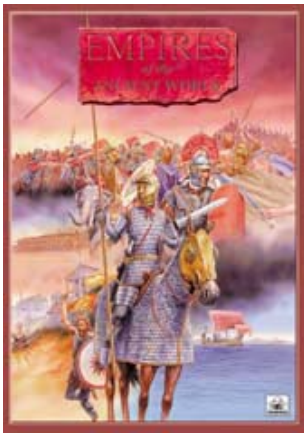
Turneringsleder Jens Hoppe
 Arrangør KS
 Forkortelse EMPI
 Modul D
 Regelkendskab Nej
 Vinder kåres Ja
 Bemærk 25 spillere

Gør Cæsar eller Alexander d. Store kunsten efter, og før dit rige til storhed!

Opbyg mægtige hære med legioner, falankser, kavaleri, elefanter og meget andet, og kom i gang med at erobre verden! Eller vælg i stedet den fredelige vej og send dine handelsfolk til alle verdenshjørner. Uanset hvad; hold øje med dine naboer, for deres erobringer kan meget vel have dig som mål.

Hvis du altid har syslet lidt med tanken om at erobre verden, eller hvis du bare kan lide et par timers solid krigsførelse omkring et spillebræt, er Empires of the Ancient World givetvis et spil for dig. Dette simple





brætspil er for 3-5 spillere, som hver kontrollerer et rige omkring oldtidens Middelhav. I stil minder spillet om en blanding mellem de simple og elegante, men abstrakte tyske brætspil, og de klassiske brætspil fra f.eks. Avalon Hill:

Reglerne er nemme som i de tyske spil, men svarer alligevel bedre til temaet end man er vant til.

Hærene er repræsenteret med kort, som man „spiller“ mod hinanden i forbindelse med kamp, og denne idé formår faktisk på en nem måde at lave en temmelig nøjagtig simulation af hvordan krigsførelse i oldtiden fungerede.

Spillerne scorer points for at kontrollere områder på brættet, og for at have handelsfolk i områderne. Hære er nødvendige for at erobre territorium, men de giver negative points ved pointtællingerne!

Turneringen vil bestå af en indledende runde, samt en finale hvis der er tid til og stemning for det. Der spilles efter de almindelige trykte regler. Desuden kan spørgsmål og svar og yderligere information findes på producentens hjemmeside, <http://www.warfrog.co.uk>.

Reglerne vil blive forklaret til turneringen (af den meget pædagogiske turneringsleder!), så selvom dette er første gang du hører om spillet er det ikke nogen undskyldning for ikke at deltage. Hvis du omvendt kender spillet og har det, opfordres du kraftigt til at tage det med!

Family Business

Turneringsleder René Frederiksen

Arrangør Consim

Forkortelse FAMB

Modul B

Regelkendskab Nej

Vinder kåres Ja

Bemærk 24 spillere

Chicago, New York. Gangsterkrigen raser, der er kun plads til en "Capo di tutti Capi" (eller også kaldet den store LEDER). Du får nu muligheden for med din lille bande at blande dig i denne krig og måske blive den store leder af hele mafiaen. Men er din bande god nok, holder FBI med dig, har du penge nok og vigtigst af alt, har du det rette kort på det rette tidspunkt?

Family Business er et kortspil som er hurtigt at lære så alle kan være med. Man starter med hver sin lille bande og vi spiller så med et pointsystem hvor vi kan se, hvem der vinder hver pulje. Mellem disse vil vi finde vinderen.

Reglerne vil blive forklaret og evt. nybegyndere vil få lov at spille i samme pulje.

Så skynd dig at tilmelde dig. Hvis du har et spil, tag det venligst med.

Hilsen

Den Store Boss.

Gunslinger

Turneringsleder Claus Ekstrøm

Forkortelse GUNS
Modul D
Regelkendskab Nej
Vinder kåres Nej
Bemærk 21 spillere

- det klassiske spil om gunfights i det vilde vesten.

Ikke alle problemer kan løses ved hjælp af diplomati. Når solen står højest på himlen, når det tørre præriestøv generende sætter sig i halsen og når sveden pibler ned i øjnene, er der helt andre effektive måder at klare problemerne på. Næver og revolvere. Med en riffel i hånden og en Colt 45 ved siden er der ikke mange, der tør sige en imod. Og hvis nogen gør det, skal de få vestens retfærdighed at smage.

Gunslinger er et detaljeret spil om gunfights og slåskampe i det vilde vesten. Hver spiller kontrollerer en enkel person, der pludselig befinder sig i en kampsituation. I hver tur planlægger spillerne hemmeligt og uafhængigt af hinanden, hvad de vil foretage sig, og spillet rummer derfor en god blanding af overraskelse, satsning og taktik.

Turneringen består af to scenarier. Regelkendskab en fordel, men der vil være mulighed for at få forklaret regler. Desuden spilles der med enkelte husregler, som vil blive gennemgået inden spillets start.

Iron Dragon

Turneringsleder Morten Wolf

Arrangør Consim

Forkortelse IRON

Modul C

Finale F

Regelkendskab Nej

Vinder kåres Ja

Bemærk 36 spillere

I Iron Dragon styrer man hver sit tog, som kan hente og aflevere laster i forskellige byer.

For at kunne komme rundt med sit tog i landet af Iron Dragons, kan/skal man tegne spor imellem de forskellige byer.

Man får penge for hver last man afleverer det rigtige sted, og de penge kan så bruges til at bygge spor for eller købe hurtigere tog.

Vinderen er den der først har forbundet 7 ud af de 8 storbyer i spillet og har 250 penge (GP).

Iron Dragon er et tegnetogspil i Empire Builder serien.

Turneringsformen vil være afhængigt af deltagerantallet, men generelt kan det siges, at vinderne fra hvert indledende bord i hvert tilfælde kvalificerer sig til finalen.

Junta

Turneringsleder Rasmus Vejrup-Hansen

Forkortelse JUNT

Modul A

Finale F

Regelkendskab Nej

Vinder kåres Ja

Bemærk 49 spillere

Velkommen til „La Republica de los Bananas“

Hmmm, Præsidenten har lige modtaget udviklingsbistand, og på trods af at du som General for den første brigade har hårdt brug



for penge til nye kampvogne, har han ikke tildelt dig nogle i budgettet. Det må naturligvis nedstemmes, men trods Monarkisternes støtte i Parlamentet bliver budgettet gennemtrumfet på grund af Sikkerhedsministeren og Luftværnschefen (de korrupte *#&^`!). Du hyrer en udenlandsk snigmorder for at genskabe lidt retfærdighed, men desværre undlod Præsidenten klogeligt at gå i banken. Du har selv begivet dig til dit hovedkvarter, og har besluttet dig for at Republikkens fremtid afhænger af at du bliver præsident. Du lader dine kampvogne rulle ud i gaderne - kuppet er i gang...

I Junta (udtales „Hrrruunta“) foregår handlingen i en lille bananrepublik. Hver spiller repræsenterer en af landets mest indflydelsesrige familier. Spillerne forsøger at skaffe sig stemmer i parlamentet for derved at tilegne sig en af de 7 vigtigste poster som enten: Præsident, Sikkerhedsminister, General (3 stk.), Admiral eller Chef for Luftvåbenet.

Det store mål i spillet er, at have flest penge på sin schweiziske bankkonto når spillet slutter. Hovedparten af pengene kommer i begyndelsen af hvert år som 'udviklingsbistand' fra USA. Det gælder så om at skrabe så mange penge sammen som muligt ved hjælp af sin indflydelse, eller måske kan man hyre en snigmorder til at gøre det af med sin værste rival. Bare rolig, hvis du ender med en kniv i ryggen - eller foran en henrettelsespeloton - er der altid en fætter i familien klar til at overtage pladsen.

Hvis man vil være præsident i stedet for Præsidenten kan man forsøge sig med et kup, hvor der altid er spænding til det sidste om, hvor folk i virkeligheden har deres loyalitet.

Ud over de ovennævnte handlinger er der en masse andre muligheder for at præge spillet til fordel for Republikken (læs: din pengepung). Alt dette gør Junta til et af de bedste og mest varierede spil i verden. Der vil blive foretaget regel gennemgang, så alle der har lyst til at starte Viking-Con med en god oplevelse er meget velkomne. Hvis du er en af de lykkelige indehavere af spillet, så tag det venligst med.

Magic Booster Draft

Turneringsleder Thomas Bisballe Jensen
 Arrangør Midgård
 Forkortelse MAGB
 Modul E
 Regelkendskab Ja
 Vinder kåres Ja
 Bemærk 64 spillere

Vi spiller med en Invasion, Planeshift og Apocalypse booster. Du kan enten selv medbringe boosterne eller købe dem hos de handlende på stedet. (Deltagelse forudsætter altså at du har boosters). Boosterne vil blive indsamlet og blandet inden turneringsstart for at sikre mod tricks. Booster draft foregår på den måde at man sætter sig i grupper af 6-8 spillere i en rundkreds eller omkring et bord. Så åbner alle spillere en Invasion booster. Vælger et kort de gerne vil spille med.

Det lægges på bordet med forsiden nedad og de resterende kort fra booster sendes til personen til højre. Dette gentages indtil du har 15 kort. Så åbner du din Planeshift booster og gentager som ovenstående; kortene sendes dog til venstre. Og sidst det samme med Apocalypse booster mod højre. Du kan derefter af turneringslederen få ligeså mange lande, du har lyst til.

Ud af disse kort skal du lave et deck på mindst 40 kort til at spille med. Resten er

dit sidedeck. Et sidedeck er nogle kort du bytter med kort i dit deck et for et efter første kamp. Så hvis du er god til at forudse, hvad de andre spiller, kan du forberede dig mod visse overraskelser. Hvis du er meget interesseret i reglerne kan du hente dem ned eller læse dem på http://www.wizards.com/magic/MTG_Rules.asp.

De fleste spiller 2-3 farver, men enkelte kan være heldig kun at spille 2 farver. Langt størsteparten af alle spillere laver et deck med præcis 40 kort. 23 kort og 17 lande. Enkelte erfarne/snedige spillere ved hvornår de skal afvige fra dette. Det er klogt at vælge mange dyr. De fleste taber på at de ikke har noget dyr med, det har deres modstander.

Vi spiller 6 runder swiss draw. Bedst af 3. Det vil sige, at først tilmelder vi jer turneringen. Husk jeres dci medlemskort. (Hvis du ikke har noget kan vi godt lave et til dig). Alle starter på 0 points. Så laver computeren en liste over hvem der skal spille mod hvem. Du spiller en kamp mod din modstander bedst af tre. Hvis du vinder får du 3 point. Hvis det bliver uafgjort 1 og 0 hvis du taber. Så parrer computeren dig med en modstander der har ca. lige så mange points som dig. Og så fremdeles.

Vinderen er kvalificeret til Danmarks Mesterskaberne 2002.

Magic Sealed Deck

Turneringsleder Thomas Bisballe Jensen
 Arrangør Midgård
 Forkortelse MAGD
 Modul A+B
 Regelkendskab Ja
 Vinder kåres Ja
 Bemærk 64 spillere

Du skal medbringe en booster pack fra serierne Planeshift og Apocalypse og en Tournament pack fra serien Invasion. Du skal selv medbringe kuglepen og noget papir til at holde styr på dine liv. Der vil blive spillet efter normale turnerings-regler.

Vi spiller 6 runder swiss draw. Bedst af 3. Det vil sige, at først tilmelder vi jer turneringen. Husk jeres dci medlemskort. (Hvis du ikke har noget, kan vi godt lave et til dig). Alle starter på 0 points. Så laver computeren en liste over, hvem der skal spille mod hvem. Du spiller en kamp mod din modstander bedst af tre. Hvis du vinder får du 3 point. Hvis det bliver uafgjort 1, og 0 hvis du taber. Så parrer computeren dig med en modstander, der har ca. lige så mange points som dig. Og så fremdeles.

Vinderen er kvalificeret til Danmarks Mesterskaberne 2002

Magic Standard

Turneringsleder Thomas Bisballe Jensen
 Arrangør Midgård
 Forkortelse MAGS
 Modul C+D
 Regelkendskab Ja
 Vinder kåres Ja
 Bemærk 64 spillere

Vi skal spille en standard turnering. Det vil sige, at du kun må spille med kort fra 7'th edition, Mercadian Masques, Nemesis, Prophecy, Invasion, Planeshift og Apocalypse

Dit deck skal være på mindst 60 kort. Og du må



have et side deck med på 0 eller 15 kort. Et side deck er nogle kort du bytter med kort i dit deck et for et efter første kamp. Så hvis du er god til at forudse, hvad de andre spiller, kan du forberede dig mod visse overraskelser. Hvis du er meget interesseret i reglerne kan du hente dem ned eller læse dem på http://www.wizards.com/magic/MTG_Rules.asp

Vi spiller 6 runder swiss draw. Bedst af 3. Det vil sige at først tilmelder vi jer turneringen. Husk jeres dcI medlemskabskort. (Hvis du ikke har noget kan vi godt lave et til dig). Alle starter på 0 points. Så laver computeren en liste over hvem der skal spille mod hvem. Du spiller en kamp mod din modstander bedst af tre. Hvis du vinder får du 3 point. Hvis det bliver uafgjort 1 og 0 hvis du taber. Så parrer computeren dig med en modstander der har ca. lige så mange points som dig. Og så fremdeles.

Hvis du vinder er du kvalificeret til Danmarks Mesterskaberne år 2002

Mahjong

Turneringsleder Tina Christensen
Arrangør Mahjong Danmark
Forkortelse MAHJ
Modul E
Regelkendskab Nej
Vinder kåres Ja
Bemærk 24 spillere

Mahjong er et gammelt, kinesisk firemandsspil. Måske kender du brikkernes udseende fra den populære computerkabale, der i øvrigt ikke har mere til fælles med spillet Mahjong end syvkabalen har med bridge. Det kan minde om kortspillet 500/rommy, idet det gælder om at samle specielle kombinationer af brikker, men det er væsentlig mere avanceret og strategisk krævende. Spillet er meget smukt og stærkt vanedannende. Nye spillere kan begynde her.

I modsætning til andre klassiske spil som skak og go, findes der ikke et universelt regelsæt til mahjong. De regler der vil blive spillet efter her, går under betegnelsen Vanilla Western. Reglerne vil blive gennemgået.

Gamle spillere er naturligvis også velkomne. Det er min erfaring, at mange kender til spillet, men at der rundt om i landet sidder folk og mangler medspillere. Så kom og spil med!

Regelresumé: En mahjong består af fire punger/konger/chow plus et par. Kun én af de tre rækker må være repræsenteret, gerne suppleret med drager og vinde. Der må kun være én chow. I tillæg til standardmahjonghånden findes en række specialhænder. Der spilles ikke med blomster og årstider.

Der vil ikke blive afviklet en finale, men den, der har opnået flest points, vil blive kåret som vinder.

Mere information fås på <http://www.alfacentauri.dk/mahjong/>

Midas

Turneringsleder Paul D. Samsig
Modul Alle
Regelkendskab Nej
Vinder kåres Ja
Bemærk 999 spillere

- det Store Spil

Midas er et spil, som blev opfundet til og lanceret på Viking-Con 10. Siden har spillet været en stor succes

på con'en.

Du får en stak penge udleveret til låns, og du skal forsøge at få disse til at yngle mest muligt. Spillekasino med roulette, sekser spil eller andre private entrepriser er velkomne! Det er ikke alene tilladt, men endog ønskeligt, at du inviterer andre Viking-Con deltagere til at spille hasard med dig - f.eks. 21, klunns, yatzy eller lignende.

Men (for der er et men) du må ikke spille Midas i andre turneringer. Du kan altså ikke benytte Midas-penge som bestikkelse i Diplomacy, Titan osv.

For at kunne deltage skal du åbne en bankkonto. Banken finder du i Ludoteket/Garderoben, og du kan spille fra fredag aften til søndag middag. Husk på at dette er et spil, som du kan spille, når du har tid; det vil sige i pauserne imellem modulerne eller om natten, hvor du burde sove. Der er ingen begrænsninger i spilletiden indenfor nævnte tidsrum, men Banken har tilfældigt lagte åbningstider.

Midnite Magic: Common as Dirt TM

Turneringsleder Sonny Ammitzbøll
Modul B
Regelkendskab Ja
Vinder kåres Ja
Bemærk 40 spillere

Efterhånden er det ved at være tradition at man kan spille Midnite Magic på Viking-Con. Igen i år får du muligheden. Midnite Magic bruger det specielle regelsæt "Common as dirt" som gør at alle kan være med og vinde. Det handler ikke om, at have skrabet alle de dyre kort til sig, men om evnen til at sammensætte et balanceret deck udelukkende baseret på common kort.

Reglerne er som følger:

Decks skal være på minimum 60 kort. Gerne mere, men ikke mindre.

Decks må KUN indeholde common kort. Er et kort rare i en serie og common i en anden, så betragtes alle udgaver af dette kort som common.

Decks må indeholde maksimum 2 kort med ens navne. Eneste undtagelse til denne regel er lands.

Decks må maksimalt indeholde 7 af en slags lands, og disse må kun være basic lands. Snow-covered lands gælder som ganske almindelige lands. Du kan ikke have 7 forests og 7 snow-covered forests.

Og så er der lige den spændende „Kaos regel“. Hver gang der kastes et direct damage spell rulles en terning. Der er 50% chance for et backfire, og i så fald tager modstanderen samtlige beslutninger for dette spell. Dette gøres kun een gang for hvert spell. Evt. counterspells skal smides INDEN dette rul. Hvis der er tale om et backfire ER det muligt at skifte target. Direct damage effects fra creatures (Tim's poke f.eks) bliver IKKE behandlet efter kaos reglen.

Resten er standard.. (eller som turneringslederen synes).

Vi ses!



Motorsportsspillet

Turneringsleder Michael Svellø

Arrangør	Consim
Forkortelse	MOTO
Modul	E
Finale	F
Regelkendskab	Nej
Vinder kåres	Ja
Bemærk	40 spillere

Taktisk Formel 1-løb hvor deltagerne sættes under tidspres.

Motorsportsspillet lever fuldt op til sit navn: det er simpelthen det eneste brætspil hvor man mærker suset fra de ægte baner, hvor adrenalinet kommer i kog og hvor få sekunders uopmærksomhed kan koste dyrt. Spillet kræver god fysik (man er nødt til at stå op under hele spillet) samt stærk koncentration i de få sekunder ad gangen hvor man har tur.

Spillet er ganske enkelt: (1) Man beslutter sig for at kaste en, to eller tre terninger - alt efter hvor hurtigt man ønsker at køre (og hvor mange risici man ønsker at tage). (2) Herefter skal man enten bruge slaget som det er eller vende en eller flere terninger på hovedet (f.eks. bruge en femmer i stedet for den kastede toer), og endelig skal man (3) beslutte sig for den rækkefølge man vil benytte terningerne i. (4) Når man er tilfreds med sin beslutning placeres terningerne i den ønskede orden i en særlig boks og (5) trækkes udføres. Alt sammen enkelt og ligetil? Hvis det ikke var fordi at man kun har 20-25 sekunder til det?!

Vi spiller efter de samme regler som på Viking-Con 19 og RubiCon. Den største ændring udgør straffen for tidsfejl, hvor man simpelthen mister et slag i stedet for at blive tvunget i pit. Der vil muligvis også blive foretaget en mindre justering af akkumuleringen af kørefejl.

Efter en indledende testkørsel, hvor spillerne kan vænne sig til systemet og få hjernecellerne op i de rigtige omdrejninger, vil den resterende spilletid blive brugt til to løb hvor alle kan deltage. De bedste kørere vil kvalificere sig til semifinalen søndag hvor en rent udskillelsesløb vil finde de 6 finalister der får lov til at kæmpe om sejren på verdens hurtigste formel 1 bane.

Mystery Rummy Combo

Turneringsleder Michael Olinger

Forkortelse	MYST
Modul	E
Regelkendskab	Nej
Vinder kåres	Ja
Bemærk	16 spillere

Kan du holde styr på 7 myrdede kvinder? Fange en orangutang i Paris' gader? Afsløre Jack the Rippers identitet? Udkonkurrere Scotland Yard og litteraturhistoriens første detektiv Monsieur C. Auguste Dupin?

Så er Mystery Rummy Combo et forsøg værd. Turneringen består af Mystery Rummy I „Jack the Ripper“ og Mystery Rummy II „Murders in the Rue Morgue“. Begge spil bygger på rommy kortspillet, hvor det som bekendt går ud på at trække et kort, smide et væk og melde sæt af minimum tre kort.

Spillene er lette at lære, og turneringen begynder med en regel gennemgang for nybegyndere. Der spilles i en one-on-one knock-out cup form. Ved få tilmeldinger spilles der alle mod alle. De to kortspil spilles samtidigt og pointsystemet i II'eren kører efter udvidede regler. Alle regler forklares nærmere inden turneringen.

Mystery Rummy Combo er en turnering hvor overblik og hurtig tænkning, er den altafgørende faktor for sejr frem for nederlag.

Neue Entdecker

Turneringsleder Martin Jensen

Arrangør	AWES Spil
Forkortelse	NEUE
Modul	B
Regelkendskab	Nej
Vinder kåres	Ja
Bemærk	16 spillere

I denne forbedrede remake af spillet Entdecker (Opdagelsesrejsende) skal spillerne sejle ud og opdage og udforske en ny og spændende verden bestående af større eller mindre øer. På deres vej skal spillerne tage stilling til, hvor langt de vil satse på at rejse, og når



rejsen er begyndt, har spillerne igen det dilemma, om de tør satse på endnu en brik, eller om de skal stoppe rejsen og bosætte sig der, hvor de er nået til. Der kan også sendes spejdere ud på øerne, og de vil senere kunne bruges i kontakten til de indfødte og de point, som det indbringer ved spillets slutning.

Et godt spil med mange beslutninger, der skal tages undervejs.

Reglerne forklares, så alle kan deltage i denne turnering

Der spilles en indledende runde og en finale i samme modul.

Ringenes Herre

Turneringsleder Annemette Wolff

Arrangør Brio A/S og Annemette Wolff

Forkortelse RING

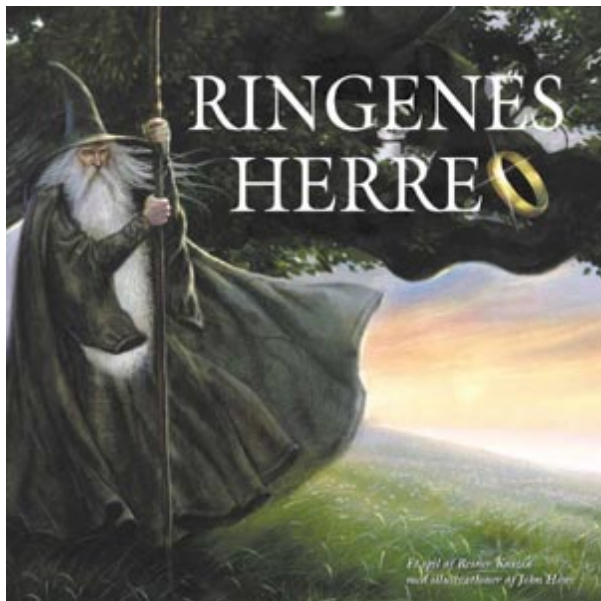
Modul D

Regelkendskab Nej

Vinder kåres Ja

Bemærk 25 spillere

Er du en af dem der går og glæder dig til jul? Ikke så meget på grund af gaverne og flæskestegen, men derimod fordi Filmen "Ringenes Herre" skulle ramme biograferne!



Mens vi går her og venter, har Brio A/S udgivet spillet "Ringenes Herre", som er designet af den kendte spil designer Reinard Knizia. I et godt design og med flot grafisk udformning bliver spillerne ledt gennem handlingen i bøgerne.

Helt i bøgernes ånd gælder det om at samarbejde for at forhindre den onde Sauron i at tage magten over Midgård. Med list, snilde, planlægning og samarbejde skal de fem spillere bringe ringen til Dommedags-sprækken, og der destrueres ringen. Undervejs møder spillerne mange farer men også en del hjælpere, og måske bliver det dig, der må ofre dig til mørket, for dermed at hjælpe dine fælder videre i kampen.

I løbet af spillet kommer vi bl.a. gennem Moria, Helm kløften, Shelobs hule og Mordor.

For alle jer, der har læst bøgerne, vil spillet være et kært gensyn, og for alle jer der har bøgerne til gode, er spillet "Ringenes Herre" en god introduktion.

Kom og lær spillet at kende, det kunne jo også være at der var et spil eller to på højkant til de bedste spillere. Reglerne bliver forklaret, og det svære ligger ikke i reglerne men i at overvinde Sauron.

Robo Rally

Turneringsleder Henrik Bisgaard

Forkortelse ROBO

Modul C

Regelkendskab Ja

Vinder kåres Ja

Bemærk 40 spillere

Der spilles en indledende runde, og en finalerunde, af hver 1½ times varighed. Der programmeres på tid og til musik. Alle programmerer samtidig. De 8 der når længst, går videre til finalen. Må den bedste Bot vinde.

Vi finder ud af hvem der er nået længst efter følgende prioriteter:

Den der har nået flest flag.

Den der fysisk er tættest på det næste flag (tælles retvinklet, ikke diagonalt).

Den der har det højeste tal på sidste registerkort.

Den der har brugt færrest liv (der vil ikke være begrænsning på liv).

Successors

Turneringsleder Sean Sealey

Arrangør KS

Forkortelse SUCC

Modul A+B

Regelkendskab Ja

Vinder kåres Ja

Bemærk 8/12 spillere

- The Battle for Alexander's Empire

Introduktion

Efter Alexander den Stores død i 326 f.kr. er hele riget i tumult. Alexander har ikke udpeget en arving til at overtage i tilfælde af hans død, og hans søn er kun et par år gammel. Hans mest betroede makedonske generaler prøver hver især at få magten over hele riget. Enten ved at udnævne sig til protektorer for forskellige royale familiemedlemmer eller ved at erobre områder for sig selv.

Makedonske falanxer, lejesoldater og kæmpe krigsefanter kæmper på kryds og tværs af det kæmpe rige i en af historiens største borgerkrige.

Som spiller tager man rollen som én af fire fraktioner. Man vinder ved enten at udråbe sig til protektor for den arving, som kommer til magten, eller ved at have flest victory points når spillet slutter.

Regler

Der spilles efter de nyeste regler (version 2.0) som kan downloades på www.grognard.com, og de er også at finde på den medfølgende cd-rom. Der bliver ikke spillet med nogle ekstra, eller optional rules.

Spillere med regelkundskab er at foretrække, så vi kan komme i gang med spillet så hurtigt som muligt.

Pointsystem

Vinderen fra hvert af de tre spil går videre til finalen. Desuden går den spiller som blev nr. 2 med flest victory points (ud af tre) videre til finalen.

Der bliver derefter spillet en finale med én vinder. Vinderen får selvfølgelig en gul vindertrøje.



Tikal

Turneringsleder	Carsten Holdum
Forkortelse	TIKA
Modul	E
Regelkendskab	Nej
Vinder kåres	Ja
Bemærk	16 spillere

Tikal er den vigtigste og største af alle Maya ruinbyer. Den befinder sig i midten af en ufremkommelig jungle i den nordlige del af Guatemala. Mayaerne levede i Tikal fra 600 BC til 900 AD, men endnu vides kun lidt om denne civilisation. Kun en mindre del af området er udgravet og undersøgt.

Op til 4 ekspeditioner er netop ankommet til udkanten af området, og under stor mediebevågenhed vil de kæmpe om at finde, udgrave og fremvise templer og skatte...

Reglerne vil inkludere både standard-regler og udvidede regler (profiversion eller Auction Version). Endvidere sættes der evt. en tidsbegrænsning på spillet, så enkelte spillere ikke kan trække et givent spil i langdrag, og således at det sikres at begge runder er færdigspillet inden for modulet.

Regler findes her (på engelsk): <http://www.riograndegames.com/games/rules/Tikal.htm>

En beskrivelse af spillet findes her (på engelsk men god): <http://www.io.com/~sos/bc/tikal.html>

Titan

Turneringsleder	Sten Bøg
Arrangør	Consim
Forkortelse	TITA
Modul	A+B
Finale	E
Regelkendskab	Ja
Vinder kåres	Måske
Bemærk	36 spillere

Som altid 2 runder med max 36 deltagere i første runde.

Lad det være klart med det samme: hvis de to sidste på et bræt slår hinanden ud, så er der ingen vinder fra det bræt; og sker det i finalen - så er der ingen vinder!

Nybegyndere er velkomne - de får lidt ekstra tid til at tænke sig om - og kan udpege en (frivillig) bisidder, som så, som den eneste, kan hjælpe dem i kamp.

Ingen regelforklaring. „Tilfældig“ seedning. Ingen husregler. Alle tvivlsspørgsmål afgøres af turneringslederen.

Mere vold i Titan

Tre Spils Kamp

Turneringsleder	Annemette Wolff
Arrangør	AWES spil
Forkortelse	TRES
Modul	F
Regelkendskab	Nej
Vinder kåres	Ja
Bemærk	18 spillere

I Tre Spils Kampen vil vi i år præsentere tre spil fra Kosmos 2-spiller serie. Vi har valgt de to nye: Babel og Flower Power, samt et spil fra tidligere: Elchfest.

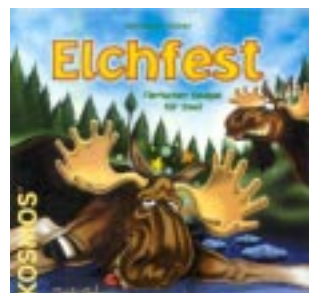
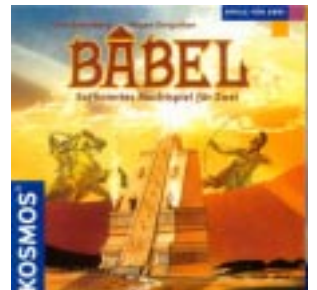
Igen spænder vi fra det meget lette spil, Elchfest, som i bund og grund er et behændighedsspil. Her gælder det for spillerne at få bragt deres elg over på den anden side af floden, ved at placere sten på dens vej.

I spillet med det tusede tema, Flower Power, skal man plante blomster i sin egen have, men man har også mulighed for at kaste lidt ukrudt i modstanderens fine bede.

I Babel, som er det mest strategiske spil af disse tre skal hver spiller bygge templer helt op i himmelen til Gud. Desværre vil modstanderne jo nok forsøge sig med lidt sabotage, så tårnet styrter i grus.

Alle tre spil vil blive forklaret så alle kan være med. Alle kommer til at spille de tre spil, og hver gang vil modstanderen være ny. Hvert spil giver et pointtal afhængig af hvor godt man har klaret sig, og den samlede vinder vil blive fundet når modulet er færdigt.

Vi ser om vi i år kan gentage succesen fra sidste år. Vi har pga. tidsnød måttet skære ned til kun tre spil, hvilket skulle give bedre mulighed for at afvikle turneringen uden tidspres.



Vinci

Turneringsleder	Børge Zinck-Madsen
Arrangør	Consim
Forkortelse	VINC
Modul	A
Regelkendskab	Ja
Vinder kåres	Ja
Bemærk	16-30 spillere

Civilisationers opståen og forfald.

VINCI genskaber fødslen af civilisationer før og i middelalderen – dog uden at hænge sig unødigt i historiske facts. Hver civilisation tildeles tilfældigt 2 unikke fordele, og 2 civilisationer er aldrig (eller

næsten aldrig) ens. Den enkelte spiller håndterer en aktiv civilisation fra den gør sin entre, mens den breder sig og til den forfalder... Så starter man på en ny. Hver spiller når typisk at spille 3-6 civilisationer i løbet af et spil. Og det bemærkes, at i mange tilfælde skyldes forfaldet lidt hjælp fra de andre spilleres aktive civilisationer.

Afhængig af antal spillere og tid til rådighed vil vi spille mindst 2 og evt. 3 spil. Der tildeles point for placering i de enkelte spil. Nærmere herom oplyses ved turneringsstart. Det giver flest points at vinde! Turneringens vinder kåres ud fra den samlede pointscore fra alle spillede spil.

Det tilstræbes, at de enkelte spil spilles til pointgrænse som angivet i reglerne, men der vil blive stillet krav om en spilafgørelse på bestemt klokkeslæt. Der spilles således under et vist tidspres, med mulighed for tidligere afslutninger.

Volldampf

Turneringsleder Erik Swiatek
 Arrangør AWES spil
 Forkortelse VOLL
 Modul F
 Regelkendskab Nej
 Vinder kåres Ja
 Bemærk 20 spillere

For en del år siden kom et ganske godt spil ved navn Lancashire Rails på markedet, og nu har TM Spil lavet lidt ændringer til spillet og udgivet det under titlen Volldampf.

I dette togspil, mangler man penge fra starten, og det bliver ikke bedre i løbet af spillet. Med de få penge man har, skal man byde på ruter og derefter håbe, at man kan finde nogle varer, der kan fragtes på disse ruter. Uden fragt = ingen penge, og ingen penge = mere gæld. Og det er et skråplan.

Reglerne forklares, så alle kan deltage i denne turnering

Der spilles en indledende runde og en finale i samme modul. Det vil blive tilstræbt at få så mange spillere som muligt pr. bord, da spillet er bedst med 4-5 spillere. Dette kan også betyde, at der vil gå flere videre fra hver bord til finalen, alt efter hvor mange, der melder sig til turneringen.



Warhammer 40k 3rd edition Viking-Con 2001

Turneringsleder Jacob Simony og Tonny Ambrosiusen
 Forkortelse WH40
 Modul C-E
 Regelkendskab Ja
 Vinder kåres Ja
 Bemærk 999 spillere

Pride of Astronomican Imperius. The slaughter for honour.

Vi byder velkommen til Warhammer 40K turneringen, der i år består af 4 rigtige fede missioner, det sejeste terrain fra Fanatic og Simonyius samt 2 stk. velforberejede turneringsledere.

Regler:

1500 pts. Army.

Vi spiller med standard force organisation, se side 138 i Bibelen "regel bogen".

Du skal lave 2 hærister, vi skal ha' den ene af dem !!

Hæren skal være malet.

Figuren skal ha' det den har (det nytter ikke at stille op med Devastator's som har heavy bolters og sige "jamen, det er da las cannons.")

Max 1 Special Character i din army.

Der bruges Chapter Approved regler (ikke optional og recommended)

Vi ser frem til at overrække vinderen det flotte trofæ !!

Let The Slaughter Commence...

Way Out West

Turneringsleder Jens Hoppe
 Arrangør KS
 Forkortelse WAYO
 Modul F
 Regelkendskab Nej
 Vinder kåres Ja
 Bemærk 25 spillere

"Howdy Partner - I think that is MY cow you're rustlin'!"

Velkommen til det Vilde Vesten! Har dit største ønske altid været at være Vestens mægtigste kvægbaron? Har du altid set dig selv som manden, der burde kontrollere sheriffen og alle saloons og general stores i Dodge City? Ja, det tænkte jeg nok, og nu har du chancen for at få det opfyldt!

Way Out West er et hurtigt og nemt brætspil for 3-5 spillere. Spillerne kæmper for indflydelse i fem byer i det Vilde Vesten, ved at bygge ranches, hoteller, saloons og meget mere i dem. Og man er afhængig af de andre spilleres initiativer, f.eks. giver ens butik kun penge hvis de andre spillere har kørt i den pågældende by. Så i princippet er spillet en konstruktiv opgave i fredelig sameksistens og samarbejde mellem spillerne - indtil man får lyst til at have noget af DE ANDRES, vel at mærke...! Det er nemlig muligt at sende cowboys til byerne, og overtage de



andre spilleres virksomheder - og betalingen falder i varmt bly. For i den afgørende pointtælling er der ingen bonus for samarbejde: Her gælder det bare om at kontrollere så meget som muligt.

Spillet minder en del om de simple tyske brætspil, med lige så nemme og elegante regler. Men - befriende nok - er det her muligt direkte at angribe de andres investeringer, hvilket som oftest fører til et hektisk, blodigt og ikke mindst SJOVT spil!

Turneringen vil bestå af to indledende runder, samt en finale blandt de bedste, hvis der er tid til og stemning for det. Der spilles efter de almindelige trykte regler. Desuden kan spørgsmål og svar og yderligere information findes på producentens hjemmeside, <http://www.warfrog.co.uk>.

Reglerne vil blive forklaret til turneringen (af den meget pædagogiske turneringsleder!), så selvom dette er første gang du hører om spillet, er det ikke nogen undskyldning for ikke at deltage. Hvis du omvendt kender spillet og har det, opfordres du kraftigt til at tage det med!

Wyatt Earp

Turneringsleder	Erik Swiatek
Arrangør	AWES spil
Forkortelse	WYAT
Modul	A
Regelkendskab	Nej
Vinder kåres	Ja
Bemærk	16 spillere

Kom og skyd, samtidig med at du hænger plakater af kendte forbrydere op overalt i westen, for derigennem at score dusøren, når de bliver fanget.

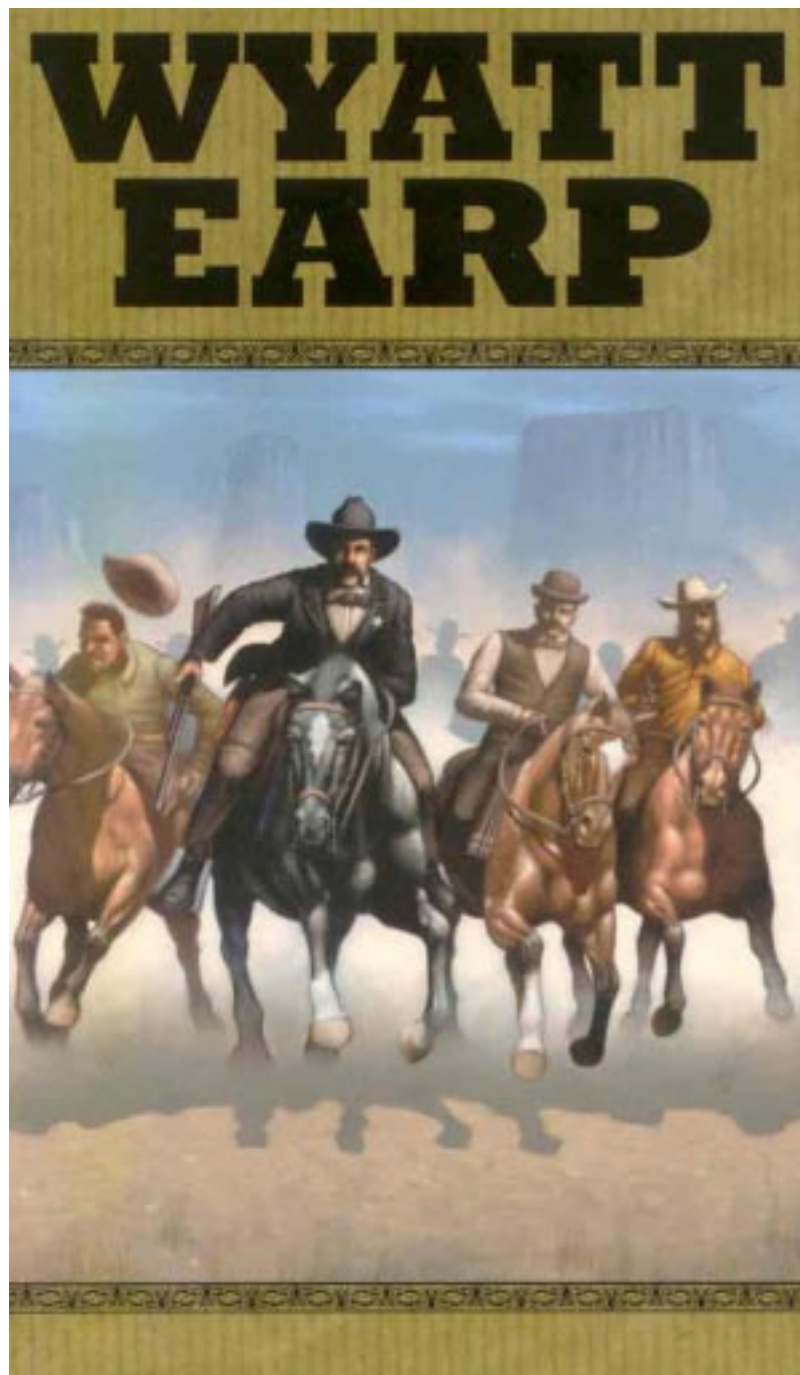
Wyatt Earp er et kortspil, med tilbehør, som bygger på de kendte rommy principper, hvor man trækker et kort, lægger eventuelle sæt af kort på bordet, og derefter smider et kort væk. Men der hører ligheden også op.

I Wyatt Earp findes der to typer kort, Wanted Posters og sherifkort. Mens man kan lægge så mange posters ned som spillet tillader og som man har lyst, så må man kun spille et sherifkort ned pr. tur. Og hvilket et skal man nu vælge. Det er heller ikke altid smart at lægge posters ned, det kan nogle gange hjælpe modstanderen mere, end det gavner en selv.

Når kort spilles på de forskellige forbrydere, så stiger dusøren på dem, og det er disse puljer der skal fordeles, når en hånd er spillet færdig. Jo flere penge man får til sig selv, jo bedre har man klaret sig.

Regler forklares så alle spillere kan være med. Der startes med en prøvehånd, før selve turneringen går i gang. Derefter spilles der en indledende runde, hvor vinderen går videre til finalen, der spilles i samme modul.

Dette kortspil hører til i Mystery Rummy serien, men er udgivet af ALEA og Rio Grande Games.



Andre aktiviteter

Spil-spil-spil – får det dog aldrig en ende??? Selvfølgelig ikke. Viking-Con er primært rammerne for fedt spil (nej, ikke fedtspil) i 48 timer; men derfor kan det jo godt være, at man får lyst til at foretage sig noget, der godt nok er spilrelateret, men ikke lige direkte er spil. Det har du også mulighed for på Viking-Con.

Selvfølgelig er der også alle tiders chance for at hænge ud med vennerne i 48 timer. Men hvis selv det skulle begynde at kede dig, og du også gerne vil have en pause fra spillene, kan vi såmænd tilbyde et par alternativer:

3 af de københavnske spilforeninger er repræsenteret på Viking-Con. De vil gerne vise dig lidt af, hvad de kan tilbyde dig, og tager gerne en snak om spilmiljøet, hvis du har lyst.

Der er på Viking-Con en café, hvor du kan snakke med de andre søde congængere, og hvor der er totalt spilforbud.

3 af Danmarks førende spilforretninger møder også op. Her kan du gøre en god handel eller blive blokket for dine sidste sparepenge – eller eventuelt begge dele. Forretningerne har sikkert også bud på nogle interessante spilnyheder.

Loppemarkedet er også stedet, hvor du kan satse på en god handel; her sælges alskens spilrelateret ragelse (eller skatte, alt efter udgangspunkt) på mindre professionelt plan.

Så hvis du gerne vil have fat i netop det brætspil, eller det rollespils-supplement, så er det en god idé at frekventere loppemarkedet.

Ludoteket – her handler det igen om spil. Ludoteket giver dig mulighed for at låne gamle og nye brætspil og eventuelt et enkelt rollespilsmodul. Så hvis du lige står og får lyst til at spille noget, der ikke er modulagt, er chancen her; ligeså hvis du bliver overmandet af trangen til at memorisere reglerne til ASL (gab!).

Sidst, men ikke mindst, er der en chance for at opleve eller deltage i spildemo'er; måske spil, som du aldrig nogensinde før har hørt om.

Alt i alt er der altså rige muligheder udover de spil, du finder spilbeskrivelser til her på CD-Rom'en – klik blot på et af emnerne her i indholdsfortegnelsen.

Men husk også – på Viking-Con er der en masse andre søde mennesker, som sikkert gerne vil lære dig nærmere at kende. Her må man godt snakke med fremmede.

Foreninger

Viking-Con ønsker at repræsentere hele det københavnske spilmiljø, derfor inviterer vi hvert år de københavnske spilforeninger til at promovere sig på Viking-Con. Det synes vi både skaber liv og aktivitet, samtidig med at det giver Viking-Con's deltagere et

indtryk af, hvad der går for sig i det københavnske – og hvem ved, måske nogle nye mennesker at spille med.

I år gæster tre foreninger Viking-Con. Consim, Københavns Simulationsspilforening og Avalon har alle stande på con'en. Vanen tro bliver der både afholdt turneringer og improviseret alskens spil undervejs i foreningernes lokaler, og det burde også være muligt at få sig en snak med de tilstedeværende foreningsmennesker. Se foreningernes præsentationer her på siden og mød foreningsfolket på Viking-Con.

Avalon

Avalon er en rollespilsklub der blev dannet i 1998 ved en fusion mellem Eventyrernes Kreds og Erebor. Vi er således arvinger til to glørværdige traditioner: Eventyrernes pionerarbejde inden for shared world AD&D, og Erebor's tradition for at markere sig på

con'er med bl.a. prisvindende scenarier.

Samtidig er vi en forening der giver sig i kast med nye projekter: vi starter konstant nye rollespils kampagner, og vi spiller Warhammer, 40 K, Warzone, Legend of the 5 Rings m.m.

Avalon på Viking-Con - Caféen

På Viking-Con er vi som altid repræsenteret med en café, hvor vi dels holder forud fastsatte arrangementer, dels er klar til at spille med dem der kommer forbi. Så

hvis du har noget tid til overs på con'en, så kik ind.

Avalon i det virkelige liv

Vi holder til i lækre lokaler på Nørrebro. Vi har fire spillerum, et stort alrum, køkken, og et rollespils bibliotek med over 6000 titler indenfor alle genre.

Avalon
Rådmandsgade 45, st.
2200 København N.

Vores livline til omverdenen er Avafonen, en lille dæmon som holder til ved terningebøtten.

Avafonen: 26 51 76 61

Hvis du ellers er interesseret om at høre mere om Avalon, og eventuelt vil prøve at spille hos os et par gange, så kontakt vor formand Thor Møller, der ved hvilke spillegrupper der har ledige pladser, og hvornår der bliver holdt one-shot scenarier.

Avalon på Internettet

Du kan også besøge os på Internettet (www.avalon.dk). Der kan du se i vores kalender, hvornår vi holder åbne arrangementer, se de mange hjemmesider for vores kampagner og meget mere.



Consim

Mød Consim

Foreningen for konfliktsimulationsspillere

Besøg vores lokale på Viking-Con 20

Igen i år vil Consim være at finde på Viking-Con.

Ansvarlig for gennemførelsen af en række turneringer og med masser af aktiviteter i vores lokale.

Alle spilinteresserede er velkomne i lokalet. Måske har du lyst til at prøve et spil, eller måske bare få en lille snak om spil? Vi håber, at vi kan være med til at give dig en rigtig god spiloplevelse.

Aktiviteter på Viking-Con 20

I skrivende stund står medlemmer af Consim for afholdelse af turneringer i: 1830, Ave Caesar, Vinci, Adv. Civilisation, Family Business, Das Motorsportspiel og Battle Cry. Og der kommer sikkert flere til.

I vores lokale vil der i alle moduler være tilbud om igangsættelse af spil, naturligvis med indledende regelforklaring i nødvendigt omfang. Kom med dine ønsker, så finder vi medspillerne (vi prøver i hvert fald).

Fredag og lørdag vil der være tilbud om introduktion til spil, i hvilke der afholdes turneringer på Con'en. Vi kan bl.a. tilbyde:

Introduktion til Ave Caesar, gør hestevognen klar inden det store løb søndag.

Introduktion til Battle Cry, forbered dig til nye ukendte slagmarker i Den Amerikanske Borgerkrig.

Opvarmning til årets turnering i togspillet 1830. For de barske!

Præsentation af Vinci og Tikal og meget, meget mere.

Aktiviteter i foreningen

CONSIMs primære aktivitet er at afholde spiller-møder for både medlemmer, som ikke-medlemmer.

Der spilles primært brætspil indenfor genren økonomi/strategi. Andre spiltyper spilles dog også.

Møderne afholdes:

1. søndag i hver måned, kl. 11.00 - 19.45 og
2. lørdag efter første søndag i måneden, samme tidsrum.

Sted:

Valby Medborgerhus, Valbygårdsvej 2 (der er også indgang fra Toftegårds Plads) i Valby. Deltagerne betaler hver et gebyr til lokaleleje per møde, medlemmer dkr. 10,- ikke-medlemmer dkr. 20,-.

Klubblad:

Foreningens medlemsblad „Torden og Lynild“, udkommer 2-4 gange per år. Det indeholder spil-anmeldelser og artikler om bl.a. strategi, con- og messedeltagelser.

RUBICON:

CONSİM afholder sin egen con - RUBICON - i maj/juni måned.

Hjemmesiden:

Vil du vide mere om foreningen så besøg Consims hjemmeside:

<http://mola.homepage.dk/Consim/home/Consim.htm>

KS-lokale på Viking-Con

I år er KS repræsenteret på Viking-Con med vores eget lokale. Så kom ind og snak med os. Vi vil hellere end gerne fortælle om hvad vi laver i KS, og hvilke spil vi spiller.

Der vil også være demonstration af to forskellige brætspil. Det ene er Paths of Glory (fra GMT). Det omhandler hele 1. verdenskrig og fungerer på næsten samme måde som Hannibal. Det blev årets strategispil i USA i 1999.

Det andet spil vi vil demonstrere er Wilderness War. Et spil om den fransk-indianske krig i Canada og de nordlige amerikanske kolonier (England er den tredje part). Spillet er udkommet i år og bygger på de samme principper som Hannibal og For the People II.

Så kig forbi og find ud af hvad KS er for noget.

Hilsen

Sean Sealey

Butikker

Ud over spillene er Viking-Con kendt for sit markedsområde, hvor kræmmerne på tværs af lokalet råber tilbudspriser til hinanden. Med andre ord er der på con'en rig mulighed for at gøre en god handel; måske finder du det dér gamle rollespilssupplement du aldrig har kunnet få fat i; måske er der splinternye blisterpacks til din hær. I hvert fald er der vanen tro flere butikker repræsenteret på årets Viking-Con: Fantask, Goblin Gate og Faraos Cigarer har stande på con'en. Check deres præsentationer andetsteds på CD-Rom'en. Butikkerne har åbent i dag- og aften timerne på Viking-Con, men holder lukket om natten.

Alt det andet...

Har du noget du gerne vil stå for på Viking-Con 20?

I år søger vi folk med ideer til Andre Aktiviteter. Og hvad er så det? Her kan du læse hvad AA er og hvor du skal henvende dig med din ide.

Vi hører også gerne fra dig også selvom det kun er ideerne, og ikke den praktiske udførelse, du vil stå for.

Viking-Con er andet end turneringer

Hvert år arrangerer vi aktiviteter der ikke indgår i turneringsprogrammet. Alle aktiviteterne vil være spilrelaterede – det er jo det hele handler om på Viking-Con. De ting vi arrangerer falder inden for følgende kategorier:

Demo'er

Vi får nogen til at demonstrere et spil, som de mener det er vigtigt at udbrede kendskabet til. Nogle gange vil du kunne deltage, andre gange vil du kunne se på, men du vil altid kunne få noget at vide om spillene der demonstreres. Det er ofte spændende at se et nyt – gammelt – anderledes - spil blive demonstreret, om ikke andet så for at udvide sin horisont.

Opvisninger

Dette kan være alt fra ninjutsu til bogbinding, men det handler om at eksperter viser deres kunnen.

Foredrag

Personer fra spil miljøet kan holde foredrag om specifikke emner.





Fusion på VC20: Urpremiere på ny Bog!

Forfatterne af rollespillet Fusion (Høst & Søn 2000) kommer forbi Viking-Con i anledning af urpremieringen på den danske rollespilskampagne: „I en god sags tjeneste“. Viking-Cons deltagere bliver således de første, der præsenteres for den anden rollespilsbog til Fusion. Der bliver også mulighed for at stifte bekendtskab med CD-rom udgivelsen „Fanden paa Væggen“

Fusion på Viking-Con:

Fredag aften: „Fanden paa Væggen“. Re-run af den dobbelte Otto-vinder - Denne gang inklusive soundtrack.

Lørdag 15-18: Palle Schmidt og Malik Hyltoft tegner og signerer. Mød forfatterne i butiksområdet, og få et smugkig på den nye udgivelse.

Læs mere om Fusion og „I en god sags tjeneste“ på www.fusion-net.dk

Storbyen

Prøv det nye danske brætspil: Storbyen.

Interesserede kan henvende sig ved Storby-bordet og blive skrevet på en venteliste.

Spillets opfindere vil stå til rådighed gennem hele con'en såfremt der er brug for rådgivning, men check lige Storbyens web-site: <http://hjem.get2net.dk/storbyen/>

MVH
Sebastian

Paneldiskussioner

Diskuter med notabiliteter fra spilmiljøet om interessante emner.

Alt andet

Andre aktiviteter kan være alt muligt andet, bare det har noget med spil at gøre.

Her kan du se hvilke andre aktiviteter der allerede er under planlægning til Viking-Con 20.

Som alle andre arrangementer på Viking-Con afhænger disse aktiviteter af din deltagelse. Hvis du har et forslag til en aktivitet som du kunne tænke dig at se på Viking-Con, eller som du kunne tænke dig at arrangere skal du kontakte Annemette@viking-con.dk.

Det er vigtigt du møder op til aktiviteterne i de moduler hvor du ikke spiller – jo flere deltagere jo mere interessant bliver det.

Og hvad har vi så allerede skaffet.....

Vi kan allerede nu løfte sløret for nogle af de arrangementer som du kan opleve på Viking-Con 20:

Storbyen er et nyt, dansk designet brætspil, og du kan møde designerne på Viking-Con.

Forfatterne til det danske rollespil Fusion vil besøge os igen i år, og de vil lancere deres nye kampagne ”I en god sags tjeneste”.

ifPheoniX InC og Dansk Figurspiller Forening kommer og demo'er deres figurkrigsspil. Vi får også besøg af Outriders som er Games Workshops officielle demogruppe. Hvad de vil stå for og hvornår ligger ikke fast endnu, men mon ikke det bliver spændende.

Midgård vil også komme og demonstrere flere nye spil, bl.a. det nye Harry Potter kortspil.

Fantask har i år brygget på en ide der fylder en del. Vil du vide hvad dette er, må du slå et smut forbi deres stand og finde ud af det.

Der er altså masser af aktiviteter som ikke direkte er turneringer, og der skulle gerne være lidt for enhver.



ifPheoniX InC Åbner sine døre

Det er nemlig rigtig. Efter at have eksisteret på et meget lille plan i snart 3 år, har vi besluttet os for endelig at åbne op for alle vores tilbud til Krigsspillere verden rundt.

Dette har blandt andet gjort sig muligt igennem Internettet, hvor du blandt andet også kan finde vores hjemmeside på: <http://www.thewarp.net/war/ragnarok>

Her til Viking-Con 20, har vi besluttet at nu skal vi ud og vise vores spil frem til masserne. Det vil sige, alle interesserede Krigsspillere på Viking-Con.

Blandt alle vores tilbud, vil vi vise følgende 3 ting frem:

Conflict Universal: Et krigsspil, for den knap så taktiske spiller. Reglerne er simple, og gør stor brug af det faktum at man kan lave sine egne tropper, og udkæmpe slag med figurer som normalt bare står og samler støv. Ganske vist har vi sørget for figurer og deslige, men tag dog dine gamle Science Fiction figurer med, og lad os se hvad vi kan lave dem om til.

Der er ikke nogen generel setting, og derfor er denne sektion af vores arrangement på Viking-Con, free-for-all.

Conflict: Regimental: Som næste led i Conflict Serien, har vi valgt at fokusere på større slag, de slag som vi kender fra blandt andet Warzone og Warhammer 40k. Vi valgt at tage fokus væk fra alt for mange besværlige regler og lignende, og har i stedet fokuseret på gameplayet. Igen har vi alle de figurer med som der skal bruges, men derfor skal I da være velkomne til at tage et squad med, så kan vi se hvad vi kan få ud af dem.

Settingen er en alternativ WWII setting, hvor magi og Mechs har været i brug i mange år af de forskellige sider. Du kan hente den komplette historie på vores hjemmeside: <http://www.thewarp.net/war/ragnarok/>

Rising Star: Når man inden for Stjerneskibs Krigsspil taler om regler, taler alle om henholdsvis "Full Thrust" og "Battlefleet Gothic". Vi vil derfor prøve at se om det ikke er muligt at lave regler som evt. kan modbalancere dette og give lidt mere variation. Vi har alt hvad der skal bruges, så du behøver ikke at bringe dit eget med. Reglerne til Rising Star er væsentlig anderledes end dem til Conflict serien, men vi håber da på at alle kan følge med.

Foruden disse ting, vil vi også fremvise previews af hvad der kommer i løbet af næste år, og hvad vi sådan ellers har tænkt os at gøre.

Og ja, vi kan vel lige så godt nævne det nu: Regler og Hjemmeside er på Engelsk, men det er kun for at være mere Internationale.

Vi har lagt det således at vi viser Conflict Serien frem om Fredagen, for derefter at vise Rising Star frem Lørdag, og så pakke sammen Søndag.

Hvis Conflict, eller nogle af de andre spil, viser sig at være en succes, vil vi da selvfølgelig spille dem hele weekenden igennem.

Så vi håber da at nogle af de gængse Krigsspillere på Viking Con lige kigger forbi, hvis ikke for at spille, så bare for at få en snak i det mindste.

Vel Mødt-
Torben Kastbjerg, Formand for *PheoniX Inc*

VC-caféen

Der er mange der har ment, at Viking-Con har manglet et område, hvor man kunne slappe af og hyggesnakke, og helst i hyggeligere omgivelser end bænken på gangen. Derfor forsøger vi som noget nyt i år at lancere en tema café. Bliver caféen en succes er det hensigten at den fremover skal være et fast indslag på Viking-Con.

Årets tema er: Hyggelige Hekse.

Caféen er en oase midt i den hektiske con-aktivitet, et oplagt samlingspunkt for alle dem, der har brug for et sted at hænge ud.

Caféen er det ideelle sted for dig, der mangler et sted at mødes med vennerne efter spillblokken. Da ikke alle bliver færdige samtidigt, kan du sætte dig og nyde stemningen med en kop kaffe/te og et stykke hjemmebagt kage.

Caféen er også stedet hvor du som spiller kan sidde i fred læse dit scenarie igennem en sidste gang, og stedet hvor du kan se nærmere på de varer du netop har købt i en af butikkerne.

I caféen vil der blandt andet blive serveret kaffe, te og hjemmebagte kager til rimelige priser. Der vil ikke forekomme udskænkning af alkohol. Årets café bestyres med hård hånd af Pulverheksene Karen og Christina.

Så tag at kig ind og hils på de hyggelige hekse sammen med dine venner, nyd stemningen og støt Viking-Con's nye sociale tiltag.

Loppemarked

Efter den store succes sidste år vil vi igen i år lave et loppemarked.

Søndag formiddag, før turneringerne går i gang, vil du have mulighed for at opstille en stand på loppemarkedet, og her forsøge at sælge dine gamle AD&D moduler, hele og halve brætspil, terninger og diverse rip-outs fra Strategy and Tactics. Ja, kun din egen fantasi sætter grænsen, blot det er spilrelaterede effekter; det er jo ikke noget kræmmermarked.

Vi stiller kun få krav til sælgerne:

Du skal være forhåndstilmeldt Viking-Con 20
Det, du sælger, skal være spilrelateret.

Du er selv ansvarlig for hvad du sælger, overfor køberen. Viking-Con kan ikke tage ansvaret på nogen måde for varens kvalitet eller beskaffenhed.

Du må ikke være fra en eller sælge for en forretning (postordrefirma etc.).

Og nu til det praktiske:

Det koster ikke noget at få en stand på loppemarkedet.

Du skal på din forhåndstilmelding angive, at du ønsker en stand.

Opstillingen starter søndag kl. 10.00

Loppemarkedet starter kl. 10.30 og slutter kl. 12.00

Du skal skrive til mette@viking-con.dk og reservere en stand.

Vi vil i år prøve at skilte lidt bedre med, hvor loppemarkedet er, så alle skulle have mulighed for at finde hen til de gode tilbud.

Ludoteket

Gratis udlån af spil

Som en service for deltagerne har Viking-Con efterhånden fået opbygget et pænt lager af spil. Disse spil bruges bl.a. i turneringerne, men når spillene er frie, kan deltagerne låne dem i Ludoteket.



Det koster ikke noget at låne spillene, og det eneste du skal gøre er at bevæge dig hen til Ludoteket.

Ved af fremvise et gyldigt navneskilt til Viking-Con 20, kan du låne spillene under con'en. Du er selvfølgelig ansvarlig og erstatningspligtig i den periode hvor du låner et spil, og du er forpligtet til at bringe spillet tilbage i ordentlig stand. Du kan blive sortlistet fra Ludoteket hvis dette ikke overholdes.

P.t. rummer Ludoteket bl.a. følgende spil:

1830, 1835, 1853, 1856, 1870, 2038, 7th Fleet, A House Divided, Abalone, Ace of Aces, Acquire, Acquire (ny version), Across Five Aprils, Advanced Civilization, Air Baron, Assassin, Auction, Ave Cæsar, Awful Green Things, Axis & Allies, B - 17, Backgammon, Batalo, Blod Bowl, Bohnanza + udvidelse, Brainstorm, Breakout Normandy, Britannia, Car Wars (Card game), Carabande, Circus Maximus, City, Civilization, Colonial Diplomacy, Columbus, Conquest, Crescendo of Doom, Cross of Iron, Die Siedler Von Catan, Diplomacy, Dixie, Dune, Elfenland, Enemy in Sight, Euphrat + Tigris, Express, Family Business, Galimatias, Grissebasse, Guerilla, Haren og Skilpadden, Heros of Asfar, Highlander, History of the World, Imperator, Iron Dragon, Junta, Kings & Things, Krage søger mage, Kremlin, Linie 1, LongStreet's, Loppe Spil, Lost Worlds, Ludo, Machiavelli Ny, Matador, Medici, Muldvarpekompagniet, Murphy, Mustangs, Myretuen, Mystic War, Napoleon, Ogre, Once Upon a Time, Pansergruppe Guderian, Power, Quarto, Rail Baron, Risk, Road Kill, Robo Rally, Rubicon, Shanghai Traders, Shark, Showbiz, Sim City The Card Game, Sorteper, Spies!, Spillekort, Suzerain, Tactics, Talisman (3.ed.), Tante Agates Testamente, The Black Death, The Settlers, Titan, Titan The Arena, Transsib, Twilight Imperium, Warlords, Wrasslin', Æselspil.

Introduktion