



### Velkomst

Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan  
Strategispil  
Rollespil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Velkomst

# Velkommen

... til det officielle Viking-Con 18 hæfte. Som du allerede nu vil have bemærket, er hæftet blevet digitaliseret. Selv om vi regner disse html-sider for det rigtige hæftet, betyder ikke, at hvis du er en af dem der foretrækker papirudgaven., at du er tvunget til, at tilbringe timevis foran skærmen, for at kunne se hvad Viking-Con 18 bringer. Du vil du på denne CD også kunne finde hæftet i forskellig alternative fil-formater til udskrivning. Læs herom på næste side.

Hvorfor nu dette techno-layout? Jo, for de samme penge kan vi øge oplaget med 33%, hele hæftet trykkes i farver og pladsen til tekster og billeder kan udvides med mere end 2000% for den samme porto.

Alt skal vel prøves mindst een gang, og hvis du og andre, synes om det, kan det jo være, at vi gentager successen. Du er i hvert fald være med til præge beslutningen ved, at give udtryk for din mening på

[vikings-con@games.dk](mailto:vikings-con@games.dk)

eller

Viking-Con  
v/ Annemette Wolff  
Krusågade 35.st.th.  
1719 København V

God fornøjelse med hæftet, der er masser af spændende turneringer. Vi ses på Viking-Con...




**Velkomst**

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisdudeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

# Velkomst

## Lidt teknisk

Disse sider er optimeret til en opløsning på 800\*600 eller mere, stærke farver, MS Internet Explorer 4.0 (eller nyere) samt Java.

Du kan sikkert anvende andre browsere, vi kan blot ikke garantere, at alt vil se ud som vi har tænkt det med andet end IE 4.0+. Der er en del problemer med Netscape som vi er bekendt med, men det bliver desværre ikke anderledes. Sådan er det.

Med hensyn til opløsningen kan man sagtens se det hele med en opløsning på 640\*480 men det svarer til, at læse Berlingske Tidende ved at kigge igennem en toiletrulle. Muligt men ikke særligt praktisk.

For at give så mange som muligt mulighed for, alligevel at kunne læse Viking-Con hæftet er der på CD'en inkluderet adskillige andre versioner som med fordel kan udskrives på papir.

Pænest er PDF-filerne. For at kunne læse og udskrive PDF filer krævs der en installeret udgave af Adobe Acrobat Reader. En sådan kan evt. downloades fra nettet på denne adresse:

Derudover er der en version i MS Word 6.0 som også kan læses i nyere versioner af Word.

Endelig er der en version til det gode gamle hæderkronede WordPerfect 5.1.

Og hvis alt andet svigter, så er der en flad ASCII-fil i DOS format.

Viking-Con frasiger sig ethvert ansvar for skader, fysiske som digitale, opstået som følge af brug/misbrug af mediet.



*Copyright (C) 1999 Viking-Con. Alle rettigheder reserveret.*

**Velkomst**

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Velkomst

# Viking-Con 18 for nybegyndere

Viking-Con (VC) er et årligt tilbagevendende arrangement for rolle- og strategispillere. Arrangementet ligger i første week-end i efterårsferien, og har ca. 800 deltagere, et antal der har været stabilt gennem de senere år.

VC tilbyder en lang række turneringer i forskellige spil, samt mulighed for at mødes med ligesindede.

VC løber uden afbrydelser fra åbningen fredag aften til afslutningen søndag aften. Der er dog ikke officielle arrangementer sent på natten samt tidligt om morgenen, men det afholder ikke en stor gruppe deltagere at spille uafbrudt gennem hele perioden.

VC henvender sig til alle spil-interesserede uanset alder, men deltagerne på VC er primært mellem 15 og 25 år, der findes dog enkelte deltagere på over 50 år.

På VC sælges der ikke alkohol af nogen art, og alkohol må heller ikke indtages på stedet. Et forbud der kun har ført til forundring blandt nogle få af deltagerne.





Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

# Hvem er Viking-Con

VC anvender udelukkende frivillig og ulønnet arbejdskraft, og ud af de ca. 800 personer, der er tilstede, er det ca. 250 der bidrager med arbejdskraft til gennemførelsen. Det drejer sig om planlægning, afholdelse af turneringer, bemanning af information og garderobe samt oprydning. Uanset eventuel arbejdsindsats ved årets VC, betaler alle deltagere samme pris, og der gives kun rabat til forhåndstilmeldte.

VC blev første gang afholdt i 1982 af Foreningen af Konfiktsimuleringsspillere i Danmark (CONSIM) og voksede fra 20 deltagere til ca. 500 på seks år. Fra Viking Con 7 i 1988 var VC blevet så stort, at man mente, at det var en fordel at udskille det fra CONSIM, og VC overgik til at være et selvstændigt arrangement helt uafhængig af CONSIM.

VC har i dag en planlægningsgruppe på ni personer der varetager alle principielle og økonomiske beslutninger. Dette forum mødes 6-8 gange om året. Af de ni er valgt tre personer til et koordinationsudvalg (KU), der kan varetage den løbende koordinering af de mange udvalg. KU har ligeledes mulighed for at træffe beslutninger, hvis der måtte opstå problemer.

De ni personer i planlægningsgruppen besætter alle formandsposterne i de udvalg der er nedsat for at planlægge og gennemføre VC. I disse udvalg kan der så trækkes på personer udenfor planlægningsgruppen, hvor det er muligt.

VC tilbyder desuden spilrelaterede foreninger at promovere sig via VC, ved at give foreningerne mulighed for at lave turneringer og andre arrangementer, samt at de kan have en informationsbod på connen.



Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rolle spil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

# En Viking-Con'ers erindringer

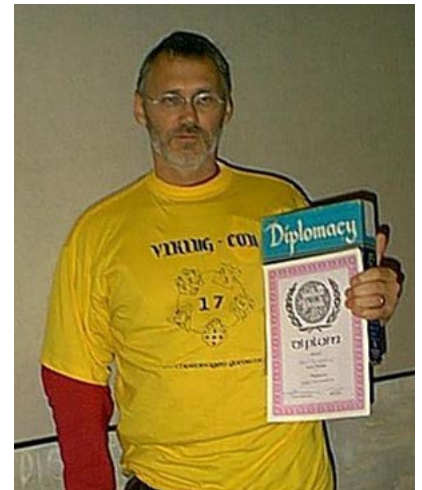
## Prolog (foråret 1982)

„Det var en mørk og stormfuld nat“ - Nej det var en kold snesjappet dag i foråret 1982 og nu sad vi i bilen på vej til Goth-con III (tror jeg nok) i Gøteborg. Nogle uger tidligere havde Hans (Rancke-Madsen) vist Erik (Wittchen) og undertegnede en folder, der berettede om denne nordiske spillecon.

Hans havde undersøgt, at der stadigvæk var pladser på den vigtigste turnering - nemlig „Diplomacy“. Rollespil var primært noget vi praktiserede i private grupper, med Hans Racke-Madsen og Torben Ussing som de store GMs i København i slutningen af 70'erne og starten af 80'erne.

Som sagt sad vi (3 ConSim medlemmer) nu i Erik „gamle“ bil på vej til Gøteborg ad motorvejen – dvs. faktisk var vi på vej imod Malmø, da vi kikkede på trafiktavlerne. Men Erik W. var jo en snarrådig mand i sin bedste alder, så han opdagede jo, hvor smarte de svenske motorveje var. Man havde taget højde for netop denne situation. For i midterabatten havde man med 5-7 km mellemrum lavet en smart måde at skifte kørselsretning på. Så Erik stoppede bilen da vi nåede den næste af disse kørselsretningsskiftepladser, satte vognen i bakgear og bakkede de 10-15 meter baglæns vi skulle bruge, krydsede de sydgående vognbaner benyttede ovennævnte mulighed og kom ind på den nordgående motorvej. Hans og jeg var lidt betænkelige, men Erik var fuld af beundring for svenskernes klarsyn. Lidt senere blev vi stoppet af en mandsperson iført en uniform med ordene „Polis“ på overarmen der venligt men meget bestemt gerne ville se Erik Ws kørekort. Han fortalte så lettere lamslået Erik W, at det han havde lavet var strengt forbudt. Disse kørselsretningsskiftepladser var forbeholdt politiet og udrykningskøretøjer. Nu er Erik W. ikke for ingenting en af de bedste diplomacy spillere jeg har kendt, så det lykkedes ham at tale sig til en bøde og vi fik lov til at køre videre - i den rigtige retning. (Bøden fik Erik W senere eftergivet efter en længere korrespondance med det svenske politi, det svenske justitsministerium og vistnok også ombudsmanden eller kongehuset (eller også truede han bare med det)).

Vi ankom til Gøteborg og fandt Goth-con ude på Chalmers universitetet. Og for os, der indtil da kun havde oplevet SF-cons med primært passiv underholdning (dvs. foredrag, panel-diskussioner etc.), var dette arrangement med omkring 300 deltagere en kanonoplevelse. Vi udfyldte vores tilmeldingspapirer og betalte for indgangen samt kr. 10,- pr. turnering vi ønskede at deltage i og fik bekræftelse på at alle ville kunne komme til at spille „Diplomacy“. Da vi nu havde set udbudet voksede vores behov - og vi blev derfor lange i ansigtet da Con-ledelsen kom rundt i lokalerne med små dumme gule sedler og 10 kr. sedler. Det var til den der ved lodtrækningen ikke var kommet i betragtning. Der stod vi med en ligegyldig tier, et ikke ligegyldigt afslag på en turneringsplads og en lang næse. Det var i denne stund, at Viking-Cons beslutning om, at det er for deltagelse i connen man betaler – ikke for turneringspladser, samt





Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

at lodtrækningen finder sted inden connen, blev født.

Gudskelov var der masser af andre, der havde fået afslag på deres ønsker, så vi kom til at spille andre ting. Alt i alt var det en god Con. Jeg vandt diplomacy-turneringen (præmien var „Down with the King“), Hans og Erik blev nummer 2 og 3 i Diplomacy-turneringen og bragte et „Black Spy“ og et spil jeg har glemt hvad hed med tilbage til København. Desuden fik vi en godt venskab med norske Edward Løkketangen.

Connen var færdig og vi drog hjemad. Lige udenfor Gøteborg bliver vi enige om, at hvis svenskerne kan lave sådan noget i Gøteborg så kan vi også gøre det i København.

### 1. Copenhagen Gamecon. (1982)

Som sagt så gjort. I efteråret 1982 slog vi dørene op for den første spillecon i Danmark. Den blev arrangeret af Erik, Hans og undertegnede da ConSims bestyrelse var noget betænkelig ved ideen. Vi var derfor meget forsigtige. Både Erik W. og jeg havde i 1977 brændt fingrene meget kraftigt på et Science Fiction arrangement der hed „Fabula 77“, -en SF-festival hvorom Uno Krüger udtalte ordene: „Tænk sig at en flok amatører som os kan lave så stort et underskud“, - nemlig omkring 75.000. En fantastisk offervilje blandt fanskaren i foreningen gjorde, at vi fik hentet pengene ind over de næste par år. Men Science Fiction Cirklen og dens bestyrelse, herunder Erik og undertegnede blev meget, meget klogere på con-arrangementer: ha' altid 100% styr på økonomien. Her finder man grunden til Viking-Cons meget strikse økonomi. Hellere lade alle betale et rimeligt beløb ved indgangen end at arrangørerne skal spytte i kassen bagefter, samt at sørge for at have så mange penge på kistebunden, at man kan betale de udgifter, der skal betales - også selv om connen pludselig løber ind i en transportstrejke eller hvad ved jeg, således at der kun dukker 30% procent op.

Tilbage til 1. Copenhagen Gamecon. Vi kunne ikke i 1982 komme på et bedre navn. Forslag var der ellers mange af: Saga-Con, Cop-con, Cope-con etc. Men Henning Kure tegnede vores logo (de 5 terninger i en cirkel) - og det var vi stolte af. Orienteringsfolderen var en foldet A4 og connen fandt sted i KUC-ejendom ved Hauser Plads, bagved Kultorget. Der var bare den lille krølle, at derinde måtte man ikke tage entré, så vi satte en „Three Nuns“-tobakæske op med en seddel om at vi gerne så at folk bidrog med en 10.- i entré. Det gav ca. 350,00. Vi skulle også have en lille con-middag efter connen. Der var blevet indbetalt ca. 400 til dette formål. Alle disse penge (ca. 750,- kr.) lå i nysomtalt „Three Nuns“-æske i Hans' velkendte grå skuldertaske - indtil de ikke længere lå der. Alle indtægterne i forbindelse 1. Copenhagen Gamecon blev stjålet - ironisk nok, ikke?. Så Det blev Hans og Erik W. der kom til at bære smerten ved dette tab. Connen var besøgt af ca. 20-30 deltagere og det betragtede vi som en succes. Så selvom det ikke var en økonomisk solstrålehistorie skulle arrangementet gentages.

### Viking-Con 2 (1983)

Hvad! Hvorfor Viking-Con 2, hvor blev Viking-Con 1 af. Det er jo 1. Copenhagen Gamecon - kan du ikke forstå det?

I 1983 lykkedes det os at overtale ConSim til at stå for 2. Copenhagen Gamecon med Erik, Hans og jeg som primus motorer og ConSims kasserer Kim Andreasen som økonomi-man-



Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

den (hvorfor mon?). Vi blev enige om at døbe arrangementet Viking-Con (2) med undertitlen 2. Copenhagen Gamecon, for at fortsætte kontinuiteten fra 1982. Viking-Con 2 blev afholdt i Valby Medborgerhus. Vi havde lejet 1. og 3. sal. Vores største hit var Diplomacy, Ace of Aces og AD&D-turneringerne. I 1983 løb connen rundt med et lille overskud og ca. 75 deltagere. Nu var vi sikre på, at succesen var hjemme.

### Viking-Con 3 & Viking-Con 4 (1984 & 1985)

I 1984 gæstede ikke færre end 7 danskere Gothcon i Gøteborg. Erik W., Hans Rancke-Madsen, Carsten Jacobsen, Klaus Mogensen, Henrik Jacobsen, Søren Bugge og undertegnede. På vejen op planlagde Erik W. Hans og jeg nøje, hvordan vi alle tre kunne komme i Diplomacy-finalen hvis vi var så heldige, at komme på samme bord ved lodtrækningen. Og Gud bedre det, så skete det. Og hvis jeg havde haft nerverne i orden, var det også sket. Undertegnede og Hans kom direkte i finalen og Erik blev 1. suppleant og kom senere i finalen på et afbud. Klaus Mogensen og Henrik Jacobsen kom ligeledes i finalen. Herefter begår Klaus Mogensen en af de 'genistreger' jeg husker ham for den dag i dag. Han går rundt og kikker på de borde der endnu ikke er færdige. På etagen over os spillede Carsten Jacobsen stadigvæk. Han ligger pænt placeret med en god alliance med en svensker. Klaus siger så til Carsten: „Hvordan klarer du dig?“. „OK“ svarer Carsten. „Ja vi er allerede 4 danskere i finalen“ kommer det dernæst fra Klaus. Herefter kunne ingen af de andre spillere ved brættet længere forstå hvad Carsten sagde, og han kom ikke i finalen. Turen til Gøteborg var på mange punkter morsom. Vi blev nummer 1 (mig sagde hunden) og 2 (Erik W.) i Diplomacy og norske Johannes Berg vandt Junta finalen. Da vi kom til prisoverrækkelsen vedrørende „Illuminati“-turneringen sagde prisoverrækkeren at her havde en svensker endelig vundet et diplomati-spil, men det skyldtes måske, at der ikke havde deltaget nogle danskere eller nordmænd i turneringen.

På Gothcon (V) gjorde vi nye erfaringer, bl.a. blev holdtilmeldinger indført på Viking-Con og Live Role Play blev fjernet fra connen. Et helt aftenmodul på Gothcon (1984) blev ødelagt af et „Sniper“ spil - og det blev ikke bedre af, at nogle brugte vandpistoler. I de senere år har Viking-Con fraveget denne regel, da der er blevet afviklet nogle meget vellykkede og velkoordinerede LRP-scenarier.

2 hold startede en regulær spillerduel. Svend Münters traveler-GM hold og Torben Ussings AD&D-GM hold. Duellen gik ud på hvem der klarede sig bedst i den andens turnering. Denne duel strakte sig over flere år. Til stor morskab for deltagerne. Traveler-holdet var mere resultatorienterede end AD&D-holdet, til gengæld var AD&D'erne mere voldelige (i spillet).

Valby Medborgerhus lagde endnu en gang lokaler til Viking-Con. I 1984 og 1985 havde vi reserveret hele huset, men da vi i 1985 kom over 200 deltagere blev det lidt trængt. Connerne blev så succesfulde, og så store, at hele ConSim bestyrelses var med i arrangementet. Vi indså også, at vi var vokset ud af Valby medborgerhus. Der var desuden opstået et ønske om at kunne overnatte på connen.

**Asger Batting Clausen gav VC 4 disse ord med på vejen:**



Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

”Man mindes et større og bedre Viking-Con end sidste år. Allerede den første aften oplyste skilte, hvor man skulle hen, og knap var man indenfor, før opslag og i tvivlstilfælde Informationen havde fået sat en i gang med at spille. Nogle i turnering andre blot som de nu kunne samles til. Man var knap så fremmedgjort som tidligere, idet billetten samtidig var et navneskilt.”

Salgsudstillingen af spil var den mest velforsynede i mange år, og det var nemt at træffe rette vedkommende. Dette gjaldt i øvrigt også game-masterne (eller hva’ de nu hedder i flertal) alle var tilstede, og en enkelt sygemelding førte kun til indsættelsen af en på forhånd udpeget reserve. Mad og i mindre grad logi var heller ikke noget problem. Hos så godt som alle, mærkede man den samarbejdsånd, der er en nødvendighed for, at et stort et arrangement med så meget forarbejde kan løbe af stablen. Auktionen afrundede med et kvikt forløb, ingen unødvendige personer, kun et par veloplagte auktionarius’er og høj stemning.

### Viking-Con 5 & 6 (1986 & 1987)

Det blev Valhøj Skole i Rødovre, der var hjemsted for Viking-Con 5 og Viking-Con 6. Med over 300 deltagere på connen blev der nedsat en regulær Con-komite der stod direkte under ConSims betyrelse. Fra og med Viking-Con 4 var der overnatningsmuligheder på connen. Som følge af at connen havde en brandvagt hele natten blev der indført et slags uofficielt natmodul. Fra og med VC-5 blev der spillet Acquire (eller som Tommy Munk-Jakobsen døbte det ved VC-6 „Midnight Hotel“). Det har været på programmet lige side. Turneringen ligger fast natten mellem lørdag og søndag. Der er plads til alle, der har et spil med og vi sikrer os, at alle der vil spille kan komme til det. Da æren er det fagreste træ i skoven er der ingen diplomer eller trøjer til vinderen. Det er også fra disse år at „Midnight Hotel“- logen opstod. En loge med logebrødre, Akolyter og stormestre.

Årets vinder bliver Akolyt. Har man vundet to år i træk opnår man status af Stormester. Hvert år vil der umiddelbart efter Midnight Hotels Acquire-spil være åbent for et udfordringsspil, hvor årets stormestre får mulighed for at deltage i et udfordringsspil, hvor deltagerne er logebrødre og stormestre. Der skal være min. fire spillere tilstede ved dette spil, og der skal være mindst 2 logebrødre repræsenteret blandt deltagerne. Hvis en af de udfordrende stormestre vinder dette spil opnår man optagelse i logen, med titel af logebroder. Hvis der er mere end fire udfordrende stormestre, spilles der yderligere et udfordringsspil. Selvom der har været mange akolyter samt nogle få stormestre igennem de 12 år logen har eksisteret, er der i dag ikke flere stormestre end der var for 10 år siden. Misundelse og ligende har igennem årene påstået at logebrødrene holder sammen som ærtehalm og ikke giver nye spillere en chance. Og det må jeg som logebroder tage kraftig afstand fra. Se venligst på logebrødrenes Acquire-præstationer. For tiden er følgende personer logebrødre: Lb. Torben Polack, Lb. Erik Swiatek, Lb. Martin Bernth Johannesson, Lb. Annemette Wolff og Lb. Lars Henrik Mathiesen. Bedst spillende ikke-logebrødre har været Stormester Niels Skalkham og Akolyt Poul Dan Samsig.

En lørdag aften omkring midnat troppede 2 betjente op på Viking Con 5. De ville gerne se, hvad der foregik på connen, da der havde været ballade udenfor skolen og i naboladet: - ituskarne dæk, smadrede lamper og andet hærværk. Jeg kunne med oprejst pande og god samvittighed sige til politiet, at det var ikke nogen af vores deltagere. For det første: Vi tillod ikke alkohol eller øl på connen (vi tror selv, at folk kommer til Viking-Con for at vinde turneringen





Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

eller blive bedst placeret og hjernen bliver sløvet af alkohol) og for det andet: Det havde vores spillere ved gud ikke tid til. Betjentene kikkede tvivlende på mig, så jeg tilbød dem en rundgang. Da vi i en halv time havde åbnet den ene dør efter den anden og betjentene havde set det samme syn. En stribe lettere irriterede sæt øjne, der vendte blikket mod døren, konstaterede at det var Erik S. og Torben Polack fra arrangørgruppen med 2 betjente, hvorefter man på ny rettede blikket imod spillepladen eller gamemasteren. Efter den halve time måtte betjentene give mig ret og næste formiddag kom de og fortalte os, at det havde været nogle rødder, der var blevet hældt ud fra en ungdomsskolefest, der havde været på spil. Desuden blev vi rost for at have så godt styr på vores arrangement. Som et a propos kan nævnes, at da Børge Madsen (nu Zinck-Madsen) kom ud til den bil, han havde lånt, var dækket skåret op.

Endnu en nyskabelse så dagens lys i Rødovre, nemlig edb-behandling af tilmeldingerne, ønsker og lodtrækning. Lars Mathiesen skabte på basis af mit/ConSim/Viking-Cons EDB-kartotek et lodtrækningsprogram, som vi i store træk bruger den dag i dag. Kartoteket er for længst blevet delt i tre kartoteker og moderniseret. For ikke at udelukke folk der ikke havde forhåndstilmeldt sig blev det besluttet kun at forhåndslodtrække 80 % af pladserne. De sidste 20% blev lodtrukket natten mellem fredag og lørdag. Forhåndslodtrækningen havde kørt perfekt, men pludselig opstod der vanskeligheder. Og lodtrækningsresultatet lod vente på sig. Faktisk måtte vi opgive den. Så midt i al indcheckning og opstilling af con, låste 7-8 mand sig ind i et klasselokale og lodtrak på gammeldags maner resten af pladserne. Folk gik og spurgte og spurgte og begyndte til sidst at surmule indtil Hans eller Erik W. sagde: „Vi har EDB-vanskeligheder“, hvorefter flokken mumlede: „EDB-vanskeligheder, Nåh Ja“. Og så bredte roen sig over den ventende flok. Samtidig med EDB'ens indtog kom også de faste Viking-Con numre. Rent faktisk kan vi ud fra folks Viking-Con nummer se hvornår de første gang deltog. Bortset altså fra de allerførste conner.

Viking-Con 5 fik et par hårde ord med på vejen. Christian 'Chaos-Chris' Johansen udgav i de dage et blad der hed „Pseudodragen“ og i #7 fik Viking-Con 5's timing, orientering af medlemmerne og styr på connen et par kraftige breidsider, men han sluttede af med at skrive, at han troede at vi kunne gøre det bedre. Børge (Zinck) Madsen fik lov til at besvare Christians kritik:

”VIKING - CON 5 er aldrig blevet anmeldt officielt. Der har været en anmeldelse (en anelse negativ) i den kendte sprøjte PSEUDO DRAGEN nr. 7. Så ønsker folk at læse en sådan, henvises hertil.”

Jeg vil her indskrænke mig til at nævne, at det altoverskyggende problem ved VC 5 i mine øjne var, at kommunikationen imellem deltagerne og arrangørerne samt internt i arrangørgruppen (som følge af diverse fejl og uheldige sammentræf), alt for ofte kiksede.

Efter denne lettere deprimerende påstand, går jeg til de få facts, der på nuværende tidspunkt kan offentliggøres omkring VC 6. (en stribe oplysninger om datoer etc. er udeladt) Nå, tænker man så. Det er selvfølgelig rart at kende datoen. Men, men men hvis det nu bliver det samme roderi (undskyld udtrykket) som sidste år, så kan det jo være, at der var noget bedre at bruge weekenden på. For at imødegå denne tankegang vil jeg gøre rede for de minimumskrav som vi - dvs. i hvert fald undertegnede - vil arbejde på at honorere: Oplysninger og PR omkring VC 6 samt tilmeldingsskemaer til turneringer skal udsendes i september - gerne i forbindelse med næste nummer af T&L. (Torden og Lynild - red.)



Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rolle spil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

Dette kræver, at de pågældende turneringsledere allerede på dette tidspunkt er fundet, og at de har skrevet en introduktion til deres turnering! I den forbindelse vil jeg opfordre mulige turneringsledere til snarest at lade høre fra sig. Kontaktpersoner er Hans Rancke eller undertegnede. Førnævnte tilmeldingsskemaer skal returneres til CONSIM senest ca. 3 uger for weekenden afvikles. Det bliver omkring 1.10.87 (nærmere dato følger). Efterhånden som tilmeldingsskemaerne kommer retur bliver de indkodet i vores, på det tidspunkt, velfungerende EDB-system. Når vi så når frem til den store dag, er størstedelen af deltagernes ønsker registreret på forhånd.

På selve dagen, dvs. fredag d. 23 oktober, skal de fremmødte deltagere modtages af et væld af skilte og opslag, med store og tydelige pile, således at størstedelen af sig selv kan sive til rette lokaliteter. Disse skal vil naturligvis være produceret på forhånd.

Hvis disse grundlæggende krav kan opfyldes, tror jeg at VIKING - CON 6 vil blive vellykket; Endelig vil jeg slutte af med at gøre opmærksom på, at dette ikke er skrevet som nogen kritik men som et oplæg.

Det var også i de dage, at der rasede en slapper og strammer krig indenfor Diplomacy-spillerne. Med Søren (daværende Dip-turneringsleder), Bugge og Erik Swiatek. (tidligere Dip-turneringsleder) Erik S (altså mig) havde tidligere stået for en meget hård linie (det der stod på sedlen gjaldt - og hvis der var den mindste fejl skulle trækket underkendes) men en stribe kedelige fejl bl.a. med ordblinde, hvor det var tydeligt, at det ikke var en eller anden over snedig spiller, der ønskede at snyde sin allierede men en regulær fejl, fik mig til at ændre holdning. På Viking-Con 6 eksploderede striden:

Lad mig citere fra Søren Bugges anmelde af turneringen på Viking-Con 6: "Dette arrangement er i øvrigt mit sidste af turneringen. Der har i flere år, som de fleste af jer nok ved, været en hed diskussion, om hvilken linie der skal køres efter som turneringsleder. Blød eller hård. Jeg har stået for den hårde linie, mens enkelte andre med Erik H. Swiatek i spidsen har stået for den bløde. I år var "blød linie tilhængerne" gået så vidt, at de havde lavet en stemmeseddel til alle deltagerne i Diplomacy- turneringen om de ønskede en blød linie eller en hård linie. Blød linie tilhængerne må have været meget sejrssikre, men til trods for at det var dem, der havde udformet stemmeseddelen, scorede den hårde linie 80% af de indkomne stemmer. At så en vis hr. Swiatek under præmieuddelingen påstår det stik modsatte, er en fornærmelse og en direkte løgn. Hvad skete der i øvrigt med Diplomacy 2 med de landsdækkende regler? Til sidst vil jeg fortælle en lille historie, der beviser, at alt er relativt. Jeg har de sidste par år givet hvert hold lov til at køre deres egen linie. De skulle bare vide, at hvis jeg blev kaldt ind til at dømme i en tvivlssag, så ville jeg være hård. I år var det eneste jeg blev spurgt om et par regelspørgsmål. Jeg overværede, at på et af holdene havde Rusland bygget en flåde i St. Petersburg, men havde glemt at skrive på hvilken kyst, den skulle bygges på. Da Rusland var den første, fik han alligevel lov til at placere den af de andre spillere uden at jeg blev rådspurgt. Da jeg deltog i turneringen for 5 år siden skete det tilsvarende for mig i den indledende runde. Turneringslederens dom var, at jeg ikke fik lov til at bygge flåden. Hvem var så turneringslederen? Du har gættet det. Erik H.Swiatek."

Hvis nogen tror, at Søren og jeg ikke kan være i stue sammen i dag, så tager de meget fejl.



Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

Søren betragter jeg, som en af mine gode venner, men jeg har mange vidner på at Søren og jeg begge har megen temperament, og at folk ikke er i tvivl om hvad vi mener om en given situation. (Er det ikke korrekt Asger og Jesper?). Når det er skrevet, så ville jeg som GM stadigvæk ikke godkende et flådebyggeri i St. Pedersborg uden kystangivelse.

For den der er interesseret i sligt var priserne ved VC-6 følgende: Kr. 20,- pr dag. Alle 3 dage Kr. 40 og børn under 12 - halv pris.

### Viking-Con 7 (1988)

På Viking-Con 7 var deltagerantallet over 500 og ConSim havde nu en formue på næsten 15.000 kr. hvoraf en god del skyldtes Viking-Con. Det blev besluttet at Viking-Con var blevet et så stort arrangement, at hvis det gik galt, ville det trække ConSim med i faldet. Desuden var der foreninger, der gerne ville stå for arrangementer på connen hvis den ikke var ConSim-ejet. Resultatet blev at ComSim sendte Viking-Con ud i den store verden med 5.000 kr. på lommen.

På Viking-Con 5 havde Dorthe og Tommy Munk-Jakobsen præsteret et kæmpe arbejde på EDB-området. Tommy og Dorthe var meget konkrete og med deres indtog i Viking-Con sammenhæng skete der en række markante ændringer - faste arbejdsgrupper og udvalg, sekretariat etc.

Det nye 'frie' Viking-Con blev splittet op i 2 foreninger. Arrangørgruppen (selskabet) og Foreningen Viking-Con (deltagerne). Arrangørgruppens opgave blev at stå for afholdelsen af årets Viking-Con samt at sikre Viking-Cons overlevelse. Sidstnævnte primært opnået ved at sikre at Viking-Con opbyggede en formue, der var stor nok til at sikre Viking-Con mod en tabsgivende con (ud fra de holdninger der blev nævnt under 1. Copenhagen Gamecon). Førstnævnte opnået ved at selskabet er en lukket forening hvor udskiftningen finder sted ved selvsupplering. Ikke videre demokratisk men det har igennem 12 år fungeret. Foreningen Viking-Con består deltagerne i connen, og kun medlemmer kan deltage i turneringerne. På den måde sikrer Viking-Con sig imod at en eller anden smart forretningsmand kopper connen og bruger formuen til en aktivitet der ikke har noget med Viking-Con at gøre.

Vi har flere gange fået skudt i skoene at Viking-Con er en profit-con hvor vi skraber penge til os og ikke honorerer gamemastere, scenarieforfattere eller folk der præsterer et stykke arbejde på connen. Hertil har vi svaret kritikerne at 1) det er korrekt, at vi Viking-Con har en pæn egenkapital (årsagen til dette er der redegjort for) og 2) der er omtrent 200 personer, der præsterer et stykke gratis arbejde på Viking-Con, og vi har i arrangørgruppen ikke kunnet vurdere hvad der var vigtigst, at bruge over 100 timer på at lave et knaldgodt rollespilsscenario, at bruge over 100 timer på at lave kataloget eller på at stå i informationen 18 timer på connen eller eller eller ... Kort og godt en naturlig konsekvens af ovenstående ville være, enten at alt gratisarbejde blev honoreret med fri entre eller nedslag i prisen eller også måtte alle betale. Hvis alle 200 skulle gratis ind ville prisen for resten stige med 33 % for alle de øvrige deltagere, og det har vi ikke fundet rimeligt. Vi har igennem årene så forsøgt at honorere det store gratisarbejde mange gør ved en stribe frynsegoder, GM-prioritet, VIP-indgang, kaffe, VIP-sovesal etc. Andre conner i Danmark har andre opfattelser og det er OK med mig. Andre conner har f.eks. offentlige tilskud, det har Viking-Con ikke. Arrangør-



Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rolle spil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

gruppen i Viking-Con har den principielle opfattelse at Viking-Con skal hvile i sig selv, skal være en forenings uafhængig con, hvor vi gerne ser, at foreninger og privatpersoner deltager på lige vis. Hvor bræt- og rollespil vægtes lige højt og hvor man betaler for spilfællesskabet og ikke for at deltage i en turnering.

Og nu til Viking-Con 7. Arrangørgruppen blev formaliseret med vedtægter og principper. Og dens første opgave blev at finde nye lokaler. Valhøj skolen blev for lille. Erik Wittchen fandt en skole på Vesterbro i København: Matthæusgade Skole. Selvom vi havde hele skolen, måtte vi konstatere, at den overhovedet ikke magtede at huse 6-700 deltagere. De eneste der var glade for det år vi var på Matthæusgade Skole var pedellen, der tjente en formue på at lave pariser-toast. Faktisk lavede han så mange at han måtte indkalde ekstrahjælp og brændte sin toastmaster sammen og måtte købe en ny - og stadigvæk smilede han over hele femøren.

Siden Tommy og Dorthe blandede sig i EDB'en og Dan Bowring efter dem overtog den overordnede styring, har den fungeret upåklageligt.

Fagbladet „Ingeniøren“ besøgte Viking-Con 7 og under overskriften „Krig på brættet“ bragte de et indtryksbillede fra VC-7. Lad mig citere følgende (forfattet af Michael von Bülow): ”Vi må hellere holde liv i tyskerne lidt endnu, lyder det dæmpet fra et hjørne i lokalet. Replikken kommer ikke fra en hærdebred officer i kampuniform, men derimod fra en lille, fredeligt udseende mand i skjorte og slidte fløjlsbukser. Han fører en hviskende samtale med en anden mand (Søren „Fantask“ Pedersen (forf.)) der ser lige så harmløs ud, og rundt omkring står flere par lænet op ad væggen, fordybet i en konspiratorisk mumlen. De fleste har et vagtsomt blik rettet mod et af bordene midt i lokalet. Omkring bordene sidder og står dybt koncentrerede mennesker - næsten udelukkende mænd - og bider i en blyant eller kradser noget ned på et stykke papir. Genstanden for deres opmærksomhed er et firkantet stykke karton, som er påtrykt et farvelagt kort over Europa.”

Skulle nogen ikke være klar over hvad spillet hedder, så besøg Diplomacy-turneringen på VC-18.

Det var vistnok også på Viking-Con 7 at Guido Liebmann sov over sig og brændte omkring 80 mand af i en MERP turnering. Hvorefter han senere på dagen dukkede op på connen og vandt i en anden rollespilturnering. Da jeg var ufin nok til at omtale det, da han kom op for at hente sit diplom blev han mødt af Viking-Cons største pibekonzert. Dette slog ikke Guido ud. Han takkede for sit diplom og gavekort og gik ned.

## Viking-Con 8 (1989)

Arrangørgruppen måtte på ny ud og finde nye lokaler. Torben Polack gik i gang med at skrive til alle større skoler etc. i Københavnsområdet og vi fik jackpot med Tårnby Gymnasium (TG). Som nu har lagt lokaler til i over 10 år. Og sammenlignet med Matthæusgade var vi i den syvende himmel, men hvor længe var Adam i Paris. Over de næste par år voksede connen til over 800 deltagere hvorfor Viking-Con måtte trække i nødbremsen og sætte en loft på 900 deltagere og ophørte med at annoncere connen udenfor den faste kreds. Sidstnævnte



Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rolle spil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

var muligvis en fejl. Deltagerantallet er i perioden fra 1996 til 1998 faldet til knapt 700. Og arrangørgruppen finder selv, at en con på ca. 750 er den bedste størrelse. TG opbygning medførte at en stribe faste institutioner blev indført på connen. Informationen, Ludoteket med garderobe, foreningscaféer (Erebor/Avalon, Fønix og Consim) og en stor auktion (sidstnævnte måtte vi ophøre med i 1997). Men den har igennem årene bragt mange muntre stunder frem. Som f.eks. det år i Valby Medborgerhus hvor Søren Bugge havde fået mere for sine spil end han havde regnet med. Da Viking-Con så satte nogle latterlige stick-puzzler og Romance-bøger a-la 'Sværd og trolddom' de havde fået forærende af Ulf Jørn Eriksen på auktion begyndte Søren at overbyde sig selv indtil han havde brugt de penge han følte han havde fået for meget. Det var i øvrigt på samme auktion at SPI-spillet The Next War gik for den formidable sum af 1050 kr. (og det var mange penge dengang!).

En anden historie jeg holder meget af gik ud over mig selv. Jesper Voss Jacobsen var auktionarius og jeg havde, grundet en turnering, lavet et brevud på kr. 300,00 på et Cosmic Encounter med alle udvidelser. Jesper byder op på mine vegne som det sig hør og bør og kommer til kr. 300,00 hvorefter han siger „og jeg byder kr. 310,00“ - vittig ikke?

Det var på Viking-Con 8 at Erik Wittchen protege nummer 1 slog til. Annemette Wolff deltog i en „En Garde!“-turnering hun i en anmeldelse af turnering gav følgende karakteristik:

„På det just vel overståede Viking-Con blev der afholdt en ”En Garde turnering”, der var con’ens største turnering, med 62 deltagere.

(Her gradbøjer Annemette nok sandheden - jeg tror at AD&D i de år havde mere end 62 deltagere)“

I de dage boede Annemette Wolff for øvrigt på Grønjordskollegiet 4419, 2300 Kbh. S - 32 97 51 85 og kom meget sammen med Lisa O'Reilly og Lars Wagner.

Det var også på Viking-Con 8, at vi opnåede et rengøringsprædikat vi siden har forsøgt at bevare. Vi var for gode til at gøre rent efter os. Da rengøringspersonalet, der skulle stå for den årlige hovedrengøring på TG i efterårsferien dukkede op mandag morgen, spurgte de pedellen om hvad de skulle her, der var jo gjort hovedrent. Så da vi ville låne TG i 1990 fik vi lov på betingelse af at vi opførte os lige så pænt som året før og ikke gjorde lige så godt rent.

I en sen natte time blev der, som noget der virkede morsomt på tidspunktet, sat „Advanced Oprydning“ på tilmeldingsskemaet i Viking-Con hæftet. Selv om det ikke var alvorligt ment, modtog vi senere flere tilmeldinger og endda en gruppetilmelding. Nogen gange overraskes man af folks hjælpsomhed.

## Viking-Con 9 (1990)

Prisen var nu Kr. 30 pr dag, alle dage Kr. 60 og børn under 12 halv pris. Medlemmerne kom ind for Kr. 50,00. Det sidste år med malekonkurrencen for figurer og dioramaer. Citadel og Games Workshop havde startet deres Golden Demon Award og nogle år senere kom Fantask med deres Gyldne Drage. Kategorierne var Enkeltfiguren, Figur til hest, Det lille diorama og køretøjer. Clay-O-Rama var et af årets absolut mest omtalte turneringer. Et rolle-



Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

spil med modellervoks. En enkelt af deltagerne var så klein at hans figur en gang pr. tur måtte få et ekstra kraftigt slag - bestående af at spilleren tog sin sko af og knaldede den ned i modstanderens figur. Herefter vurderede dommeren skaden.

Folk sov stadigvæk om natten, sådan da og der blev spillet „Midnight Acquire“ natten imellem lørdag og søndag. Der kom mere end 600 personer og antallet af turneringspladser var på 1200. Dette fik os til at prioritere antallet af turneringspladser kraftigt i vejret på evalueringsmødet.

Viking-Con hæftet er vokset fra at være et tillæg i ConSims medlemsblad „Torden & Lynild“ til et selvstændigt hæfte på hele 40 sider. Formatet er som T&L i A5.

### Viking-Con 10 (1991)

Prisen var nu Kr. 40 pr. dag, alle dage Kr. 80 og børn under 12 halv pris. Medlemmerne kom ind for Kr. 60,00. Sponsorgruppen bestod interessant nok af HL - Teknik (Dan Bowrings arbejdsgiver), Ole Mortensen Rådg. Civilingeniør A/S (Børge Zinck-Madsens arbejdsgiver) og Fantask A/S (Erik Swiateks arbejdsgiver). Blandt de foreninger der nu aktivt var på banen som turneringsarrangører kunne man se Consim, Dansk Militærhistorisk Forening Chakoten, Enhjørningen, Erebor, Forenede Rollespillere Nordsjælland, SAGA & DSD og Vor Frelser Rollespillere. Annemette Wolff var nu på banen som turneringsarrangør (En Garde!).

Det var den første ”trøje-Con”. Fra den dag af blev det nemmere at tørre ubehagelige arbejdsopgaver af på andre. Man skulle bare sige, find en anden i en bordeaux trøje (arrangørgruppen), og hvis det kiksede så skulle de finde en mørkeblå (medhjælpergruppen de nuværende grønne).

Connens mest jagtede person var dengang som nu chefen for informationen og det var Martin B. Johannesson. Martin så vi første gang på VC-3, han var medhjælper på VC-4 og stod som 19 årig med kantine-ansvaret på Viking-Con 5 og Viking-Con 6. Arbejdet med at servicere og fodre så mange mennesker sled næsten de mennesker op der stod i kantinen og de kunne ikke rigtigt deltage i connen. Så enten skulle vi betale dem og bryde med vores principper ellers også lade andre lave dette ikke videre spændende arbejde - også selv om vi kunne tjene penge på det. Vi valgte det sidste ligesom Viking-Con igennem alle årene også har valgt indtægterne ved ølsalg fra.

Efter massivt pres blev natmodulet inddraget, og der blev lagt turneringer i perioden fra 24.00 til 9.00 og en følge af opprioriteringen af turneringspladser medførte af vi blev nød til at have 2 rollespilshold i samme lokale. Det medførte et nyt folkekrav: Ikke-2-hold-i-samme-lokale-bevægelsen. Igennem de næste par år voksede denne bevægelse sig større og større, og i på Viking-Con 15 kunne arrangørgruppen ikke trylle flere besynderlige løsningsmodeller op af hatten. De lagde ud med at låne 7 lokaler på naboskolen, Nordregårdsskolen. Fra Viking-Con 16, 17 og 18 har man brugt både TG og NGS under hele connen, hvilket medførte at connen i dag råder over ca. 50 lokaler, 3 gymnastiksale (sovesale - 2 almindelige og 1 til VIP'erne), 1 kantine, massere af borde i fællesarealerne, 1 festsal og 1 auditorium.



Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

Og det var muligvis året hvor sætningen „Mere vold i titan“ gled ud af sprogbruget. 2 tilskuere blev uenige om hvem der skulle brug en bestemt stol ved ringsiden til Titan-turneringen. Da man løb tør for ord begyndte man at bruge kaffe og Cola, for at slutte af med spark og slag. Dette er jævnfør vores ordensregler ikke god latin, hvorfor begge parter blev bortvist fra connen. Den ene (offeret) var formand for medlemsforeningen Viking-Con og den anden en nu velrenommeret ansat i Faraos Cigarer var dobbelt ærgerlig over situationen, dels hans dumhed og dels at han nu ikke kunne deltage i Diplomacy-finalen, hvor han tidligere på dagen havde tilkæmpet sig en plads.

### Viking-Con 11 (1992)

Viking-Con 11 slog alle rekorder med næsten 900 deltagere. Connen var ganske simpelt for stor til at være rar. Derfor blev det besluttet, at den ikke måtte blive større.

Det var connen, hvor begrebet kaffe og kaffekanderne enten udløste hovedrysten, irritation eller latter. Kantinedamen blev hårdnakket ved med at påstå, at hun havde lavet kaffe nok og at der var kander nok. Hun havde ikke taget højde for at natmodulets indførsel havde forøget kaffebehovet og hun havde især ikke taget højde for, at folk kun kan bære fulde kander ud i lokalerne. Mange deltagere troede fast på at de teleporterede sig selv tilbage til kantinen.

### Viking-Con 12 (1993)

Prisen var nu Kr. 50 pr dag, alle dage Kr. 100. Forhåndstilmeldte kom ind for Kr. 80,00 og et deltagermaksimum på 900. Der var salgsboder fra det store udland. 999 Games fra Holland dukkede op. Fra den mere hjemlige front kom de 3 F'er: Fafner (J.U. Eriksen), Fantask og Faraos cigarer.

Det var connen hvorom Jens Kruise i „Torden og Lynild“ skrev (svagt redigeret):

”Connens ubestridt mest spillede spil var et lille handy kortspil (Magic), som illuderede en duel mellem to mægtige troldmænd, som tilsyneladende led af en imponerende dårlig hukommelse. De var nemlig ikke i stand til at huske deres formularer, før de blev holdt op foran næsen af dem. Bortset fra det, er det et flot og ikke-billigt spil, som fik ejerne af de eftertragtede kort til at sortere, spille, sortere og sortere igen hele weekenden. I spillet er naturligvis også indbygget en fiks marketingfidus, som fungerer lidt ligesom nikotin, koffein og andre livsvigtige stoffer; når man først har købt sin første pakke af stoffet, er det svært at stoppe.

Titanturneringen bød på flere overraskelser. Visse af de selvudnævnte dygtigste spillere mente, at det var under deres værdighed at melde fra, hvilket omvendt betød, at der skulle være frit spil for hjemmedyrkede talenter så som Henrik Lawætz. (Hjemvendt til Consim-familiens skød efter et par års frivilligt eksil). Han var i første runde desværre oppe imod en ond modstander, som brutalt udnyttede Henriks notorisk dårlige slag med flytte terningerne. I den afgørende kamp gik modstanderen dog kynisk efter fair-play pokalen med en stribe af kreative og modige træk. Henrik ville dog ikke tage imod et sådant offer og udlignede elegant med en stribe mildt sagt katastrofale kampslag. Han var dog ikke det eneste offer for manden, som



Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

ikke vidste hvad Titan teleport er. Også andre ex-champions (bl.a. Christian Kliim) måtte se sig slået ved bordet, og disse stiftede en ny tradition: TTTT = Taber-Turneringsleder-Tilskuer-Titan. Her blev så den moralske vinder fundet: Henrik, som glemte at slå dårligt.

Samme 'Wætz ledte tankerne hen på Meat Loaf's „Bat out of Hell“ med sit spil i Ace-of-Aces: „There's evil in the air, there's thunder in the sky“. Med en spillestil som indbragte ham et nomme-du-guerre eliminerede han Steen „Den Flyvende Bøg“ Madsen. Senere udgik „Chicken Hawk“ på grund af dårlige terningslag eller noget lignende.

SP: Hvad er forskellen på Fisketorvet og Viking Con's salgsområde?

SV: Den sofistikerede opførelse og den høviske tale på Fisketorvet.

Denne Con's deltagere så for første gang det danske svar på en amerikansk præsident debat. Man underbød hinanden (og sig selv) til alles store fornøjelse - lige med undtagelse af de spillere, som havde købt noget tidligere på Con'en.

### Viking-Con 13 (1994)

Annemette Wolff (hvem er nu det?) havde nu så aktiv en del af connen, at Martin kunne slappe lidt af, og røde og grønne kunne sige: „Find Annemette“ det ved hun. Hun styrer nu connens økonomi og information.

Som splinternyt medlem af arrangørgruppen fremsætter Henrik Lawætz det forsigtige forslag, at ændre på præmierne, der i årevis havde være gavekort til Viking-Con's mangeårige hovedsponsor: Fantask. Til hans overraskelse bliver hans idé om en gul vindertrøje (som ved Tour de France) enstemmigt vedtaget. Og siden da har man år efter år kunnet se congængere bevæge sig rundt på connen iført op til flere falmede gule vindertrøjer. Det har lige siden starten været en ufravigelig regel, at evt. overskydende vindertrøjer bliver destrueret.

Viking-Con 13 var også året hvor Viking-Con hæftet skifter format fra det lille A5 til A4. Samtidigt skiftes der til avanceret desktop teknologi, under ledelse af Dan Bowring.

### Viking-Con 14 (1995)

Det var connen, hvor rengøringen blev styret med blid (men ikke mindre bestemt) hånd af Jesper Voss Jacobsen bedste investering nogensinde, Lise Petersen. Dels blev det starten til auktionens nedtur og dels starten til familiemennesket Jesper. Lise kikkede lidt på Jespers økonomi -pladsen under sengen- (hvor spillene blev henvist til) og konstaterede at der ikke længere var plads til flere af slagsen. Så nu er Jesper gået over til kun at købe tradingcards, Jyhad og Dixie, førstnævnte sammen med Bettina Kaltøft. Nu hvor Jesper så var blevet et familiemenneske kunne man da godt rekruttere Lise til arrangørgruppen - som tænkt så gjort.

Det var ikke kun på spillebordene, at krigen hærgede. Der var også udbrudt en egentlig pris-krig imellem butikker allerede fredag aften. Slaget bølgede frem og tilbage imellem Faraos





Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rolle spil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

Cigarer og Fantask. Fantask endte med af gå af med sejren med en rabat på 55% som holdt sig resten af week-enden.

### Viking-Con 15 (1996)

Protestbevægelsen 'ikke-2-hold-i-samme-lokale' fik dette år deres krav opfyldt. Hans Rancke-Madsen fik den indlysende idé at tale med naboskolens pedel om vi kunne låne nogle lokaler, hvilket skete. Dette blev starten til et godt og frugtbart samarbejde. Siden da har folkevandringerne fra TG til NGS været en del af årets Viking-Con - det er for øvrigt sundt at få lidt frisk luft en gang imellem.

Kristoffer Apollo skrev bl.a. om Viking-Con 15 i rollespilsmagasinet Fønix, #15:

”Viking-Con. den store onde kongres i København. Hvor horder af hjerneløse pubertetsknægte kommer med to formål: spille og købe. Bruge lommepenge og rulle terninger.”

Sådan lyder rygterne.

Fredag aften åbnede dørene, og én ting var sand: der var horder af pubertetsknægte. Og de var der for at spille - det er det, de vil have ud af en spilkongres.

Det imponerende er, at deres behov blev opfyldt. For nok har Viking-Con ikke ret mange spillepladser - men til gengæld er kongressen én af de mest levende på den danske spiltræf-scene. Flertallet af deltagerne kommer kun på denne ene spilkongres, og de lader tilsyneladende op hele året: døgnet rundt er der fyldt op med mennesker, der sidder ved langbordene og spiller, snakker, spiller, ser på figurer, spiller... når de ikke lige besøger den berygtede forhandlergade, hvor de konkurrerende boder bugner af boosterpacks, som skyts mod hinanden.

„Jeg havde helt glemt, hvor fedt det var at spille rollespil,“ som en pige fra Svendborg sagde ved et tilfældigt møde foran spejlet lørdag morgen.

Hvilket på sin vis siger meget om Viking-Con. Arrangørerne har stort set ingen ambitioner ud over at afholde kongressen - og dermed leverer de varen til det faste publikum, som kommer for det årlige gensyn med kongreslivet. her gives ingen falske forhåbninger, men derimod et realistisk håb om at være med i et scenarie eller to - og i øvrigt aktivere sig selv.

„Jo, Viking-Con er efterhånden bedre end sit rygte,“ sagde Fønix' chefredaktør, da jeg spurgte ham - og deri har han ret. En kongres, der kan få deltagerne til at bruge ordet 'fedt', er værd at have respekt for.

Det var også connen hvor Erik Wittchen, Hans Rancke-Madsen og Erik Swiatek fik en medalje og statuette for at havde stiftet Viking-Con 14 år tidligere. Det skal ikke være nogen hemmelighed at vi var meget rørte - og jeg var især overrasket, da jeg havde været lidt pikeret over ikke at måtte holde åbningstalen det år.



Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

### Viking-Con 16 (1997)

Årets største begivenhed, var at vi kom på nettet [www.viking-con.dk](http://www.viking-con.dk) og både med informationer og lodtrækningsresultater. Der var generel stor tilfredshed med vores internet/cyberspace entré og arrangørgruppen var pærestolte.

Nu blev Nordregårdsskolen en større del af Viking-Con. Pludselig skulle vi ansøge Tårnby kommune om at låne skolen, der skulle sendes breve til Tårnby brandvæsen og hvad ved jeg. Vi havde i mange år haft en „all-risc“-forsikring på skolens lokaler og forsikret vores EDB-udstyr. Hvis nogle er nysgerrige, så må connen hvert år slippe den nette sum af ca. kr. 5000 i forsikringspræmie - men vi mener det er det værd, når en glasrude på skolen koster på den forkerte side af 5000 kr.

Nu forpligtede vi os også til at have brandvagter på hele connen. Da vi havde haft det siden Viking-Con 5 tog arrangørgruppen dette i stiv arm.

### Viking-Con 17 (1998)

Den første net-café kom på Viking-Con. Efter mange år med snak om hvorvidt EDB skulle have adgang på Viking-Con overgav arrangørgruppen sig. Det var i virkeligheden ikke første gang EDB var på en Viking-Con. Tilbage i de gode gamle Valby-dage havde der været en „Mule“ turnering på Commodore 64'er, og et par VC'er tidligere havde der været et demonstrationsspil i noget elektronisk PBM-spil. Net-caféen blev en succes. Det var Faraos Cigarer der stod for caféen.

Det var også connen, hvor vi indførte sovemodulet, dvs. ingen organiseret spil imellem kl. 4.00 og kl. 10.00. Der var for mange Zombier søndag formiddag. Nordregårdsskolen blev inddraget på fuld tid i connen og sovesalen på NGS blev brugt som VIP-sovesal. Og der var brunch på NGS.

Dan Bowring pudsede vores hjemmeside kraftigt op og årets gimmick var nedtællingen til Viking-Con 17. Viking-Con og hjemmesiden fik følgende omtale af Lars Holländer Aple i Berlingske Tidende:

”Den indre viking spiller ud.

Sarte sjæle bør gå i en stor bue uden om Tårnby i den kommende weekend, når Viking-Con 17 løber af stablen på Tårnby Gymnasium. Det årlige tilbagevendende arrangement for rolle- og strategispillere har gennem de senere år haft deltagerantal omkring 800 spillere, der i efterårsferiens første weekend kaster sig ud i grænseløs ludomani og hygge. Alkohol er bandlyst, men mord, svig og episke slag er en fast bestanddel af den virtuelle virkelighed på spillemessen, der udelukkende fungerer ved frivillig og ulønnet arbejdskraft.”

På hjemmesiden for Viking-Con har nedtællingen længe været i gang mod fredagens klimaks. Siden rummer alle tænkelige praktiske informationer om Con'en og en kort beskrivelse af



Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

Medlemskab

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Hvem er Viking-Con

week-endens 73 turneringer. Til de mest populære spil er det nødvendigt at trække lod om pladserne, og resultatet af lodtrækningen er slået op på Viking-Con siden.

Anne Kathrine Spangsberg fra Politikken skrev:

”Her spiller alle en rolle.

København år 2020. Fem personer skal løse en opgave - de skal blandt andet bryde ind i et hus, og undervejs vil både handling og plot udvikle sig for øjnene af dem. De kender knap hinanden - ja, de kender knap sig selv. Der er rollespil, og de unge drenge er bare fem af omkring 800 deltagere på Viking-Con, hvor deltagerne i løbet af weekenden på Tårnby Gymnasium på Amager mødes for at dyrke deres hobby: at spille at fra rollespil til strategispil på bræt og små figurspil på borde med krigslandskaber.

Fra klokken ti om formiddagen til fire om natten er deltagerne i gang - og selv i den lille café, som rollespilsforeningen De Grå Drager har arrangeret til afslapning, bliver der tæsket rundt med brikker og figurer. Spillerne sidder tæt om bordene og luften er tyk og tæt i universet af fantasi og virkelighed, udklædte kro-koner og adelsfolk og almindelige ´spilnørder´.”

Det var også det år, hvor jeg langt om længe vandt den gule T-shirt i det spil jeg helst ville vinde den i - Diplomacy. At selve finalen det år var et af de spil, der ikke går over i historien betyder mindre - JEG VANDT.

Erik H. Swiatek, VC-nr. 1





Velkomst  
 Hvem er VC  
**Tid og sted**  
 Medlemskab  
 Informationen  
 Prisdeltning  
 Turneringsplan  
 Strategispil  
 Rollespil  
 Foreninger  
 Butikker  
 Loppemarked  
 Sidste nyt  
 www

## Tid og sted

# Tid og Sted

Viking-Con 18 bliver afholdt i de sædvanlige omgivelser på Tårnby Gymnasium og naboskolen Nordregårdsskolen. Dørene slås op fredag den 15. oktober 1999 kl. 18:00 og vi spiller i 48 timer indtil søndag d. 17. kl. 18:00. Adressen er:

Tårnby Gymnasium  
 Tejn Alle  
 2770 Kastrup

Der kan ikke ringes til skolen.

Busforbindelser:

Linie 30 fra Rådhuspladsen

Linie 34 fra Vesterport Station

Linie 100S fra Svanemøllen over Nørrebro og Valby

Togtider:

Fra Helsingør/København: 23-43-03

Fra Roskilde: 57

Bil: Fra motorvejen: Tårnby afkørslen, Engelsvej, gennem rundkørslen, Tårnbyvej, Irlandsvej og Tejn Alle. Parkeringspladserne er på Tejn Alle. Tejn Alle er lukket ved Engelsvej.





## Informationen

# Informationen

Informationen er de steder, hvor man kan få information om connens turneringer og praktiske foranstaltninger.

På Viking-Con er Informationen delt op i to områder:

1. Den praktiske del med Ludoteket og Garderoben, som ligger til højre for kantine
2. Hovedinformationen, hvor alt andet foregår fra, der ligger lige indefor døren.

Når vi slår dørene op kl. 18.00, (kl. 17.00 for Vipper) for årets Viking-Con, vil der være en Information klar til at hjælpe og vejlede dig, hvad enten du er almindelig congænger eller organiseret Gm'er / turneringsleder.

Når du ankommer vil du møde informationen i form af det personale, der tager imod og udleverer dit adgangstegn, som er et navneskilt, du skal bære synligt under hele connen.

Når først connen er i gang, vil du sikkert få brug for Informationen, hvis du skal til- eller framelde dig til turneringer; hvis du skal bruge garderoben, eller låne spil af Viking-Con.

Informationen er det også stedet, hvor du – om natten når kantine har lukket, - kan købe mad og drikke.

For turneringsledere vil Informationen være stedet, hvor det materiale, der skal bruge til turneringerne, udleveres. Der vil i øvrigt også altid være repræsentanter fra spiludvalgene tilstede i Informationen, der kan svare på spil relaterede spørgsmål.

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

Og så er der alle de andre ting som Informationen tager sig af: Opstilling, orden, rengøring, hittegodskontor, o.s.v.

Vi er der for at hjælpe og gøre det så godt vi kan, så brug os endelig – det er derfor vi er der!





# Overnatning

Skal jeg nu sove Viking-Con væk?

Nej, mindre kan også gøre det.

For at være frisk til deltagelse i turneringerne, kan vi dog anbefale, at du hviler øjnene et par timer engang imellem.

Hvis du tidligere har været på con, så ved du sikkert også hvor irriterende det er når en spiller enten ikke kan koncentrere sig, på grund af manglende søvn, eller ligefrem sidder og sover.

Derfor har vi et par gymnastiksale på Tårnby gymnasium, som vi bruger som sovesale.

For din egen sikkerhed skyld, skal du gå over i sovesalen, og ikke bare finde et eller andet sted at lægge dig. Du vil højst sandsynlig også bare blive vækket, og sendt over i sovesalen, så hvorfor ikke gøre det med det samme.

Sovesalene er beregnet til at sove i, så spil, spising og andre aktiviteter skal foregå på skolen.

Rygning er strengt forbudt i sovesalene. På grund af brandfare er vi nødt til at håndhæve dette strengt.

Som service for VIP'ere har vi igen i år indrettet en VIP sovesal på Nordregård skolen. VIP sovesalen kan benyttes af de deltagere der hjælper på conen, enten med afvikling af turneringer eller som personale i informationen. Hvis du ikke kender til denne service, så spørg din Viking-Con kontaktperson. VIP-sovesalen er lukket for indgang mellem 4.30 og 9.30, så man er sikret 4 timers uforstyrret søvn.

Det er gratis at overnatte i sovesalene for conens deltagere.

## Garderobe

Gratis selvfølgelig.

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

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



## Informationen

Garderoben er på eget ansvar, og vi kan desværre ikke påtage os erstatningspligt. Lad derfor ting af stor værdi blive hjemme.

Garderoben er at finde i den del af informationen der ligger over ved kantinen, og er åben under hele connen også om natten.

## Kantine

Uden mad og drikke.....

Vi har for mange år siden valgt ikke at stå for kantinen, på Viking-Con, så som altid har gymnasiets kantine påtaget sig opgaven at fylde din mave.

I kantineens åbningstider vil det være muligt at købe mad og drikkevarer samt frugt og slik.

Om natten vil der være mulighed for at købe lettere former for mad, samt drikkevarer og slik, fra informationen. Natsalget foregår fra Garderobe/Ludoteket ved kantinen.

Det er også i år muligt at tilmelde sig madordningen.

Der er en fuld ordning som består af :

Fredag: Aftensmad

Lørdag: Morgenmad, frokost og aftensmad.

Søndag: Morgenmad og frokost

Så er der en delordning, der består af:

Fredag: Aftensmad

Lørdag: Morgenmad, frokost og aftensmad.

Aftensmad

Fredag: Karrygryde med flutes og salat 40,-

Lørdag: Roastbeef med bagt kartoffel og salat 40,-

Madordning priser

Aftensmad fredag + lørdag 70,-

Del madordning fredag + lørdag 115,-

Fuld madordning alle dage 155,-

Åbningstider

Fredag 18.00 – 22.00

Lørdag 7.30 – 21.00 (med korte pauser i løbet af dagen)

Søndag 7.30 – 16.00

Natsalg fra informationen

Fredag + lørdag 22.00 – 7.30



## Informationen

# Brunch

Igen i år vil der på Viking-Con være et bruncharrangement for de sultne søndag formiddag. Brunchen vil blive afholdt på Nordregårdskolen, og der vil være plads til op til 200 deltagere.

Menuen vil i år fortrinsvis være lune retter samt brød og frugt. Vi skal nok sørge for at der er masser af mad og drikke, så ingen går sultne eller tørstige derfra. Maden sættes på bordene klokken 9.30 og holdes lun til klokken 11.00 hvor årets prisoverrækkelser vil finde sted. At deltage i Brunchen kræver forhåndstilmelding; så hvis du ved, at din mave efter 39 timers konstant spil skriger på rigtig mad, er dette tilbud lige noget for dig.

Brunchen koster 60 gode danske kroner - fundet for de penge!

Du skal derfor huske at skrive det på det særlige tilmeldingsgirokort, når du alligevel betaler kontingent til Viking-Con. Så er du sikret et lækkert og velnærende måltid mad, der giver dig de sidste kræfter til at kæmpe i søndagens spil og finaler.

Vi må desværre stoppe ved 200 tilmeldinger, så først til mølle vil sikre dig plads ved Brunchen. Evt. overskydende tilmeldte vil blive kontaktet og man vil selvfølgelig få sine forudbetalte penge tilbage ude på connen.

Ved indcheckning til connen vil Brunch deltagerne få udleveret et klistermærke. Dette er adgangstegn til Brunchen og skal derfor medbringes.

[Billeder fra brunchen 98]

# 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 spillene i Ludoteket.

Det koster ikke noget at låne spillene, og det eneste man skal gøre er at bevæge sig hen til Ludoteket, der er i den del af informationen, der ligger ved kantinen.

Ved af fremvise et gyldigt navneskilt til Viking-Con 18, kan man låne spillene under connen. Man er selvfølgelig ansvarlig og erstatningspligtig i den periode hvor man låner et spil, og man er forpligtet til at bringe spillet tilbage i ordentlig stand.

Man kan blive blacklistet fra Ludoteket hvis dette ikke overholdes, men endnu har vi ikke oplevet situationer, hvor vi har følt os nødsaget til dette.





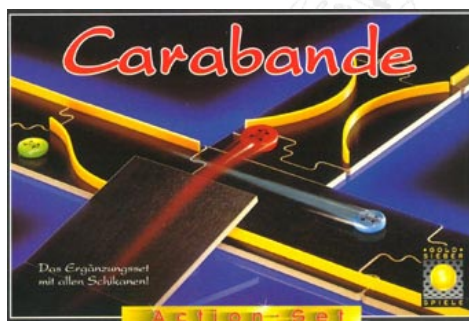
## Informationen

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), 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, Muldvapekompagniet, 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.

Og der kommer hele tiden nye til...

## Carabande



En ting jeg lærte under forårets tur til USA var, at fysiske betonede spil er gode når man efter lang tids koncentration ved spillebordet, trænger til en pause.

Carabande er et af disse fysiske spil.

Carabande er et racerbane bobspil.

Hver spiller skal styre sin „racerbil“ rundt i kurverne, gennem chikanen, over bakken og forbi alle modstandernes biler, uden at flippe rundt eller ende uden for banen.

Racerbilen er en rund farvet træbrik som bevæges rundt på banen ved at knipse til brikken. Man skal holde sig på banen, men det er tilladt at skubbe til andres biler.

Vi stiller Carabande-banen op midt i fællesarealet foran kantinen. I Ludoteket vil det være muligt at låne „bilerne“.

Så har du en pause eller trænger du til at røre dig lidt, så er Carabande-banen stedet at gøre det.



# Personale

Hvem kan jeg spørge?

På Viking-Con er det forholdsvis let at finde ud af hvem er ansvarlig for connen.

Deltagere der bærer årets officielle trøjer enten i RØD eller GRØN, er på en eller anden måde tilknyttet connen. 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 connen, 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.





## Loppemarked

# Loppemarked

Som deltagerne på de seneste års Viking-Cons nok har bemærket (eller har de?) så er interessen for auktionen dalet drastisk.

Fra tidligere tiders monster arrangementer på både fire og fem timer, var vi på VC16 nede på 46 genstande.

Vi tror stadig, der er spillerrelaterede effekter der har brug for at skifte ejer private imellem. Derfor vil vi i år prøve noget nyt: „Loppemarked“.

Søndag formiddag før turneringerne går i gang vil du have mulighed for at opstille en stand på loppemarked, 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 18.
- 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 (post ordre firma 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. 10.30
- Loppemarkedet starter kl. 11.00 og slutter kl. 12.00

Vi vil i år lave dette loppemarked som et forsøg, og du kan ved at deltage enten som sælger og køber være med til at gøre dette nye tiltag til en succes.

Skulle du allerede nu have spørgsmål eller er du interesseret i at hjælpe til så skriv til os.

Vi kan kontaktes på:  
[vikings-con@games.dk](mailto:vikings-con@games.dk)



## Hurtige indcheckning for forhåndstilmeldte

Som noget nyt vil de personer der har forhåndstilmeldt sig, i år blive modtaget allerede før de kommer ind på selve skolen. De vil her få udleveret et ark og navneskiltet, så de er klar til at gå igennem indcheckningen når dørene åbnes.

På denne måde vil de forhåndstilmeldte kunne komme endnu hurtigere ind på skolen, end tidligere.

Altså endnu en grund til at forhåndstilmelde sig til Viking-Con 18

## Våbenattrapper.

Efter en charmetur til Fastaval i påsken, har vi set hvordan deltagerne gik udklædte og bar våbenattrapper, uden det gav anledning til problemer. På baggrund af dette, har vi i år valgt at løse lidt op for vores forbud mod våbenattrapper.

Det er derfor i år tilladt at medbringe slagvåben-attrapper, der ikke kan tænkes at udgøre nogen fare for connens deltagere... Og mon ikke vi også kan opleve salg af våbenattrapper fra butikkerne.

Ingen former for missil våben er tilladt.

Vi forbeholder os stadig ret til bortvise våben, hvis vi finder dem for farlige eller hvis der skulle opstå ukontrollerede situationer.

Det er stadig Viking-Con der i den sidste ende har ansvaret for medlemmernes ve og vel.



# Tilmeldings blanket

Forhåndstilmelding kan kun ske ved at indbetale kr. 100,- **senest mandag den 27. september 1999** på et af de girokort der er vedlagt Viking-Con hæftet. Hvis du indsender girokortet til Girobank skal dette ske senest onsdag d. 22. september 1999. *Betalinger efter denne dato honoreres ikke, men returneres efter connen.*

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

Tilmeldings-girokortet kan kun anvendes til forhåndstilmelding af een person, og kan ikke anvendes til bestilling og/eller betaling af T-shirts, madordning og banket. Til bestilling og betaling af dette, skal det andet girokort anvendes.

~~Hvis man vil tilmelde sig som gruppe, skal hvert af gruppens medlemmer udfylde og indsende et girokort hvor feltet til gruppenavn er udfyldt ens. Læs mere og individuel- og gruppe-tilmelding 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 alvidende. 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 indlevere 1 (et!) tilmeldingsskema.

## Individuel

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 du "næsthelst" vil deltage i får nummer 2 o.s.v. HUSK! Maksimalt een turnering pr. prioritet.

Hvis felterne til ønsker anvendes, SKAL de udfyldes med de officielle forkortelser. Disse kan ses ved turneringsplanen andet steds i hæftet. Turneringer med \*\*\*\* i stedet for en forkortelse, kan man IKKE forhåndstilmelde sig; man 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 connen og melde dig til.



## Gruppe

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 forhåndslostrækningen indbærer dette: Enten får alle i gruppen plads i turneringen, eller også får ingen i gruppen. Det, at alle sikres en plads, er ikke ensbetydende med, at man kommer på samme hold!

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 forhåndslostrækningen kommer til af fremgå på [www.viking-con.dk](http://www.viking-con.dk) omkring søndag den 10/10-1999. Hvis du vil have automatisk besked når lodtrækningen bliver offentliggjort skal du udfylde og sende denne formular: [www.viking-con.dk/Html/Mail.html](http://www.viking-con.dk/Html/Mail.html)

Af hensyn til deltagerne vil der kun blive offentliggjort VC-nummer, fornavn, forbogstavet i efternavnet, postnummer samt lodtrækningsresultatet.

Resultatet kan f.eks. se såddan 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:

Grp	Navn	VC-nr
	<a href="#">Børge X, 4140 Borup</a>	243
	<a href="#">Niels C, 2800 Lyngby</a>	969
	<a href="#">Tobias C, 2990 Nivå</a>	2006
<a href="#">Dekadente Kaoskultister</a>		
	<a href="#">Morten U, 2100 København Ø</a>	2044
	<a href="#">Sebastian T, 2200 København N</a>	2240
	<a href="#">Michael K, 1364 København K</a>	

Siste år var det kun 13 medlemmer ud af 487 forhåndstilmeldte der ikke fik deres førstprioritet opfyldt.



Velkomst

Hvem er VC

Tid og sted

**Medlemskab**

Informationen

Prisuddeling

Turneringsplan

Strategispil

Rollespil

Foreninger

Butikker

Loppemarked

Sidste nyt

www

## Medlemskab

Resterende ledige turneringspladser vil blive uddelt løbende under connen.

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

Hvis 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 connen kan du ringe eller maile) for at blive slettet af turneringslisterne. Hvis du ikke møder op til turneringen, så 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. 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 connen hele weekenden og mulighed for at deltage i forhånds-lodtrækningen 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 hjælpe dig.

Skulle du have betalt for T-shirt og vinder scenariet, vil vi mod et gebyr fremsende dette til dig.

Har du bestilt madordning, vil vi prøve om vi kan afbestille hos kantinen.

Har du bestilt brunch, vil vi prøve om vi kan nå at stoppe kokken.

Derefter vil vi, mod fradrag af omkostninger, returnere de penge du har betalt.

## Lodtrækningsprocedure

### Grupper

Der eksisterer mange misforståelser omkring proceduren for gruppemeldinger og effekten af dem. Det der i Viking-Cons lodtrækningsystem af historiske årsager kaldes en gruppe, er en form for fælles lodtrækning af et antal personer.

Effekten 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



## Medlemskab

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.

Nogen turneringsledere prøver derudover at lade gruppens medlemmer spille på samme hold, men det er ikke noget deltagerne kan regne med. (I år har en del turneringsledere endda gjort specielt opmærksom på, at de ikke vil gøre det).

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. Det gør ikke den store forskel i praksis, så vi betragter det ikke som et problem).

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).

### 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 VikingCon, og har ved lodtrækningen fået opfyldt de ønsker som har en markering under tildelt.

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

Herunder gives en lidt fyldigere forklaring af de mulige årsager:





## Medlemskab

### *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*

Dette ønske er opfyldt i en speciel gennemgang før alle andre. Deltageren har kvalificeret sig til dette ved at udføre et stykke arbejde for connen, enten som spilarrangør eller i administrationen. En gruppe er kun kvalificeret 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 efter at Viking-Conhæftet blev trykt.

## T-shirts

Vi tilbyder, som de øvrige år, Viking-Cons medlemmer at købe en T-shirt med Viking-Con's logo. Der vil være tale om en sort T-shirt med hvidt tryk.

Medium kr. 90,-

Large kr. 90,-

Extra Large kr. 90,-

T-shirts udleveres på Viking-Con til de medlemmer, der har forudbestilt og betalt en sådan. Betaling for T-shirt og/eller madordning skal indbetales på det medfølgende girokort senest fredag den 22. september 1999. Girokortet må ikke indbetales i banker eller sparekasser!!!

Det ønskede antal T-shirts samt størrelse(r) + eventuelt ønske om madordning skal angives. Husk derudover tydelig skrevet navn, adresse og Viking-Connummer.

## Vinderscenariet

Viking-Con udgiver i år sidste års vindscenarie, sponsoreret af Fantask. For dem der ikke skulle være tilstede ved sidste års prisuddeling kan vi fortælle, at det drejer sig om Elysian Fields, af Sanne Harder fra Avalon. Scenariet kan bestilles på girokortet, det kommer til at koste 25,- kr. Forudbestilte eksemplarer kan afhentes i informationen fra lørdag kl. 09.00. Hvis der bliver ekstra eksemplarer i overskud, vil disse kunne købes i butikkerne lørdag og søndag.



## Arrangører

Annemette Wolff	Information	33 25 50 10
Lise Jacobsen	Orden	33 24 35 24
Martin Johannesson	Rollespil	36 77 36 18
Morten Wolff	Rolle-, Strategispil og Foreninger	33 25 50 10
Ole Bager	Rollespil og Butikker	38 86 84 68
Torben Polack	Medlemskab	38 60 27 28
Erik Swiatek	T-Shirts og Lokaler	57 72 74 62
Dan Bowring,	Edb, Web og Hæfte	43 62 44 43
Michael Svellø	Strategispil	35 85 44 70

OBS! Undlad venligst at ringe efter 22:00!!



# Chaos Marauders

**Turneringsleder:** *Lars Wagner Hansen*

**Præsenteret af:**

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** CHAO

**Modul:** A

**Finalemodul:** Nej

**Antal deltagere:** 16

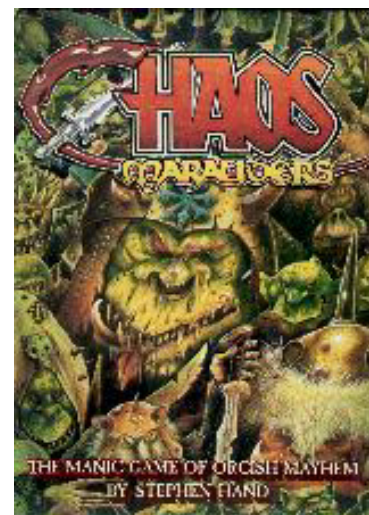
**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Nej

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!**





## Junta

### Velkommen til „La Republica de los Bananas“

**Turneringsleder:** Rasmus  
Vejrup-Hansen

**Præsenteret af:** Viking-Con

**Bemærkning:** Vinderne af  
det indledede spil spiller en  
finale.

**Forkortelse:** JUNT

**Modul:** A

**Finalemodul:** Nej

**Antal deltagere:** 49

**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Ja

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



## Junta (Fortsat)

**Turneringsleder:** Rasmus  
Vejrup-Hansen

**Præsenteret af:** Viking-Con

**Bemærkning:** Vinderne af  
det indledede spil spiller en  
finale.

**Forkortelse:** JUNT  
**Modul:** A  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 49  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Ja

*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 venligt med.

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...



## A House Divided

**Turneringsleder:** Børge  
Zinck-Madsen

**Præsenteret af:** Consim

**Bemærkning:**  
Turneringsstart fredag kl. 20:30

**Forkortelse:** AHOU  
**Modul:** A+Løbende  
**Finalemodul:** F  
**Antal deltagere:** 16  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Ja

2-personers strategispil om den Amerikanske Borgerkrig, 1 tur per måned. Nemt at lære, svært at mestre - kort og godt: En god gammel kending genoplives. Regler forklares så alle kan deltage.

Turneringen løber, hvis deltagerantallet tillader det, som "cup-turnering med 2 indledende runder", og vil blive afviklet løbende igennem hele connen. De første spil spilles fredag aften/nat, og placeringen af efterfølgende spil tilrettelægges således at de passer med øvrige planlagte aktiviteter.

Af hensyn til planlagt spilletid (180 minutter per spil) spilles "1 års scenarier" efter nærmere aftale. *Basic*-regler benyttes. De som går videre, kåres blandt vindere af de indledende spil. Ved lighed i antal sejre afgøres det af det opnåede resultat i de afviklede spil. I tvivlstilfælde må terningen råde.

Såfremt der er stemning herfor blandt turneringsdeltagerne, kan turneringsformen ændres, således alle spiller mindst 2 spil. Dette aftales fredag aften, så mød op til tiden. Bemærk turneringsstart først kl. 20:30!



# Advanced Civilization

**Turneringsleder:** Børge  
Zinck-Madsen

**Præsenteret af:** Consim

**Bemærkning:**  
Turneringsstart fredag kl. 20:30

**Forkortelse:** ADVC  
**Modul:** A + B  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 24  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Ja

Er du istand til at lede en kultur fra de spæde skridt hvor hjulet endnu ikke er opfundet, til en strålende fremtid hvor din kultur enemægtigt dominerer den kendte verden? Så er **Advanced Civilization** et spil du bør prøve at spille. Imidlertid er du næppe den eneste som mener at netop din kultur er gudernes udvalgte og derfor bør lede verdenen! Der er op til 7 andre spillere der vil forsøge - ved uhæderlige handlinger, urimelige krigshandlinger og uhyrlige katastrofer - at fjerne dig fra din retmæssige lederrolle i antikkens verden.

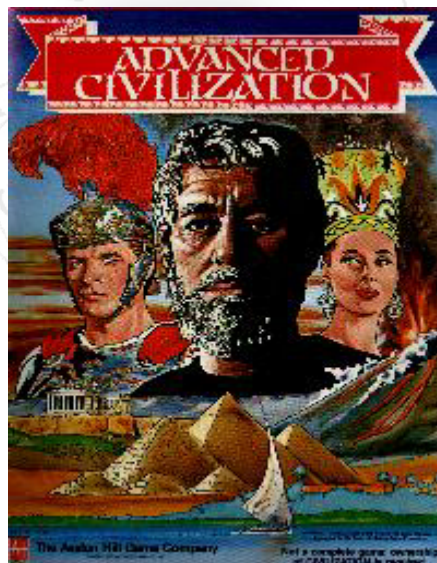
**Advanced Civilization** foregår omkring Middelhavet, hvor afrikanerne, ibererne, illyrerne, trakerne, kretenserne, asiaterne, assyrerne, babylonerne og ægypterne søger at blive den førerke kultur. man følger sin kultur fra den tidlige stenalder til jernalderen.

Reglerne til **Advanced Civilization** forudsættes kendt; bemærk dog at det er ikke de helt samme regler som til forgængeren **Civilization**.

Forventet spilletid: kun 6–7 timer, hvorefter vinder kåres. Det vil ikke blive oplyst præcist i hvilken tur spillet slutter, men slutspillet som I kender det fra et standardspil, kan ikke forventes. Vinder kåres ud fra

relativ pointscore – forklares inden spillets start. Det vil blive tilstræbt, at der kun er 5–6 spillere pr. bræt – men antallet af spil afgør dette. **Medbring derfor gerne eget spil.**

Særregler for katastroferne *Civil War* og *Barbarian Hordes* forklares. Ligeledes spilles med tillægsregler for *Treasury Cities* – dog tillades en vis frihed med hensyn til placering og type i forhold til de historiske facts.



- Velkomst
- Hvem er VC
- Tid og sted
- Medlemskab
- Informationen
- Pri suddeling
- Turneringsplan
- Strategispil**
- Rollespil
- Foreninger
- Butikker
- Loppemarked
- Sidste nyt
- www

# Strategispil

## Axis & Allies

**Turneringsleder:** *Lars Buch Jensen*

**Præsenteret af:**

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** **AXIS**  
**Modul:** A + B  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 30  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Ja

Så er der igen **Axis & Allies**-turnering for de eventyrlystne. **Axis & Allies** er connens eneste mulighed for at simulere den Anden Verdenskrig på globalt niveau med en tilnærmet realisme. Igen i år spilles der med de helt kolde grundregler hvor alliancen med den største forholds-mæssigt største vækst vinder. Det gælder selvfølgelig om at vinde selv, men hvis der spilles for egoistisk taber ens side, hvilket næsten altid rammer dig selv. Så - find balancen og vind. Hold afgøres ved lodtrækning på stedet.







Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan

**Strategispil**

Rollespil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Strategispil

# Magic - the Gathering Classic

**Turneringsleder:** *Thomas  
Bisballe*

**Præsenteret af:** *Midgaard*

**Bemærkning:**

Har du det vildeste deck og kan ikke finde folk der tør møde dine mox'er og timewalk. Så har du chancen her. **6. udgave regler** er trådt i kraft. **Standard Floor Rules - Bans og restrictions**. Vinderen kommer med til DM

**Forkortelse:** MAGC  
**Modul:** A + B  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 64  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Ja



- Velkomst
- Hvem er VC
- Tid og sted
- Medlemskab
- Informationen
- Pri suddeling
- Turneringsplan
- Strategispil**
- Rollespil
- Foreninger
- Butikker
- Loppemarked
- Sidste nyt
- www

## Strategispil

# Titan

**Turneringsleder:** Steen Bøg

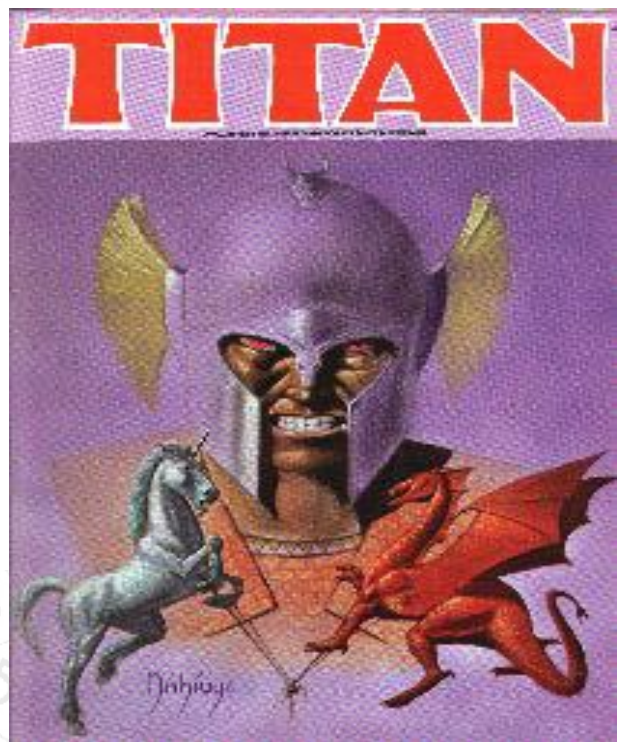
**Præsenteret af:** Consim

**Bemærkning:**

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!

**Forkortelse:** TITA  
**Modul:** A + B  
**Finalemodul:** E  
**Antal deltagere:** 36  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Ja



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





# Warhammer Fantasy Battle

**Turneringsleder:** Steen Bøg

**Præsenteret af:** Consim

**Bemærkning:** Medbring egne figurer og regelsæt



**Forkortelse:** TITA  
**Modul:** A + B  
**Finalemodul:** E  
**Antal deltagere:** 36  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Ja

Velkommen til alle generaler der tror de har noget at gøre – eller bare modet til – at deltage i den årlige Warhammer Fantasy Battle turnering på Viking Con. Der er ikke nødvendighed for de store malende beskrivelser, da man bare ved at komme forbi spilleområdet på connen kan se hvor fascinerende et spil WFB er. Desuden skal du selv have alt udstyret for at deltage – dvs. regelbøger, malet hær, terninger, gerne noget sceneri samt selvfølgelig kunne spille, for at være med i denne turnering.

Dette er reglerne for Viking Cons eneste (og dermed også bedste) WFB turnering, der ligesom forrige år vil løbe over hele weekenden, med masser af lækre hære og mulighed for masser af spil.

Systemet der vil blive spillet efter i år er indledende puljekampe, samt efterfølgende knock-out kampe. Derfor får alle spillere mindst to kampe, og 2/3 af spillerne får mindst 3 kampe. Der vil som sagt være rigelig mulighed for at arrangere kampe med andre spillere efter man er blevet slået ud. Således er der fra lørdag eftermiddag/aften ledige borde at spille på.

Disse regler er i tillæg til de normale restriktioner der gælder for de forskellige hære.



# Warhammer Fantasy Battle

## (Fortsat)



Tillægsregler omkring magic items fra WD 222 er gældende.

Da der spilles knockoutkampe, er det kun resultatet af kampene der tæller. Der spilles efter VP100 systemet, og der deles 20 point ud pr. kamp i de indledende kampe.

Særregler:

- Hære på max. 2000 points.
- Maksimum 700 points. på characters.
- Champions og Helte må have ét magisk item. Characters der normalt må have tre eller flere magiske items, må max. have 2. Denne regel gælder også hvis en character f.eks. sidder i en chariot der normalt også må have et magisk banner (hvis det er en helt må han således enten have et magisk item, eller et magisk banner).
- Bretonnia Virtues (ud over den første), Vampire Powers over 10 points samt Chaos Rewards tæller som magic items, når antal af magic items pr. character tælles. (Dvs. en Bretonnia hero kan ikke have et magic item, hvis han har to virtues).
- Total Power tæller som op til 3 almindelige Power Cards. Også hvis der reinforces eller boostes med kortet.
- Double-handed weapons slår altid sidst. (dog ikke High-elf Swordmasters)
- Der må max. være to characters i hver enhed, og en helt og general må ikke være sammen, ligesom to helte ikke må være i samme enhed. (En Runesmith tæller her som helt).
- Hver spiller skal have minimum 4 enheder med mindst 5 modeller i hver.
- Bretonnia spillere kan kun bede, hvis de får første tur. (Så der er noget at miste)
- Anvil of Doom og Throne of Power har for mange characters til at kunne være i en enhed, også selvom nogle af championerne skulle dø undervejs i spillet.

Opsætning: Der opsættes efter battle bogens scenario 1 (Pitched Battle), hvor der må opsættes helt ud til bordsiderne.

Det er **ikke** tilladt at medbringe:

- Special characters.
- Greater Deamons
- Monstre på værdi over 100 points
- Allies (chaos må heller ikke tage chaos allies, men gerne monstrous host).
- Mere end 4 magic levels. F.eks. én 3. level og én 1. level wizard. Demon levels tæller med.
- Mere end 2 warmachines (Dværge må tage 3). Chariots tæller her som warmachines uanset hvilke point de er købt for.
- Magic items (eller Rune items) på mere end 35 points (Bretonnia virtues og Vampire powers går sammen, så to/tre virtues/powers sammen skal koste 35 pts eller mindre).
- Potion of Strength, Heart of Woe, Gem of Gnar, Trees of Isoulde, Curse Rune, Flail of Skulls, Amulet of Xapati, Banner of Sorcery



Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan

**Strategispil**  
Rollespil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

# Warhammer Fantasy Battle

## (Fortsat)



Der må maksimalt medtages **én** af hver af følgende:

- Unriden monster (swarms ikke inkluderet)
- Type warmachine der kan skyde. (dvs. gerne to chariots)
- Character på monster
- Deamon Prince
- Bretonnia virtues (gælder ikke knight, questing og grail virtues)
- Vampire Powers

Følgende enheder må der kun medbringes én af:

***Dragon Ogres, Dwarf Slayers, Giants, Stegadons, Harpies, Treemen, Plague Censor Bearers***

Victory points (VP100).

Der gives point efter det skema der står i battlebogen.

Der gives point for det reelle pointantal de forskellige enheder koster, således at koster en enhed 257 point giver den 257 victory point hvis den udslettes. Der gives dog minimum 100 point for en udslettet enhed, også selvom den koster mindre. Dette gælder kun enheder og således ikke characters og warmachines der giver hvad de koster, hvis de dør. Derudover gives der victory points for halvt udslekkede enheder, hvilket vil sige at har din enhed mistet 50% eller flere figurer gives halvdelen i victory points. Det vil sige at er din enhed til 257 point halvt udslettet giver den halvdelen, rundet op, dvs. 129 point. Her gælder 100 point reglen ikke, så en halvt udslettet enhed giver simpelthen halvdelen uanset original værdi.

Derudover ganges pointtallet i battle bogens skema med 100, således at det f.eks. giver 100 point plus modellens værdi at slå generalen ihjel, 100 point at indtage en bordkvarter osv.

Tidsplan.

Fra fredag klokken 20 til lørdag morgen spilles indledende kampe. Derefter fortsættes der med første knockout kamp lørdag omkring middag, den anden lørdag middag/aften osv. Derfor kan du ikke have andre planer end Warhammer indtil lørdag ca. kl. 17, hvor der her så vil være 8 af 24 spillere tilbage. Bemærk at hvis spillerne ikke er klar ved de fastlagte starttidspunkter, kan de dømmes som tabere.

Med venlig hilsen din GM

Peter Seyfarth  
2 Many Dragons



Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan  
**Strategispil**  
Rollespil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Strategispil

# ASL

## Advanced Squad Leader

**Turneringsleder:** *Jacob Philipsen*

**Præsenteret af:** *Københavns Simulationsspilforening*

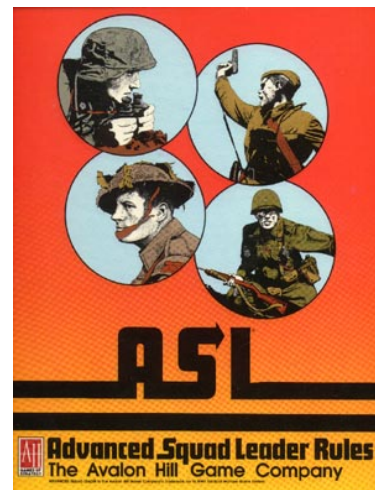
**Bemærkning:** *Liga-turnering med flere indledende runder, semifinaler og finale.*

**Forkortelse:** ASLE  
**Modul:** A + C + D  
**Finalemodul:** F  
**Antal deltagere:** 16+  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Ja

Efter flere års fravær på Viking-Con er ASL tilbage, og det alene er en god grund til at få luftet sine yndlings Pap-babes. Så pak dit grej, let den tunge ende og kom ud og deltag på dette års Viking-con, for fronten venter ikke! - Og vi skal alle dø en dag...

Så hvad venter I på? Turneringsformen er ligetil: Vi deler os i 4 puljer af 4 spillere (alt efter deltagerantal) og puljevinderne går videre til semifinalerne. Der er selvfølgelig også konkurrencer i antallet af „Snake eyes“, „box cars“ og „close combat victory points“ med små præmier til vinderne. Af scenarier er alt hvad jeg kan love jer, at de bliver korte, intense og at balance-systemet er Australsk (ABS) Så jeg anbefaler, at I gennemlæser jeres regler om natkamp og „PTO“. Jeg glæder mig til at se jer alle på dette års Viking-Con.

Venlig hilsen Jacob Philipsen  
Turneringsleder





# Midas

## Det Store Spil

**Turneringsleder:** *Paul Dan Samsig?*

**Præsenteret af:**

**Bemærkning:** *Ingen forhåndtilmelding*

**Forkortelse:** \*\*\*\*  
**Modul:** A - F  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 900  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Nej

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

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-Condelegater til at spille hazard med dig - f.eks. 21, kluns, yatzy eller lignende.

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

For at kunne deltage skal du åbne en bankkonto. Banken finder du i Ludoteket/Gardero-ben, 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.





# Dark Vienna

## Hvem gjorde det?

**Turneringsleder:** *Asger  
Batting Clausen og Annemette  
Wolff*

**Præsenteret af:** *Consim*

**Bemærkning:** *Turneringen  
kommer til at bestå af en  
indledende runde og en finale.  
Alt sammen i samme modul.*

**Forkortelse:** DARK  
**Modul:** B  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 18  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Nej

Beskyldninger og alibier flyver om ørene på østrigerne i 1918, hvor Wien beherskes af forbryderbander. Der er 26 mulige forbrydere, men kun tre der rent faktisk er skyldige.

Hver især har spillerne kendskab til alibier for nogle få af de mistænkte, og ved at stille spørgsmål til de andre spillere, kan man begynde at skille fårene fra bukkene. Spillerne skal med et minimum af oplysninger søge at finde de skyldige. Desværre kan man ikke helt selv vælge, hvad man vil spørge om, og svarene er måske mere til gavn for modspillerne end en selv – hvem ved?

**Dark Vienna** er et kortspil, der i stil minder om Cluedo, men udfordringen er her meget større. En ting er sikkert, selv de spørgsmål du ikke selv stiller kan bruges. Alle spillere har et forsøg på at udpege de skyldige, og den spiller der har brugt færrest oplysninger er vinderen.

Kom og udfold dine detektivevner i dette udfordrende spil. Hukommelse, papir, blyant, viskelæder og et godt notationsprincip er væsentligt. Turneringen kommer til at bestå af en indledende runde og en finale. Alt sammen i samme modul.





## Elfenland

**Turneringsleder:** Morten Wolf

**Præsenteret af:** Consim og  
 YES A/S

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** ELFE

**Modul:** B

**Finalemodul:** Nej

**Antal deltagere:** 32

**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Ja

I det sagnomspundne Elverland, har det siden tidernes morgen været enhver Elverdrenge og -piges pligt at gennemføre en rundrejse til alle byerne i landet for at bevise deres mod.

Hvordan og med hvilke midler rejsen blev foretaget var op til de opfindsomme Elverbørns egen foretagssomhed

De kunne cykle hele landet rundt, ride på ryggen af drager eller skyer, tage vandvejen med en tømmerflåde, ride på grise eller Enhjørninge eller tomle et stykke af vejen med en troldevogn.

Ja mulighederne var mange, men vejen lang. Og det værste var at strande langt fra sin egen landsby når sandet i tidsuret løb ud.

Vil du kunne gøre Elverbørnenes rejse efter?

Det er os en stor glæde endnu engang at kunne afholde turnering i dette storartede spil. Vi håber at vi sammen med den danske udgiver - Y.E.S. A/S - kan præsentere den danske udgave af spillet.

Der er ingen forskel på reglerne i den tyske og danske udgave af spillet, og som sidste år vil det være den elverpige eller elverdrenge der kommer længst rundt i elverland der har vundet.

Vi spiller igen i år med variant-reglerne, hvor hver elver har en hjemby hvor de helst skal ende deres rejse.

Reglerne vil blive gennemgået ved turneringens start, så alle skulle have en chance for at følge med.



Turneringen afvikles med en indledende runde, hvorfra den bedste ved hvert bord går videre til en finale. Finalen afholdes i samme modul.



Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan

**Strategispil**

Rollespil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Strategispil

# Midnite Magic

## Magic: Common as Dirt

**Turneringsleder:** *Sonny Ammitzböl*

**Præsenteret af:** *Consim*

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** MIDN

**Modul:** B

**Finalemodul:** B

**Antal deltagere:** 36

**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Ja

Opildnet af de sidste 3 år succeser kan vi nu glædesstrålende annoncere den fjerde Midnite Magic turnering, der også er den 4½. officielle Common as Dirt™ turnering, hvor rigtige mænd (m/k) ikke gider bruge flere Rare Cards. I år har Sonny Ammitzböl overtaget som Master of Ceremonies, og han står som garant for at vi er up to date med de seneste regelændringer og turneringsformer. Bl.a. indfører han reglen om, at første spiller ikke trækker nogle kort.

Common as Dirt™ konceptet er som følger:

Deckstørrelse: Minimum 60 kort

Tilladte lande: Kun Basic Lande, max 7 af hver type (Ja, Snowcovered Lands tæller som Basic Lands. Nej, du kan ikke have 7 plains + 7 Snowcovered Plains).

Tilladte Spells: Kun Common kort, alle serier, max 2 af hver. Hvis et kort er Common i en serie, og Rare i en anden, tæller alle versioner som common (eks. Dragon Engine).

”Kaosreglen”, Hver gang der kastes et Direct Damage Spell, slås en terning, der er 50% chance for et backfire, og i så fald tager modstanderen samtlige beslutninger for dette spell.

God fornøjelse



# Britannia

**Turneringsleder:** *Henning Pinholt*

**Præsenteret af:** *Consim*

**Bemærkning:** *Finalen ledes af Consim*

**Forkortelse:** **BRIT**

**Modul:** C

**Finalemodul:** F

**Antal deltagere:** 16

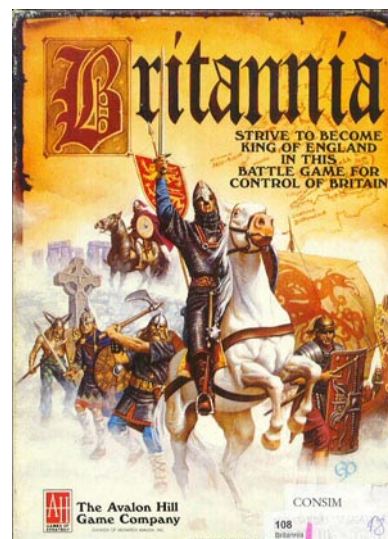
**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Nej

Invasionerne af Storbritannien. Kampen om herredømmet over denne ø, ca. fra år 40 e.kr. til år 1070.

Hver spiller styrer 4-5 forskellige folkeslag, der på et givet tidspunkt invaderer de Britiske øer. Man scorer løbende point - ikke kun til sidst, så spillet bliver aldrig trivielt og kedeligt. For eksempel får danerne point for at rydde områder for sine fjender (det lyder da helt rimeligt). Og så gælder det ellers om at rotte sig sammen, bryde alliancer etc. Det er god kutyme i **Britannia**, at ens folk i den ene ende af brættet kan have en fornuftig alliance med et andet folkeslag, medens et andet folkeslag man kontrollerer er i kamp imod det samme folk et andet sted. Kun tåber bærer nag!

Regler forklares - de er ikke så svære, så du kan godt være med selv om du ikke har spillet **Britannia** før. Medbring gerne spil.





Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Pri suddeling  
Turneringsplan  
**Strategispil**  
Rolle spil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

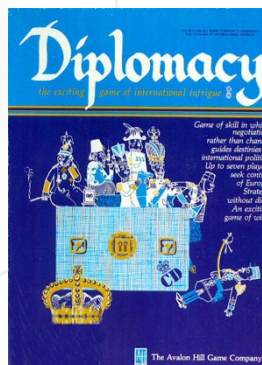
## Strategispil

# Diplomacy

**Turneringsleder:** Erik  
*Swiatek*

**Præsenteret af:** *Consim*

**Bemærkning:**



Igen i år afholdes turnering i dette klassiske spil om forhandlingens kunst samt evnen til at dolke sine „venner“ på det helt rette tidspunkt (og atter genbruger vi den samme tekst). Regelkendskab forudsættes, og der skelnes ikke imellem øvede og begyndere.

**Forkortelse:** **DIPL**  
**Modul:** **C**  
**Finalemodul:** **Nej**  
**Antal deltagere:** **49**  
**Vinder kåres:** **Ja**  
**Regelkendskab:** **Ja**

Vinderne ved hvert bord går videre til finalen - og husk det gælder om at vinde (hvilket det øjensynligt ikke gør i vore andre turneringer?) Der er ingen principiel forskel imellem taberen på andenpladsen og taberen på syvendepladsen, men man skal jo stoppe et sted! Eventuelle ledige pladser i finalen vil derfor blive fordelt ved lodtrækning imellem de deltagere, der opnåede placeringer som nummer 2, 3 eller 4 ved deres respektive borde. Fedtspil med henblik på en andenplads skal ikke belønnes.



# Euphrat & Tigris

**Turneringsleder:** Jens Hoppe

**Præsenteret af:** Københavns  
Simulationsspilforening

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** EUPH

**Modul:** C

**Finalemodul:** Nej

**Antal deltagere:** 16

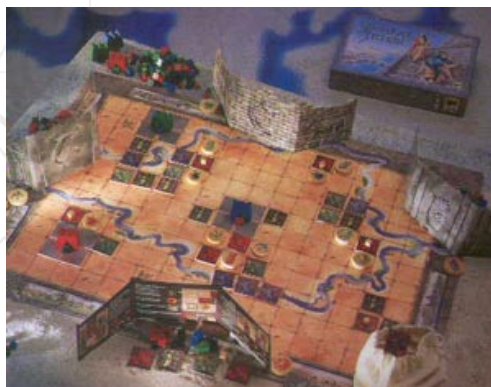
**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Nej

Tag med til civilisationens vugge, oldtidens Mesopotamien. I dette område voksede menneskehedens første kulturer frem: Først som mindre bystater, og senere som mægtige imperier. Krige blev udkæmpet, riger som Babylon og Assyrien opstod og gik til grunde igen, og mægtige bygningsværker blev bygget. Alt i alt en periode med gang i!

Dette har du nu mulighed for at deltage i, med brætspillet **Euphrat & Tigris**. I dette spil opbygger spillerne riger langs de to floder. Det vigtigste er at opretholde en passende balance imellem landbrug, handel, religion og statsvæsenet, men bygning af monumenter og deltagelse på den vindende side i en krig kan også være profitabelt. Hvad der først var et blomstrende rige kan nemt ende med at bukke under for presset fra naboerne - og ende som en rygende ruin.

**Euphrat & Tigris** er et tysk spil for op til 4 spillere. Reglerne er, i lighed med andre tyske spil nemme, men strategien kan give selv den klogeste noget at gruble over! Regelkendskab er *ikke* en forudsætning, idet reglerne bliver forklaret. Alle spillere vil få mulighed for at spille mindst et par spil, og der vil også være en finale.



- Velkomst
- Hvem er VC
- Tid og sted
- Medlemskab
- Informationen
- Pri suddeling
- Turneringsplan
- Strategispil**
- Rollespil
- Foreninger
- Butikker
- Loppemarked
- Sidste nyt
- www

## Strategispil

# Settlers

## Die Siedler von Catan

**Turneringsleder:** *Steen Nielsen*

**Præsenteret af:** *Københavns Simulationsspilforening*

**Bemærkning:**



**Forkortelse:** **SETT**  
**Modul:** C  
**Finalemodul:** F  
**Antal deltagere:** 32  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Ja

Jeg har for første gang fået lov til at afholde en turnering, og så er det jo glædeligt, at det kunne blive **The Settlers** - spillet hvor det gælder om at blive den nybygger, der hurtigst muligt får bygget sine huse og byer de bedste steder.

Der vil blive spillet med Danske regler over 3 runder - 2 spillere fra hvert bræt går videre efter første runde, og 1 spiller fra hvert bræt går videre efter anden runde, så der dermed skulle være 4 spillere til søndagens finale.

Skulle der være problemer med at huske reglerne, er det nok muligt at finde hjælp i Consim Caféen.

Vel mødt alle I, der går med en lille nybyggerpire i maven.

Steen Nielsen



Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan  
**Strategispil**  
Rollespil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Strategispil

# UP Front

**Turneringsleder:** *Jesper Voss  
Jacobsen*

**Præsenteret af:** *Consim*

**Bemærkning:** *Medbring  
meget gerne dit eget spil!*

**Forkortelse:** UPFR  
**Modul:** C  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 16  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Nej

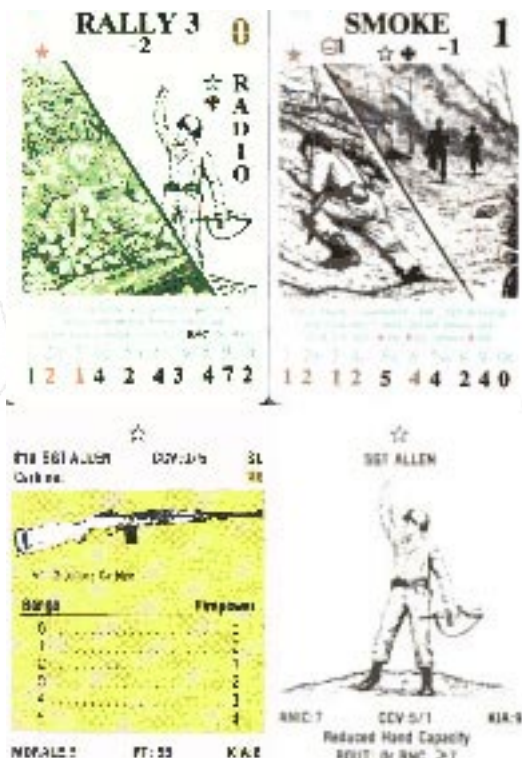
Spillet for dem der kan lide action. Masser af fart, spænding, seje våben og rå mænd (der er ingen kvinder med!) – hvis disse ting tiltaler dig, er dette spil måske noget for dig.

Spillet spilles af to spillere, der hver tager kontrol over en gruppe soldater fra de forskellige nationer under 2. Verdenskrig. Disse prøver med vold og magt at nedkæmpe fjendens gruppe, eller at opfylde de scenariebestemte sejrsvilkår. Hver soldat er repræsenteret ved et kort (dette er *ikke* et CCG!) og handlinger foretages ved at spillerne skiftes til at spille kort.

Hvert spil tager ca. en time, og der kræves ingen forudkendskab til reglerne da disse vil blive gennemgået før turneringsstart. Turneringsformen afhænger af antal deltagere, men det bliver sandsynligvis en knock-out turnering. **Alle spil bliver indberettet til den internationale Up Front rating liste.**

Hvis du har et eksemplar af spillet, må du meget gerne medbringe det.

Vel mødt  
Jesper  
Jacobsen





Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan

**Strategispil**

Rollespil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Strategispil

# Magic - the Gathering Standard

**Turneringsleder:** *Thomas  
Bisballe*

**Præsenteret af:** *Midgaard*

**Bemærkning:** *Type II*

Ingen turnering uden en god gang standard. Har du fundet nogle nye underlige comboer, så finder du ud af, om de virkelig holder. Du må spille med **6'th edition, Exodus, Stronghold, Tempest, Urza's Saga, Legacy** og **Destiny**. Vinderen kommer med til DM

**Forkortelse:** MAGS

**Modul:** C+D

**Finalemodul:** E

**Antal deltagere:** 64

**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Ja







Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan

**Strategispil**

Rollespil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Strategispil

# Warhammer 40.000

## 3rd edition

**Turneringsleder:** Nicolai  
*Wøldike Sandager og Laust Skat Nielsen*

**Præsenteret af:** GUC  
*Wargames*

**Bemærkning:** Medbring  
*egne figurer og scenerier*

**Forkortelse:** WH40  
**Modul:** C+D  
**Finalemodul:** E  
**Antal deltagere:** 900  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Ja

Så blev det WH40-tid. Igen i år har vi ubegrænset tilmelding, så vi kan være sikre på, at vores vinder er con'ens bedste spiller, og ikke bare det bedste tilmeldte spiller.

Vi anvender reglerne fra regelbogen, codex'es og "chapter approved" fra White Dwarf. Turnerings-systemet bliver som på Fanatic, for dem af jer der kender det. Detaljerne bliver selvfølgelig forklaret på con'en. Du må stille en 1500 point hær, bygget efter "standard force" modellen. Din hær sammensætning skal være afleveret i informationen senest fredag aften kl. 21:00, så vi har lejlighed til at gennemgå den, inden vi begynder at spille. Der vil blive givet point for sammensætning og udseende af din hær, samt for hvordan du klarer dig i dine kampe (både mht. fairplay og resultat). Det er selvfølgelig ikke et krav, at din hær er malet, dog skal alle figurer være repræsentative.

Vi ses på Connen. Og husk at tage alt det scenery med I har.





# Warzone Demo

**Turneringsleder:** *Ole Bager*

**Præsenteret af:** *Consim*

**Bemærkning:** *Ingen forhåndsilmelding*

**Forkortelse:** \*\*\*\*  
**Modul:** C+D+E  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 900  
**Vinder kåres:** Nej  
**Regelkendskab:** Nej

I mørk fremtidsverden, hvor jorden stort set er ødelagt styrer 5 mega-corps solsystemet fra hver deres planet. De er konstant involveret i en krig på lavt blus, men må nu forsøge at skabe fælles front mod en endnu værre fjende, som deres voldsdekadence har fremmanet: ondskaben fra planeten i Plutos skygge...

Warzone er et squad-level sci-fi skirmish system fra Target Games, baseret på deres rollespilsverden Mutant Chronicles.

Warzone kan til dels sammenlignes med GWs 40k, men er dog mere kompliceret, og henvender sig derfor til en lidt ældre aldersgruppe.

Warzone bliver præsenteret med en demo, dvs. du behøver ikke kende reglerne, eller eje figurerne, vi har det hele med, og forklarer regler før hvert spil.

Der bliver tilmelding ved Warzone-bordet i butikkslokalet, og vi vil gennemføre en demo pr. modul, gerne 2, hvis der bliver tid.



Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan  
**Strategispil**  
Rolle spil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Strategispil

# 1830

## Klassikeren blandt togspil

**Turneringsleder:** Asger B. Clausen

**Præsenteret af:** Consim

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** 1830  
**Modul:** D  
**Finalemodul:** F  
**Antal deltagere:** 36  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Ja

Spillet for den økonomiske strateg. Ingen terninger, ingen spillekort - INTET HELD.

Hvor mange spil kender DU, der stadig er populære over 10 år efter deres introduktion?

Hvor mange spil kender DU, hvor nye detaljer, nye muligheder stadig kan dukke op?

Men selvfølgelig har garvede **1830**-spillere stor forståelse for, at du ikke melder dig.

Det har naturligvis intet at gøre med :

- at der ikke er en undskyldning for at tabe
- at spillet kræver et vist niveau af tankevirksomhed
- dvs. at man er nødt til at være vågen!

Regelkendskab forudsættes:

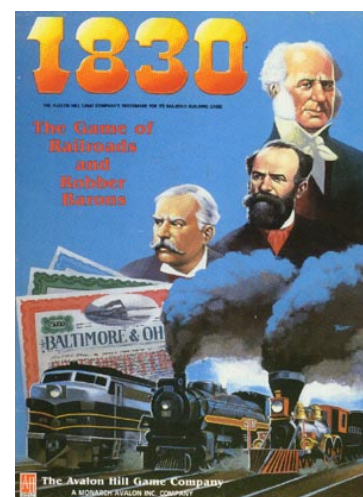
Årets jernbanebaron-turnering er for de garvede - det forventes, at man kender reglerne. I lighed med de tidligere år vil der blive introduceret små regelændringer. Ejere af de spil der anvendes, vil kunne beholde eventuelle nye kort og brikker.

Turneringen vil foregå over 2 runder, hvor vinderne fra første runde naturligvis vil kæmpe om den endelige sejr i finalerunden. De øvrige er velkomne til at deltage i finalerunden, hvis de ønsker det.

Manglende regelkendskab:

Når den første runde er sat igang, er der mulighed for at lære dette fortræffelige spil at kende. Der vil i fornødent omfang være regelforklaring og et prøvespil.

En anden mulighed er at henvende sig i **Consims** lokale, idet denne forening af brætspillere løbende vil forklare regler, de mange små





## Bohnanza

### Bønner op, bønner ned...

**Turneringsleder:** Michael  
Svellov

**Præsenteret af:** Consim og  
YES A/S

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** BOHN  
**Modul:** D  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 25  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Nej

Ja bønner overalt. Helst på marken og meget gerne i rigelig mængder.

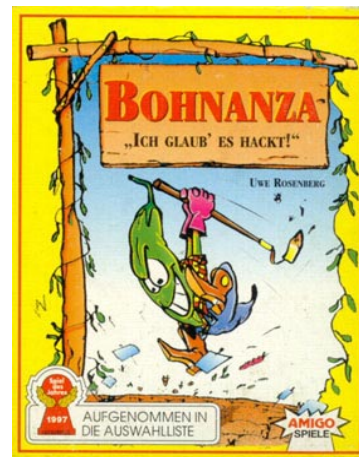
I dette sjove og meget interaktive kortspil får du ikke en bønne til jorden - medmindre du er villig til at betale dyrt for den sojabønne, som du lige sidder og mangler. Bohnanza er også til dato det eneste spil hvor jeg set store hårde mænd, med et bedende, ja næsten tryglende, udtryk i ansigtet sige de berømte ord: "Må jeg ikke nok have lov til at forære dig en blå bønne? Du skal få den helt gratis!"

Som bønnefarmer har du forskellige typer bønnekort på hånden, men desværre kan du ikke selv bestemme i hvilken rækkefølge de skal spilles. Når man planter bønner fra hånden er det altid det forreste kort man skal tage.

Derfor er det vigtigt at få ryddet hånden for de bønnekort der ikke lige passer til de typer man dyrker på markerne. Hvis man samtidig kan handle sig til brugbare bønner - ja så er livet i de hurtige bønnerækker bare herligt.

I samarbejde med YES A/S har vi premiere på den danske udgave af Bohnanza. Vi vil også have den danske udgave af spillet i ludoteket, og mon ikke der vil være mulighed for et prøvespil i Consim lokalet hvis du endnu ikke har prøvet dette geniale kortspil?.

Vel mødt ved bønne felten.





# Machiavelli

**Turneringsleder:** Dan  
*Bowring*

**Præsenteret af:** Viking-Con

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** MACH  
**Modul:** D  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 32  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Ja

Machiavelli, Nichol, 1469-1527, Italiensk politisk og militær teoretiker, og navnet på Avalon Hills mest geniale spil. En forbedret og mere underholdende Diplomacy-klone, hvor 8 spillere kæmper med de mest beskidte midler for at blive konge i stedet for kongen. Danmarks mest royale brætspil.

I det omfang, det kan lade sig gøre, vil spillerne blive fordelt i øvede og ikke øvede hold. Vi spiller med regler for 2. udgave, bortset fra reglerne om kontrol og pengeoverførsler. Der anvender vi 1. udgave. Det skulle give flere muligheder for, at tage røven på de andre spillere. Læs om regelændringerne fra 1. til 2. version samt husregler herunder.

Igen vil der foruden en turneringsvinder blive kåret connens „Best Back Stabber“. Dommeren vil i denne forbindelse være hård men uretfærdig, og især lægge vægt på, hvor meget man selv får ud af at dolke de andre spillere. At bedrage sin bedste allierede, eller at smide en anden spiller ud af turneringen, tæller som ekstra bonus til denne hæderfulde udnævnelse. Tag endelig spil med.

Virtue against fury shall advance the fight,  
 And it i' th' combat soon shall put to flight;  
 For the old Roman, valour is not dead,  
 Nor in th' Italians' brest extinguished.

## Machiavelli - anden udgave

Her er et sammendrag over regelændringer fra første til anden udgave





# Machiavelli

## (forsat)

af Machiavelli. Der tages forbehold for trykfejl, forglemmelser, misforståelser og lignende forhold. Uanset teksten på dette ark, er det reglerne som de er trykt i anden udgave første revision af Avalon Hills Machiavelli fra 1995 uden nogen errata som er gældende. Der spilles med grund- og udvidede regler. Der spilles ikke med Snigmord (§ 11). Af de valgfrie regler spilles der med Naturkatastrofer (§ 13) og Overtagelse (§ 17). Dette ark er kun for, at slippe for at læse hele regelhæftet. Det er ikke juridisk dokument.

### Brættet

Spillebrættet står for den største synlige ændring. Grafikken er blevet pænere og landede er ikke længere farvelagt i samme farve. Dette er kun en fordel hvis man spiller 6-spiller-scenariene, ellers er det bare blevet mere besværligt. Der er også sammenlagt den del provinser:

1. Rom og Tivoli er slået sammen til Rom (2'er by).
2. Urbino og Romanga er slået sammen til Urbino.
3. Fornova og Pontremoli er slået sammen til Fornova.
4. Parma og Piacenza er slået sammen til Parma.
5. Bergamo og Brescia er slået sammen til Bergamo.
6. Verona og Vicenza er slået sammen til Verona.
7. Venedi og Lagoon er slået sammen til provinsen Venedi. Der kan ikke være armeer i Venedi men den befæstede by kan belejres. Man kontrollerer stadig Venedi (og får penge for den) også uden at have en flåde der.
8. Man kan ikke længere sejle fra Dalmatien til Istria.
9. Det er nu muligt med armeer at gå imellem Sardinia og Corsica og imellem Messina og Otranto.
10. Bay of Tunis hedder nu Central Mediterranean (en lidt overflødig ændring).
11. Eastern Tyrrhenian Sea og Western Tyrrhenian Sea hedder nu Tyrrhenian Sea. Grænserne er flyttet så man nu kan sejle fra Napoli og Central Mediterranean til Tyrrhenian Sea, men ikke fra Messina eller Pisa.
12. Provence og Croatien har ikke længere en nordkyst.

### Naturkatastrofer

P.g.a. de sammenlagte provinser har man rettet i Plauge- og Famine-tabellerne. Men de er i det store hele som de plejer. Men tabellen for om det bliver et godt og dårligt år, er ændret fra to terninger til en. Ændringen i sandsynligheden for katastrofer i de to ugvær er vist herunder.

	1. udgave	2. udgave	Ændring i %
Good year (no disasters)	3	6	100
Poor year (Row or Column)	18	24	33
Bad year (Rows and Columns)	15	6	-60
I alt antal mulige udfald	36	36	



# Machiavelli

## (forsat)

### **Brikkerne**

Nye farver og logoer. Der er brikker til at markere ens hjemland, da det ikke længere er arvet på brættet. Der er nu kun fire garnisoner i stedet for 6.

Brikkerne er ikke længere forsynet med numre, og det, for Machiavelli særlige, ordre skema er væk. Nu skal alle træk skrives på Diplomacy-maner. Skemaet og numrene var klart nemmere.

### **Variabel indkomst**

Der slås et terningskast for variabel indkomst der gælder for samtlige spillere. Hvis det er et dårligt år, er det et dårligt år for alle.

### **Pengeoverførsler**

Man kan nu overføre penge til hinanden *når som helst*. Det skal ikke anføres på ordresedlen, og kan ske i hemmelighed. Man kan ikke lægere lyve om pengeoverførsler.

### **Kontrol (Meget, meget vigtigt!!)**

I første udgave kontrollerede man de provinser man var den sidste til at være i. I den nye udgave kontrollerer man de provinser man står i, eller var den sidste til at være i, *i starten af et forårstræk*. Reglen med, at eliminere eller helt overtage et andet land, er nu en valgfri regel. Dette medfører færre penge og en lidt langsommere invasion. I turneringen spiller vi dog som i 1. udgave: D.v.s. man kontrollerer et område hvis man er den der sidst har været i området i et vilkårligt træk.

### **Belejring**

Man kan nu til enhver tid forlade en by man er i færd med at belejre, da ordre for at hæve belejring er bortfaldet.

### **Retræte**

Man må nu til enhver tid retræte til en by (og blive til en garnison), og ikke kun hvis der ikke er andre muligheder. Det skal stadig være en havneby hvis en flåde skal blive til en garnison.

### **Overvide lande**

Reglerne for at overvinde et land (når man mister sidste hjemby er man død) er nu en valgfri regel. Reglerne for at overtage et land er også en valgfri regel. Man kan altså vælge at spille helt uden

### **Bestikkelse**

Hvis to spillere bestikker en enhed med to lige store beløb er beløbene ikke spildt, men der trækkes lod om hvem det lykkes for (pengene er stadig brugt). Man kan kun bestikke enheder i provinser der gænses op til egne kontrollerede provinser. Det er ikke længere nok at få tilladelse fra andre spillere der er naboer.

Scenarier

Indkomst-runden springes over i starten af scenarierne, idet spillerne starter med de anførte



# Machiavelli

## (forsat)

enheder og en startkapital. Der er ikke hungersnød den første runde.

I scenarier hvor ikke alle lande bliver spillet af en spiller, er de pågældende lande neutrale områder og der er adgang forbudt.

### Machiavelli – Turneringsregler

#### Kontrol

Som i 1. udgave. D.v.s. man kontrollerer et område hvis man er den der sidst har været i området i et vilkårligt træk.

Pengeoverførsler

Alle pengeoverførsler spillerne imellem *skal* skrives op ordresedlen (som i 1. udgave).

Snigmord

Der spilles ikke med snigmord.

Valgfrie regler

Der spilles med følgende valgfrie regler:

Naturkatastrofer (13)

Overvinde lande (17)







Velkomst  
 Hvem er VC  
 Tid og sted  
 Medlemskab  
 Informationen  
 Prisdeltagelse  
 Turneringsplan  
**Strategispil**  
 Rollespil  
 Foreninger  
 Butikker  
 Loppemarked  
 Sidste nyt  
 www

## Strategispil

# Mystery Rummy:

## Case no. 1: Jack the Ripper

**Turneringsleder:** *Annemette Wolff*

**Præsenteret af:** *Consim*

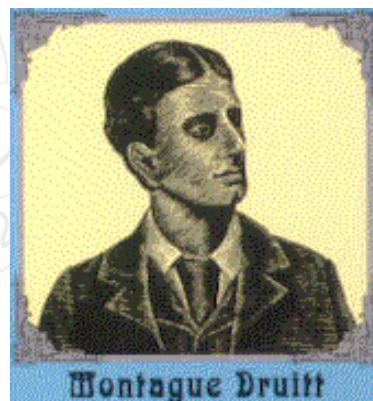
**Bemærkning:**

**Forkortelse:** MYST  
**Modul:** D  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 16  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Nej

Hvem skulle nogensinde tro at **Rommy** kunne blive et godt spil? For Mike Fitzgerald er det lykkedes at tage dette klassiske kortspil, sætte et tema på og gøre det til et rigtigt godt spil. Spillet kører på Rommy-teknikken, hvor man trækker et kort, smider et kort væk samt hvor man har mulighed for at melde sæt af minimum tre kort, og derfra har han udbygget spillet.

I **Jack the Ripper** har man nogle mordofre, nogle gerningssteder og nogle mistænkte. Der er seks mistænkte, og den figur der er blevet spillet flest beviser mod er spillets hovedmistænkte. Dette betyder, at det ikke er lige meget hvilke kort man lægger på bordet, da den hovedmistænkte point tæller dobbelt. Et rigtig godt spil for to personer.

Der spilles i cup form. Turneringen starter med et prøvespil, inden den rigtige udskilning går i gang. For de udskilte vil der være mulighed for at prøve **Mystery Rummy Case no. 2: Murders in Rue Morgue**.





# Successors

## The Battle for Alexanders' Empire

**Turneringsleder:** Sean Sealey

**Præsenteret af:** Københavns  
Simulationsspilforening

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** SUCC

**Modul:** D

**Finalemodul:** E

**Antal deltagere:** 8

**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Nej

Alexander den Store er død og imperiet er uden en reel arving. Fire store fraktioner kæmper nu for at få herredømmet over hele den vestlige del af Alexanders imperium, enten som tronraner eller ved at indsætte en af Alexanders familiemedlemmer som hersker - og din marionet.

Som leder af en af de fire store fraktioner kæmper hver spiller mod de andre. Sejrherreren findes ved enten at opnå et givet antal legitimitetspoint eller victorypoints.

Spillet har en del til fælles med Hannibal, men der kræves ikke kendskab til nogen af spillene. Generaler rykker på næsten den samme måde, og de har de samme stats som i Hannibal.

I starten af spillet bliver hver spiller tildelt to generaler med hvert sit tilhørende område og tropper. Det betyder, at hvert spil altid starter forskelligt. Derudover har man også fire generiske generaler, som man kan bruge til mindre kampagner. Spillet består af fem ture, der hver er delt op i fem runder. I starten af hver tur får hver spiller fem *Tyche*-kort, som svarer til *event*-kortene i Hannibal. Kortene kan bruges til forskellige ting: enten til at placere garnisoner på kortet, spille kortet som en *event*, som begge de forestående samtidigt eller som et *surprise*-kort i modstanderens tur. Fra tur to og fremefter får spillerne også nogle forstærkninger, som de kan placere. Spilleren med færrest *Victory Points* bestemmer hvem af spillerne, der skal starte.

I hver runde skiftes man til først at spille et *Tyche*-kort og derefter rykke med sine generaler. For at vinde spillet, skal man normalt have mange *Victory Points*, og det får man ved at indtage de forskellige provinser i spillet. Når over halvdelen af byerne i en provins (inklusive en evt. *Major City*) er indtaget, er området nu ejet af den spiller, og han kan tælle *Victory Points*'ene med i sin total. Ved fire spillere skal en spiller have 23 *Victory Points* for at vinde.

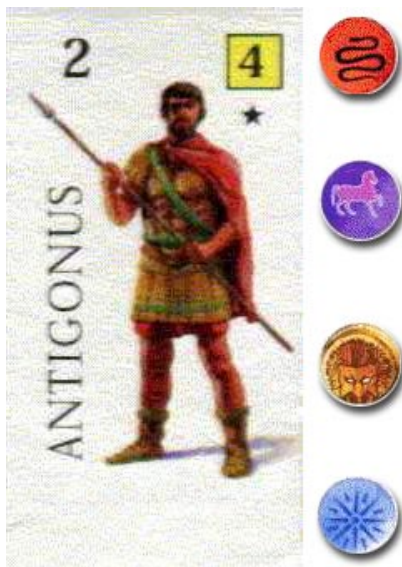


# Successors (forsat)

En anden måde at vinde spillet på er ved at opnå tilstrækkelig legitimitet til at udråbe sig til værge for den ældste levende arving. Der er adskillige arvinger at vælge imellem, bl.a. Alexander den Stores mor, halvbror, søn, halvsøster. Nogen af arvingerne kræver bare at man rykker ind i deres felt for at tage dem med, medens andre skal aktiveres ved hjælp af et kort.

I løbet af tur 1 vil alle områder være okkuperet, og så er der kun et sted spillet kan blive afgjort - på slagmarken. Tropperne i spillet er delt op i 3½ kategorier: makedonske falankser som har 2 i styrke, lejesoldater med 1 i styrke samt elefanter som har en terning -2. Den halve kategori er de makedonske palankser, nogen af dem er royale og andre er loyale, men de har samme styrke.

Lad mig sige det med det samme: Kampe i **Successors** er utrolig blodige. Hvis man taber en kamp med en general mister man alle lejesoldater og elefanter, man skal slå *attrition* på sine resterende falankser og generalen ryger ud af spillet i resten af turen. Dvs. at hvis han taber en kamp i den første runde af en tur, har de tre andre spillere fire runder mere til at indtage sine områder, uden at han kan gøre noget. Det lyder værre end det er, men det er en glimrende måde at sørge for at alle har mulighed for at vinde spillet. Den der fører i tur tre er sjældent den der vinder spillet.



Spillet er efter min mening noget af det bedste og sjoveste, der er kommet i lang tid. Hver *setup* er forskelligt, der er flere måder at vinde på, og der er kort med i spillet (der er intet bedre end at spille **kortet** når fjenden mindst venter det). Spillet har alt i alt en utrolig *replay*-værdi, og øvede spillere kan sagtens kan nå at spille et spil på 4 timer.

Jeg kan vist ikke lovprise **Successors** mere end jeg allerede har gjort, så meld dig til turneringen og hver med til at udkæmpe de slag som historien er lavet af.

Med venlig hilsen  
**Sean Sealey**  
 Turneringsleder



Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan  
**Strategispil**  
Rolle spil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Strategispil

# Tikal

**Turneringsleder:** Jens Hoppe

**Præsenteret af:** Københavns  
Simulationsspilforening

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** TIKKA

**Modul:** D

**Finalemodul:** Nej

**Antal deltagere:** 16

**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Nej

Dybt inde i Guatemalas jungle byggede Mayafolket for flere tusinde år siden byen **Tikal**. Som en samling af enorme pyramider og andre templer stod Tikal som et vartegn for en mægtig civilisation. Men Mayakulturen gik under, og med tiden blev byen opslugt af junglen. Træer voksede op omkring bygningerne og pyramiderne blev dækket af planter. Kun rygter om byens storhed overlevede - indtil nu...

I dette spil er du som spiller med til at opdage og udgrave ruinerne af Tikal. Med hjælp fra dine arbejdere opdager og frilægger du pyramider og finder fantastiske guldskatte! Men du er ikke alene: De andre spillere har samme mål, og ekspeditionen er en kamp for selv at finde ruinerne og høste hæderen, medens dine modstandere helst skal ledes på vildspor i junglen.

**Tikal** er et tysk spil for op til 4 spillere. Reglerne er simple, men elegante (spillet er faktisk blevet kåret som Årets Spil i Tyskland 1999), og der er masser af strategiske overvejelser. I lighed med f.eks. *Settlers of Catan* opbygges spillebrættet af store sekskantede brikker således at hvert spil bliver forskelligt! reglerne vil blive forklaret før turneringen så mød bare op selvom du ikke har prøvet spillet før. Turneringen tænkes opbygget som to runder efterfulgt af en finale blandt de bedste!





Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan

**Strategispil**

Rollespil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Strategispil

# Das Motorsportspiel

## DTM Hockenheim- og Nürnbergring

**Turneringsleder:** Michael  
Svellov

**Præsenteret af:** Consim

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** MOTO  
**Modul:** E  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 12  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Nej

Efter 24 timers stillesiddende spil, kan det være godt at få rørt musklerne lidt (både kropsligt og mentalt) - og det kan man så passende gøre ved at lege med små hurtige biler...

Dette er ikke blot et racerspil, det er „Racerspillet“! Det er ikke et strategisk spil som **Speed Circuit**, hvor du kan få lov til sidde og fundere over dit træk: det foregår på tid - og hvert lille sekund tæller! Vi begynder med et introduktionsspil hvor hver spiller kan bruge hele 30 sekunder til at fuldføre sin tur, men derefter trækker vi 5 sekunder fra - og finalisterne kommer til at klare deres træk på 20 sekunder. De fleste træk kan klares på den halve tid, men indimellem havner man i en situation hvor kun snarrådighed kan sikre en imod valget imellem at lade sig falde tilbage eller køre galt. Det er klogest at vælge det første, for selvom småskader kan klares i pit'en, skal der ikke megen panik til, førend en lille skade udvikler sig til en katastrofe i stedet!

**Das Motorsportspiel** benytter to almindelige terninger samt en speciel rød 6-sidet terning hvor tallene 1-3 er repræsenteret 2 gange, men på en sådan måde at du er sikker på at du kan undgå en 3'er hvis du vil. Du vælger nemlig selv om du vil bruge oversiden eller undersiden på hver terning du kaster. Da du også vælger hvor mange af de 3 terninger du ønsker at bruge, vil hastigheden ligge imellem 1 og 15 felter pr. træk med en risiko på 33% for at slå en 2'er med den røde terning i stedet for en 1'er - vigtig viden ved en katastrofeopbremsning!

Der er en maksimumhastighed på 2, 3 eller 4 igennem hjørner - og dette gælder for kørslen med den individuelle terning. Terningerne placeres i tre bokse mærket 1-3, og terningerne skal benyttes i den rækkefølge de placeres og med den hastighed topsiden viser - det hænder at uopmærksomme førere kommer til at placere terningerne i omvendt orden. Det skal man *ikke* gøre! Mit første spil endte med totalhavari efter



# Das Motorsportspiel (Forsat)

halvanden omgang da jeg drøede ind i en 2'er-kurve med en 6'er-terning...

Kurverne har ideal linier der bringer bilen igennem kurven dobbelt så hurtigt, og lægger man sig tæt bag en forankørende vogn kan man oven i købet udnytte slipstrømmen til at vinde et felt - og så må man jo bare håbe, at den forankørende ikke laver unoder. Baneskift kan kun foregå på *diagonal*-terningslag: det vil sige på slagene 2, 3 og 5 (øjene sidder diagonalt). I så fald må du flytte til et felt skråt foran, og du må skifte bane så tit du vil såfremt der er tilstrækkelig plads imellem de foranliggende vogne.

Alle disse ting skal du som sagt nå at udføre på den afmålte tid: Vurder hvor mange terninger du vil bruge, samle terningerne, kaste dem, beslutte om du vil benytte over- eller undersiden, placere dem i de rette bokse - og flytte vognen. Bliver du ikke færdig får du en tidsstraf, men lad dig endelig ikke stresse, for den er altid mildere end en ulykke. Ulykker sker i samme øjeblik du overskrider sikkerhedshastigheden i en kurve eller du kører op i hækken på en forankørende vogn (og nej - du kan *ikke* ødelægge spillet for en modstander ved at køre op i ham; kun den aktive spiller bliver skadet. Men det betyder nu ikke, at du ikke kan tvinge ham til havari - kør blot ind foran næsen på ham og håb på at han slår en 2'er!)



I samme øjeblik ulykken indtræffer stoppes vognen, og de ubenyttede øjne på terningerne angiver skadens omfang:

1-3 øjne giver et gult flag (lille skade) medens 4 øjne og derover giver et rødt flag (alvorlig skade). Vogne med gule flag kører sidst i den efterfølgende tur; vogne med røde flag mister en tur og kører sidst i den næste. Flagene kan fjernes ved at køre i pit, og selvom man ikke er tvunget kan det ofte betale sig alligevel, for flagene akkumuleres indtil man fjerner dem med et pitstop: 2 gule flag = 1 rødt. Endnu et flag efter et rødt veksles til et sort flag. Et sort flag betyder at man skal foretage pitstop, men det vil du nu nok alligevel, for næste skade betyder endnu et sort flag - og 2 sorte flag = totalhavari!

Spilleplanerne viser to tyske baner: Hockenheimring og Nürnbergring. Disse er så store, at man er nødt til at stå op under spillet. Dette kombineret med de korte, men forhåbentlig kraftfulde, energiudladninger fra hjernen når man er aktiv, betyder at man hurtigt kan få sved på panden under spillet - og spillet kan ikke anbefales for støvede strateger, der ikke er vant til at træffe hurtige beslutninger.

Der vil blive spillet flere spil, så selvom uheldet skulle være ude har du stadig en chance. Efter et antal spil, vil de 6 bedste spillere blive inviteret til at køre finalen.

- Velkomst
- Hvem er VC
- Tid og sted
- Medlemskab
- Informationen
- Pri siddeling
- Turneringsplan
- Strategispil**
- Rollespil
- Foreninger
- Butikker
- Loppemarked
- Sidste nyt
- www

## Strategispil

# Gunslinger

**Turneringsleder:** Claus Ekstrøm

**Præsenteret af:**

**Bemærkning:** Medbring meget gerne dit eget spil!

**Forkortelse:** GUNS  
**Modul:** E  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 14  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Nej

”En vindheks blæser forvildet gennem den støvede og tomme hovedgade. En grib lander lidt klodset på vaskeriets tag og kigger ondskabsfuldt og grådigt ud over den forladte by.

Bortset fra vindens hylen og de knirkende saloondøre, der står og svinger i blæsten, er det eneste man kan høre lyden af en cowboys sporer, der langsomt kommer nærmere”.

Hvis gamle westerns er noget for dig, så spænd seksløberen om livet og mød op til kamp i dette klassiske Avalon Hill spil





## Strategispil

# Legend of the 5 Rings

**Turneringsleder:** Tommy  
Jensen

**Præsenteret af:** Fantask

**Bemærkning:**

Hvem skal have magten i Rokugan - skal du være den nye kejser i stedet for kejseren???

Kom og vær med til at spille det bedste samle kortspil af dem alle!

Vi kan desværre ikke tilbyde at lære nybegyndere spillet (dertil er det for kompliceret), men kom endelig og kig på!

Formatet bliver en *Swiss*-turnering. Du skal spille med minimum 40 kort i både dit Dynasty og Fate deck. Alle kort er tilladt (også promo). Hver runde vil formentlig vare 1 time og for dem der ikke spiller færdig på den tid, har vi et helt aldeles urimeligt pointsystem til at finde en vinder på.

**Forkortelse:** LEGE  
**Modul:** E  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 32  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Ja





- Velkomst
- Hvem er VC
- Tid og sted
- Medlemskab
- Informationen
- Pri siddeling
- Turneringsplan
- Strategispil**
- Rollespil
- Foreninger
- Butikker
- Loppemarked
- Sidste nyt
- www

## Strategispil

# Magic - the Gathering

## Urza's Block Contructed

**Turneringsleder:** *Thomas Bisballe*

**Præsenteret af:** *Midgaard*

**Bemærkning:** *Urza only*

I disse dage afholdes PTQ's, så var det ikke en ide at teste om dit deck holder i retten?

Du må spille med **Urza's Saga**, **Legacy** og **Destiny**. Vinderen kommer med til DM

**Forkortelse:** MAGU

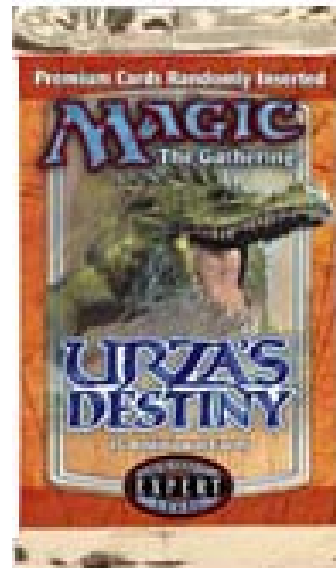
**Modul:** E

**Finalemodul:** Nej

**Antal deltagere:** 64

**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Ja





Velkomst  
 Hvem er VC  
 Tid og sted  
 Medlemskab  
 Informationen  
 Pri suddeling  
 Turneringsplan  
**Strategispil**  
 Rollespil  
 Foreninger  
 Butikker  
 Loppemarked  
 Sidste nyt  
 www

## Strategispil

# Acquire Midnight Hotel

**Turneringsleder:** Erik  
Swiatek

**Præsenteret af:** Viking-Con

**Bemærkning:** OBS!  
*Turneringen begynder midnat  
lør/søndag,*

**Forkortelse:** \*\*\*\*  
**Modul:** E\*  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 900  
**Vinder kåres:** Nej  
**Regelkendskab:** Nej

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.



## Ace of Aces

**Turneringsleder:** Dan  
*Bowring*

**Præsenteret af:** *Viking-Con*

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** \*\*\*\*

**Modul:** F

**Finalemodul:** Nej

**Antal deltagere:** 900

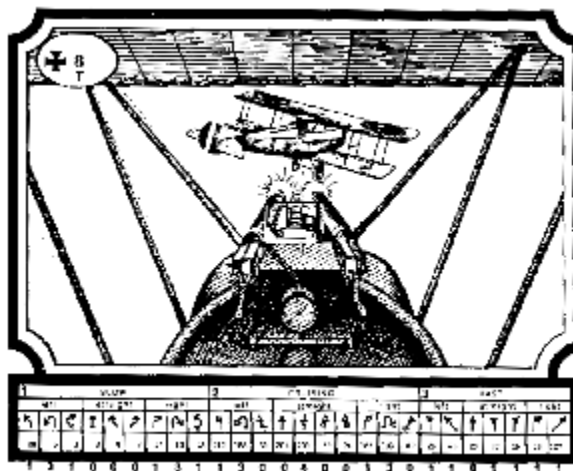
**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Nej

Lige siden Viking-Con 1 (der som bekendt ikke hed Viking-Con 1), har der været spillet Ace of Aces på Viking-Con. I årevis har Steen Bøg's „Flyvende Circus“ og hans skamroste esser huseret. Men de gamle esser er blevet for magelige og har trukket sig tilbage (de har mange undskyldninger). Derfor søges der nu et helt nyt hold kadetter. Alle kadetter bliver efter grundig instruktion (ca. 5 minutter) sendt i luften i hver deres to-dækkede flyvemaskine med besked om, at skyde fjenden ned og vende tilbage med maskinen i god behold. Hvis du alligevel ikke har noget at lave søndag, så kom og spil med. Forhåndstilmelding og regelkendskab er ikke nødvendig og der er plads til alle.

Ace of Aces er et to personers computer-spil uden computer. Hver spiller flyver en jager fra første verdenskrig. Spillet er meget let at lære, og meget sjovt at spille. Man skal begå mindst tre fejl før man er skudt ned. Inden turneringen bliver alle kadetter instrueret og får et prøvespil. Derefter duellerer vi efter knock-out princippet: „Bedst ud af tre“ træfninger går videre

Sidste mand på himlen *er* Ace of Aces.





Velkomst  
 Hvem er VC  
 Tid og sted  
 Medlemskab  
 Informationen  
 Prisdeltning  
 Turneringsplan  
**Strategispil**  
 Rollespil  
 Foreninger  
 Butikker  
 Loppemarked  
 Sidste nyt  
 www

## Strategispil

# Ave Caesar

## I cirkus med Julle

**Turneringsleder:** *Mogens Larsen*

**Præsenteret af:** *Consim*

**Bemærkning:**

Et nervepirrende hestevæddeløb for Cæsars ære. Et væddeløb som du kun kan vinde ved at hylde Cæsar, og være først til at passere målstregen for 3. og sidste gang. Simpelt? Ja, men...

Regler vil blive gennemgået, og der vil herefter (i den rette væddeløbsstemning) blive spillet i et hæsblæsende tempo. De 24 først tilmeldte kan deltage i dette adrenalinberusende spil...

Spørgsmålet er bare: Hvor længe?

**Forkortelse:** AVEC

**Modul:** F

**Finalemodul:** Nej

**Antal deltagere:** 24

**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Nej





Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan

**Strategispil**

Rollespil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Strategispil

# Ekspedition

## Rejsen til verdens ende

**Turneringsleder:** *Annemette Wolff*

**Præsenteret af:** *Consim*

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** **EKSP**

**Modul:** F

**Finalemodul:** Nej

**Antal deltagere:** 20

**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Nej

Har du ikke altid kunnet tænke dig at rejse til fremmede steder og opdage spændende ting. Nu har du chancen!

I **Expedition** er der tre forskellige ekspeditioner, der markeres på verdenskortet ved hjælp af pile. Hver spiller har i sin tur mulighed for at bestemme i hvilke retninger disse bevæger sig. Når en ekspedition kommer til et sted med en seværdighed, kan spilleren med dette kort melde sin ankomst og lægge kortet på bordet. Man kan altså komme af med sit kort, uanset hvem der bringer ekspeditionen frem til seværdigheden - og derved score point.

Nogle af rejsemålene er dog specielle. Her har man mulighed for få en ekstra tur eller et rejsebevis. Rejsebeviserne kan bruges på tre forskellige måder, alle i spillerens egen tur, og hver spiller kan højst bruge 2 rejsebeviser i hver tur: Man kan lægge en ekstra pil, eller endnu vigtigere fjerne en pil fra en af ekspeditionerne - eller man kan ombytte to af sine kort, såfremt man føler sig forfordelt.

Men bare rolig! Man har kun tre rejsebeviser fra starten af spillet, så de bliver hurtigt en mangelvare, især da det er en meget kedelig ting at løbe tør for rejsebeviser.



Gizeh, Sphinx  
Ågypten, Afrika

Der ligger til stadighed 6 seværdigheder fremme som frie kort, og hvis en spiller er i stand til at føre en ekspedition frem til et af disse kort, må han tage det til sig. Spillet slutter når en spiller har besøgt alle de seværdigheder (kort) han har på hånden. Derefter tæller spillerne deres point sammen, og spilleren med flest point har vundet.

Der spilles en indledende runde, hvorfra vinderne ved de fire borde går videre til finalen. Finalen spilles straks derefter.



# Haren og Skildpadden

**Turneringsleder:** *Klaus Ole Kristiansen*

**Præsenteret af:** *Consim*

**Bemærkning:**

Hanne Hare gjorde sig klar til den sidste spurt mod mål. Først hen til gulerodsmarken, og så over målstregen - sejren var i hus. Sven Skildpadde sjuskede hen og stillede sig på gulerodsmarken - hvad nu? Hvis hun nu i stedet mellemlandede derovre? Hun talte febrilsk sine gulerødder - nej, det havde hun ikke råd til. men hvordan så med...

**Haren og Skildpadden** er et kapløbsspil hvor man selv bestemmer, hvor langt man vil rykke. Det er imidlertid dyrt at rykke langt, så man må sørge for at økonomisere. Der er rige muligheder for at skaffe sig indtægter undervejs og forhindre de andre deltagere i at indkassere deres indtægter.

Der vil blive forklaret regler, det tager kun omkring 5-10 minutter. Selve spillet tager en time for begyndere, noget mindre når man har fået lidt øvelse. Vi kan altså nå adskillige spil på den tid der er afsat til turneringen. Turneringsformen afhænger af fremmødet.

**Forkortelse:** **HARE**

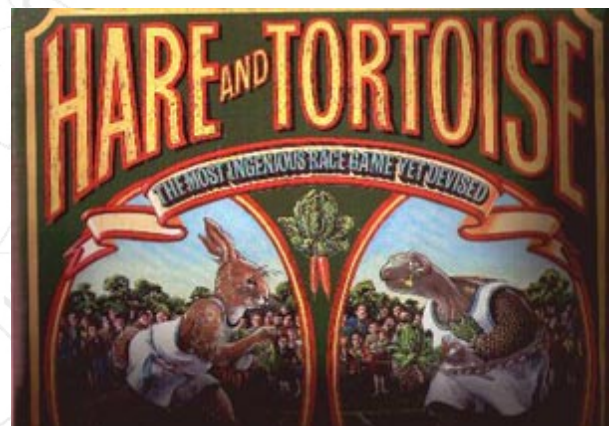
**Modul:** F

**Finalemodul:** Nej

**Antal deltagere:** 16

**Vinder kåres:** Ja

**Regelkendskab:** Nej





Velkomst  
 Hvem er VC  
 Tid og sted  
 Medlemskab  
 Informationen  
 Prissuddeling  
 Turneringsplan  
**Strategispil**  
 Rollespil  
 Foreninger  
 Butikker  
 Loppemarked  
 Sidste nyt  
 www

## Strategispil

# Kahuna

**Turneringsleder:** Lars Wagner  
 Hansen

**Præsenteret af:**

**Bemærkning:**

To præster, begge udøvere af Kahuna-magien, dyster for at finde ud af hvem der er den mægtigste. De har valgt en lille gruppe af 12 ubeboede øer og bruger deres magiske kræfter på at bygge broer imellem disse. Når en præst har bygget nok broer til en ø, får han kontrol med den og den anden præst mister sine broer til denne ø. Magien og kontrollen over øerne skifter igennem kampen, og til sidst udråber guderne en vinder.

**Kahuna** er en nemt og simpelt brætspil for to personer. Reglerne kan læres på mindre end 5 minutter, men spillet mestres langt fra lige så nemt.

Der forklares regler, og alle får et introduktionsspil. Herefter gælder det kun om at vinde, da taberne udgår med det samme. I tilfælde af pointlighed efter 3. runde, spilles der efter „Sudden Death“ princippet.

**Forkortelse:** KAHU  
**Modul:** F  
**Finalemodul:** Nej  
**Antal deltagere:** 32  
**Vinder kåres:** Ja  
**Regelkendskab:** Nej





Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan

**Strategispil**

Rollespil  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Strategispil

# Magic - the Gathering Highlander Standard

**Turneringsleder:** *Thomas  
Bisballe*

**Præsenteret af:** *Midgaard*

**Bemærkning:** *Max. 1 kort  
af hvert.*

Kan du dine kortlister udenad, så har du virkelig gode muligheder for at lave et godt deck. Det er sværere end man tror, når man ikke kan have fire med af hver. Regler som **Standard**, du må dog kun have **et med af hvert kort**. (Undtagen basic lande). Vinderen kommer med til DM

**Forkortelse:** **MAGH**

**Modul:** **F**

**Finalemodul:** **Nej**

**Antal deltagere:**

**Vinder kåres:** **Ja**

**Regelkendskab:** **Ja**





# GM's WANTED

Hej du der.

Ja, DIG.

Hva' så skal du spille noget rollespil på Viking-Con i år?

Ja?!

Hvad så med lige at hjælpe til med at skabe nogle flere turneringspladser, hmm?!

Jeg har liige 5 friske fyre og piger her, der står og mangler en GM.

Hva' så mand, er du frisk?

Vi kan altid bruge flere GMs så hvis du har lyst og mod på at køre et af vores scenarier i år så ring eller skriv snarest.

Vi kan bruge mastere på følgende scenarier:

24 Timer

2093

Bjergets Visdom og Byens Forblændethed

Dårlige Tegn

First We Take Manhattan

Heltedåd

Huset 2

Jagten Går Ind

Krig

P. S. Macurra.

Smølf

The Summoning

The Gathering

Time's Web

Der er selvfølgelig også en gulerod involveret. Udover vores, og dine spilleres, udødelige taknemmelighed får du VIP-status, hvilket betyder:

Du kan benytte VIP-indgangen, der åbner en time før den almindelige indgang.

Du kan benytte VIP-sovesalen, så du slipper for at slås om pladsen med 800 andre con-gængere.



# GM's WANTED

## (forsat)

Du får tildelt 4-6 glade spillere, som kun kommer til at spille rollespil, fordi netop DU har meldt dig under fanerne. Men lad det nu ikke stige dig til hovedet.

GM-prioritet på forhåndstilmeldingen. Din førstprioritet bliver lodtrukket før alle ikke-VIP'ere, med stærkt forøget chance for, at den bliver opfyldt. Der er dog stadig ikke nogen garanti.

Rollespilsscenerier til evig arv og eje i alle de scenarier du er GM i.

Og sidst men ikke mindst, en kande GM-kaffe eller te pr. scenarie.

Kryds af i "jeg vil gerne være GM-feltet" på girokortet eller tag kontakt til rollespilsudvalget, som spændt venter på at høre fra dig:

Martin B. Johannesson, 36 77 36 18, [mjo@post11.tele.dk](mailto:mjo@post11.tele.dk)

Ole Bager, 38 86 84 68; [o\\_bager@yahoo.com](mailto:o_bager@yahoo.com)

Morten Wolff, 33 25 50 10, [morten-wolff@cool.dk](mailto:morten-wolff@cool.dk)

Der er altid plads til en til, der vil være master på Viking-Con.



# Scenariebedømmelse

Det har nu i nogle år været en tradition at uddele priser til gode scenarieforfattere, og i år vil ikke være en undtagelse.

Alle original producerede scenarier til dette års Viking Con, har haft mulighed for at deltage i denne bedømmelse. De der har valgt at deltage, vil få deres scenarie læst og vurderet af en uvildig jury. Udover at finde de forskellige kategoriers vindere, vil juryen give en skriftlig tilbagemelding til samtlige scenarier en skriftlig tilbagemelding, så alle forfattere uanset præmi-ering får noget for deres anstrengelser.

I år består juryen af følgende:

Kasper Nørholm (juryformand)  
Jacob Schmidt-Madsen  
Jonatan Nielsen  
Jacob Berg  
Jesper Stein Sandal

Der kan blive uddelt følgende priser:

Bedste scenarie  
Bedste spilpersoner  
Bedste persongalleri  
Bedste produktion  
Bedste formtale  
Publikumsprisen

Om en pris skal uddeles vil være helt op til juryens afgørelse.



# Vinderscenarie

Viking-Con udgiver igen sidste års vindscenarie, sponsoret af Fantask. For dem, der ikke var med til prisuddelingen sidste år kan vi fortælle, at det drejer sig om "Elysian Fields" af Sanne Harder (Avalon), se omtalen andetsteds.

Scenariet kommer til at koste 25,- og kan forhåndsbestilles på girokortet. De uheldige, der ikke fik spillet det sidste år, får chancen igen i år, da det bliver sat op igen om søndagen.





Velkomst  
 Hvem er VC  
 Tid og sted  
 Medlemskab  
 Informationen  
 Prisuddeling  
 Turneringsplan  
 Strategispil  
**Rollespil**  
 Foreninger  
 Butikker  
 Loppemarked  
 Sidste nyt  
 www

## Rollespil

# Krig

**Genre:**  
 Politisk Sci-Fi  
**System:**  
 Systemløst  
**Spillertyper:**  
 Skuespillere  
**Præsenteret af:**  
 Avalon  
**Forfatter:**  
 Bjarne Sinkjær

### Bemærkning:

**Forkortelse:** KRIG  
**Modul:** A  
**Antal pr. hold:** 5  
**Vinder kåres:** Nej

### *Deling, giv agt!*

Vore modige styrker har ved en omfattende knivtangsmåne ved Johhanesburg omringet og nedkæmpet en division af Oceaniens tropper. Overalt i Sektor Nord udbrød der spontane klapsalver ved nyheden om denne sejr. Alle...

### Gevær ved skulder!

Fem tankeforbrydere er blevet anholdt i Berlin. Ministeriet for Sikkerhed regner med at dette blot er starten af en lang række af anholdelser af forrædere mod Partiet. De fem...

### *Tag sigte!*

Ministeriet for Industri oplyser at i anledning af festligholdelse af Sejrsdagen vil månedsrationen for chokolade blive sat op fra 40 g til 60 g pr person. Endnu en gang har partiet ved sit offer sikret folkets lykke...

### *Fyr!*

Du kan ikke flygte.

*Krig* er et scenerie der forsøger at afsøge fascistens væsen. Scenariet er derfor skrevet til modne spillere





## Rollespil

# 2093

**Genre:**  
Sci-Fi  
**System:**  
Hjemmelavet  
**Spillertyper:**  
Nogenlunde vågne rollespillere  
**Præsenteret af:**

**Forfatter:**  
Flemming R. P. Rasch

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** 2093  
**Modul:** A + B  
**Antal pr. hold:** 5  
**Vinder kåres:** Nej

En lille gruppe mennesker sendes af sted mod Jupiters måne Europa med en vigtig mission. Hvis de fejler, er Jorden måske dømt til undergang. Med sig har de en stort udvalg af store, grimme og farlige våben. De er de bedste af de bedste, udvalgt gennem årevis af nådesløs træning. De er villige til at dø for deres planet, og de frygter ikke noget eller nogen.

På utallige opfordringer vil jeg derfor præsentere: Et scenario hvor dit våben er større end din sidemands !

Et scenario hvor det er tilladt at skyde på alt hvad der bevæger sig, og hvor alle, som ikke er med dig, er imod dig! Red verden (og universet med når du nu er i gang !) På den anden side kan det være det bliver for kedeligt i længden, så det kan tænkes, at der sker andre ting i løbet af scenariet. Men at der forekommer store våben og rummarinesoldater er ganske vist!



Ligesom 2092 fra sidste år er dette et forsøg på at lave noget science fiction af den lidt mere klassiske art. Det foregår i den samme verden som sidste år og er en slags fortsættelse, men er bortset fra det fuldstændig uafhængigt og ikke lavet i samme stil. Scenariet foregår på en måne dækket af is, og omhandler spillerne, en forskningsstation man ikke har hørt nyt fra i lang tid, samt noget der er kommet fra det ydre rum. Det skulle være muligt at få noget ud af scenariet uanset hvad man bedst kan lide ved rollespil, men der vil være flere ting, man skal rollespille og tænke sig til, end ting man kan skyde på. Systemet er det samme som sidste år, dvs. noget hjemmelavet, som ikke kræver meget forklaring.

Flemming Rasch, juli 1999



Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan  
Strategispil  
**Rollespil**  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Rollespil

# Milaton Momentet

### Genre:

Cyberpunk, Aliens, investigation , horror

### System:

Cyberpunk 2.0.2.0.

### Spillertyper:

Problemløser/Hack'n'Slashere

### Præsenteret af:

### Forfatter:

Bjørn Temte

### Bemærkning:

<b>Forkortelse:</b>	MILA
<b>Modul:</b>	A + B
<b>Antal pr. hold:</b>	4
<b>Vinder kåres:</b>	Nej

:downloading:.....:file;tsuba37.193.milaton;mission brief:....

:downloading complete!

:class 8 file:....retina scan in progress:.....:access granted!

:mission brief concerning recent crisis on milaton:

:Your squad, along with 2 more, are to conduct a reconnaissance sweep of giladon/base 3, in order to evaluate damage on facility, along with investigation of recent events there. tsuba corporation is suspected of base attack in order to get a hold on latest research breakthrough. if proof of involvement is discovered, you will have free fire permit, otherwise standard military aerospace marine corps mission rules are to be followed. standard gear issued, along with 3 synthetics. good luck, boys!

(you're gonna need it!):

:gary parker, general of the USAMC.:

:

:end of file:.....:end of file:.....:end of file:





Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan  
Strategispil  
**Rollespil**  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Rollespil

# The Gathering

### Genre:

AD&D

### System:

AD&D: Player's Option

### Spillertyper:

Problemløsere/Skuespillere

### Præsenteret af:

Rollespilsforeningen De Grå  
Drager

### Forfatter:

Brian "Chap" Rasmussen,  
Thomas Fiehn, Henrik Tang  
Vestergaard

### Bemærkning:

**Forkortelse:** GATH

**Modul:** A + B

**Antal pr. hold:** 5

**Vinder kåres:** Nej

Han holder sin hest an, mens han tager en dyb indånding. Der ligger Paladset, hvor HAN venter ham.

Tiden er knap, men han ved, at han er rede. Tiden er



kommet til **THE GATHERING**.

Inderst inde håber han på, at han er titlen værdig. Den rustningsklædte mandsperson sætter igen hesten i ridt mod det store palads... mod den skæbne, der venter ham.

Som han venter, er han ikke den eneste, der er blevet hidkaldt. Titlen er endnu ikke sikker. Han genkender kun en af de andre kandidater – bestemt ikke en hvem som helst. Han havde jo heller ikke ventet andet. Titlen og ansvaret, der følger med, kræver jo også en mand af den rette støbning. Han har dog ikke tænkt sig at opgive kampen før slaget er begyndt. De store jernbeslåede døre åbner sig. Han retter ryggen og bevæger sig mod tronsalen, hvor HAN venter. **THE GATHERING** er for alvor en realitet.





# Bjergets Visdom & Byens Forblændethed

### Genre:

Hong-Kong kung-fu action-komedie

### System:

### Spillertyper:

Skal helst kende lidt til genren

### Præsenteret af:

### Forfatter:

Frank Lindvig

### Bemærkning:

**Forkortelse:** BJR

**Modul:** B

**Antal pr. hold:** 5

**Vinder kåres:** Nej

De to krigermunke Wind og Oks vender hjem til templet på Sommerfuglebjerget, efter at de har afsluttet deres søgen efter Mi Fu - den svajende gangs mestre og Winds vilde broder Fire. Der venter munkene et grufuldt syn i templet. Tempelet er blevet angrebet og skændet af tre ubesejrlige og udødelige dæmoner, og mesteren er dødsyg.

Slænget må drage til Visdommens Bjerg for at bede Oh-Zu-Tung om råd, så de kan give de tre dæmoner den omgang tæsk som de fortjener. Det går så ellers der ud af gennem den ene enormt flot koreograferede kampscene efter den anden, og det hele ender i et gigantisk show-down mellem krigermunkene og de tre dæmoner, hvor de i smuk forening smadrer en hel by med de bare nævner. Filmen kan få 4 ud af fem velfortjente kung-fuspark til kæben.

Scenariet er i Feng Shui-Stil! Hvilket vil sige, at historien blot er en undskyldning for at uddele flyveskaller til højre og venste. Scenariet forener kung-fu-film, asiatisk fantasy og eventyret om Abekongen i en smuk og eksplosiv blanding tilsat lidt Zenpopfilosofi. Da en del af kampscenerne kan være fysisk belastene, kan der arrangeres fælles opvarmning.





Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan  
Strategispil  
**Rollespil**  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Rollespil

# Time's Web

**Genre:**  
Star Wars  
**System:**

**Spillertyper:**  
Star Wars fan  
**Præsenteret af:**

**Forfatter:**  
André Tischer & Carsten  
Mægaard

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** TIME  
**Modul:** B  
**Antal pr. hold:** 4  
**Vinder kåres:** Nej

Mu 'Ihar vågede ikke længere. En fast snorken kom fra den gamle mand, kun afbrudt af snøft og host. Alle de andre sov fast i deres biokuber og anede ikke nogen fare. Bagest i lejeren knækkede en gren. Den sovende mand opdagede intet da tre mørke skikkelser langsomt sneg sig ind imellem de sovende arkæologer, biologer, finasiologer og etnologer.

"Bortført?" hviskede han hånligt og rettede på sin hvide uniform, "Hvad nu hvis jeg fortæller dig, hr. kaptajn, at kejseren har en personlig interesse i denne sag og at han kommer her i næste uge.

"Jamen, hr... vi har jo guiden, han må kunne fortælle noget", forsvarede kaptajnen sig. "Guiden! Tsk. Hr. kaptajn, der er noget jeg må fortælle dem, den såkaldte guide er dum som en mynock og han kan ikke fortælle noget, for han har været ude for en lille ulykke", hånede han, "der kostede ham hovedet". Et diabolisk smil bredte sig over det blå-grå ansigt, "Det var alt hr. kaptajn, træd af."

"Javel, hr. admiral" kaptajnen sank et lettelsens suk, bukkede vendte sig om og gik med afmålte skridt væk fra kommandobroen.

"Løjtnant" kaldte admiralen "Send bud efter dusørjægerne, og skift kurs. Vi skal til Nyron. Vi skal aflægge en gammel bekendt en lille visit". Det sidste var

mere henvendt til ham selv end til den nervøse løjtnant. Admirals blik fejede ud af de store panorama ruder, der udgjorde hele den ene halvdel af broen. "Gad vide hvad han kan





## Time's Web (Forsat)

gøre" fortsatte han, der var ingen tvivl, alt skulle være parat til kejserens komme i næste uge :

"ingen fejl."

"Javel, hr. ADMIRAL" en telecom officer rankede sig.

De manglende historiepuddere havde han alligevel ikke brug for længere, de kunne ikke finde hvad kejseren havde brug for. Han havde templet og det var det vigtigste.....

Den hvide skikkelse kunne ses helt ovre fra et af eskortskibene, hans ranke positur stod som skarp kontrast til den grå bro bag ham. Med beslutsomme skridt gik han væk fra de store vinduer.

"Mørke" kom en klagende stemme.

"Ettwon kutta mulran zub et ettwon!" udbrød Tanlis Furrie, "ja, gu' er vi ikke længere i skoven Tanlis, du har sku vundet at få en termokondensator i kraniet, men det er er så fucking mørkt at jeg ikke kan se hvad jeg rammer og et sådant apparat er pisse dyrt og jeg vil ikke spilde mit fine apparat på andet end dit hovede.." Ul dis Maloor blev afbrudt af døren, der blev åbnet. Et skarpt lys skar i gennem mørket. En griseligende skikkelse stillede sig i døråbningen og udbrød med gryntende stemme "Kukka monga. Jarlus Hutta et twa urrula bantha puttu. Ha ha" døren smækkede hårdt og larmende i, og grisemanden gik grinende.....



## 99 Scenarier

**Genre:**

Speedskrivningskonkurrence

**System:**
**Spillertyper:**

Forfattere

**Præsenteret af:**

Avalon

**Forfatter:**

Bjarne Sinkjær, Peter Sebastian Winslow

**Bemærkning:**

Har du lyst til at prøve kræfter med scenarioskrivningens ædle kunst? Rumpiraten Sonja der kæmper for planeten Octovas ret til frihed? Ragnald Enhånd der tager på viking i Østerland? Kaptajn Berg og besætningen på Morgenstjernen mod Dr. Sløfferhafn 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. 99 minutter. 1 time og 39 minutter til at skrive et scenarie. Tror du at du kan klare det? Oh jo, kom nu. Det bliver sjovt. Og hvis dit scenarier bliver godt, spiller vi det søndag i Avalon Ceféen.

**Forkortelse:** SCEN

**Modul:** C

**Antal pr. hold:** 99

**Vinder kåres:** Ja




## Rollespil

# Copenhagen Marathon

### Genre:

Cyperpunk

### System:

Eget

### Spillertyper:

Modne rollespillere, med sans for aparte humor

### Præsenteret af:

Danske Hattesvingere

### Forfatter:

Jacob Weldingh & Ole Frej Christiansen

### Bemærkning:

**Forkortelse:** COPE

**Modul:** C

**Antal pr. hold:** 5

**Vinder kåres:** Nej

- Berling-infopol 14. maj 2020 – Svend Petersen

Gentagelse af sidste års voldsorgie ?

Igen i år afholdes der Copenhagen Marathon med deltages af flere store udenlandske navne, samt den svenske superstjerne og mange-millionær Hans-Åke Jöhnson Jr. Efter sidste års skandaløst arrangerede marathon, der endte med politiets nedslagning af 18 uskyldige motionsløbere, lover løbskomiteen forbedrede sikkerhedsforhold i år.

Kriminalkommissær Helge Smæk-Jørgensen, leder af COMA TaskForce, udtaler selvsikkert: "I år er intet overladt til tilfældighedernes spil. Løberne og tilskuerne bliver holdt under skarpt opsyn fra start til slut". På spørgsmålet, om han forventer særlige sikkerhedsproblemer i forbindelse med krydsningen af Øresundsbroen, er han ligeså selvsikker: "Der bliver INGEN problemer i

år, vi har allerede folk ude og sikre området omkring broen, og under løbet vil en af flådens hurtigtgående patruljebåde holde et vågent øje med farvandede".

Men kan man nu føle sig sikker? De første bombetrusler er allerede tikket ind fra den frygtede Israelsk-tyske terror-organisation Rote Jihad Fraktion, der er stærkt utilfredse med at den Pro-Palestinensiske Super-imperialist Hans-Åke Jöhnson Jr. får lov til at deltage i årets marathon.





Velkomst  
 Hvem er VC  
 Tid og sted  
 Medlemskab  
 Informationen  
 Prisdeltagelse  
 Turneringsplan  
 Strategispil  
**Rollespil**  
 Foreninger  
 Butikker  
 Loppemarked  
 Sidste nyt  
 www

## Rollespil

# Heltedåd

### Genre:

Fantasyintrige

### System:

Systemløst

### Spillertyper:

Skuespillere

### Præsenteret af:

### Forfatter:

Michael Erik Næsby

### Bemærkning:

**Forkortelse:** HELT

**Modul:** C

**Antal pr. hold:** 6

**Vinder kåres:** Nej

Efterårets flammende farver er slukket af natten over skoven.

Månelys glimter gennem tågetrevler i uendelige dugdråber.

En edderkop suger livet ud af en uheldig flue.

Borgerne i den gode by Taigagrad venter længselsfuldt på søvnen.

I nattemørket svinger bæstet sig over tagene på sine kæmpevinger, og slukker flokke af himmelstjerner. Et flerstemmig angstfuldt suk lusker hemmelighedsfuldt gennem gaderne og bortjager ethvert håb om nattefred.

Den høje, tynde mand i tårnet vender efter en tankefuld pause tilbage til sin gerning, og kvinden bliver atter stille.

Det brækkede sværd skinner rødt i ildens ubeslutsomme lys. Du ved det er blod, der striber bæstets skællede hoved, men du synes, det ligner tårer.

„Tilgiv mig“ - er din sidste tanke før mørket og glemslen.

Der er brug for helte i Karilia, rede til at dø for ære og guld.

Der er brug for helte, men skæbnens sære spil giver dem dig.

Landets fremtid er i dine hænder!



- Og det er lidt noget skidt.

Et scenarie for folk, der kan lide oplevelser, uhygge og tankevirksomhed.



## The Summoning

### En prequel til Huset

**Genre:**

b-film

**System:**

It came from the late, late, late show

**Spillertyper:**

Bare du ikke kan spille skuespil

**Præsenteret af:**

Avalon

**Forfatter:**

Jesper Schnipper & Louise Wegind

**Bemærkning:**

**Forfilm**

Fem personer i sorte kutter står i et 20X20m stort underjordisk lokale, jordvægge, de står spredt omkring et 10m i diameter pentagram som er hugget ned i klippegulvet, i midten er en dæmon som skriger i smerte, badguy BOB griner diabolisk (ond badguy latter), efter omkring et minut fremstammer dæmonen, jeg skal nok, jeg skal nok.

Ritualet skal udføres når det er fuldmåne, og ofrene er en blondine og hendes skødehund.

Badguy BOB begynder at grine diabolisk igen

Find ud af hvordan det hele startede  
Produceret af Avalon Studios

<b>Forkortelse:</b>	<b>SUMM</b>
<b>Modul:</b>	<b>C</b>
<b>Antal pr. hold:</b>	<b>6</b>
<b>Vinder kåres:</b>	<b>Ja</b>





Velkomst  
 Hvem er VC  
 Tid og sted  
 Medlemskab  
 Informationen  
 Prisuddeling  
 Turneringsplan  
 Strategispil  
**Rollespil**  
 Foreninger  
 Butikker  
 Loppemarked  
 Sidste nyt  
 www

## Rollespil

# Toon

**Genre:**

Tegneseriekomik

**System:**

Toon

**Spillertyper:**

Manglende regelkendskab en fordel

**Præsenteret af:**
**Forfatter:**

Torben Ussing

**Bemærkning:**

Glem at tænke, hvis du tør det.

Husk at handle, før du gør det.



# TOON

**Forkortelse:** TOON

**Modul:** C

**Antal pr. hold:** 4

**Vinder kåres:** Nej





## Rollespil

# Agent 00Smølf

**Genre:**

Smølf

**System:**

Smølfquest 2nd Ed.

**Spillertyper:**

Smølfer

**Præsenteret af:**
**Forfatter:**

Morten Vestersmølf Fisker &  
Smølfina Fisker

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** AGEN

**Modul:** D

**Antal pr. hold:** 6

**Vinder kåres:** Nej

Det var en smølf nat.

Overagent 10-4 smølfede sin sædvanlige aftensmølf for at smølfede, at alting var som det skulle smølfede. Det var en rolig smølf og overagent 10-4 skulle lige til at smølfede hjem, da smølften pludselig blev smølfet af en stor ildsmølf. Ildsmølften landede bag en smølfetop ude mod smølf og overagent 10-4 skyndte sig derhen. Da 10-4 forsigtigt smølfede ud over smølften mødte der ham et smølft syn: Ildsmølften havde lavet et kæmpesmølft hul og i smølften var der en slags smølf, hvorfra der smølfede røg ud. Overagent 10-4 skyndte sig tilbage til Smølfernes Landsby. Dette var ikke en smølf for den ellers så smølfede overagent, der dog udemærket smølfede, hvem han skulle smølfede med: Specialsmølf SIS og resten af agentsmølferne!

SmølfQuest bringer os denne gang ud i noget af et dilemma: Hvad skal man stille op når noget yderst uventet sker? Vær med til at bestemme udfaldet i denne udgave af „Agent 00Smølf“.

En god portion humor og et godt kendskab til smølfernes univers er hovedingredienserne i SmølfQuest. Regelkendskab er IKKE tilladt!!



Velkomst  
 Hvem er VC  
 Tid og sted  
 Medlemskab  
 Informationen  
 Prissuddeling  
 Turneringsplan  
 Strategispil  
**Rollespil**  
 Foreninger  
 Butikker  
 Loppemarked  
 Sidste nyt  
 www

## Rollespil

# De Fredløse i Zhoga-Bjergene

### Genre:

Sci-Fi

### System:

GURPS

### Spillertyper:

Problemløser

### Præsenteret af:

### Forfatter:

Hans Rancke

### Bemærkning:

**Forkortelse:** FRED

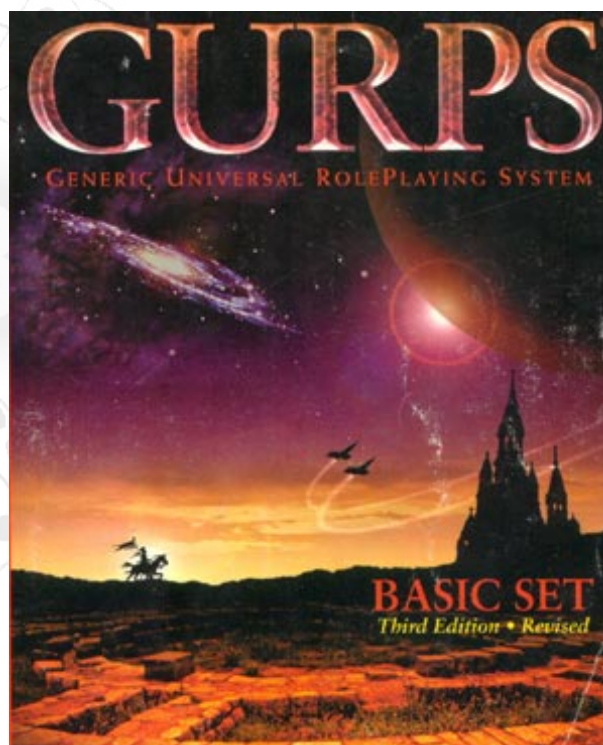
**Modul:** D

**Antal pr. hold:** 6

**Vinder kåres:** Nej

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 Krishna vil sige 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.





Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan  
Strategispil  
**Rollespil**  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Rollespil

# Huset 2

### Genre:

B-film

### System:

It came from the late, late, late show

### Spillertyper:

Bare du ikke kan spille skuespil...

### Præsenteret af:

Avalon

### Forfatter:

Jesper Schnipper

### Bemærkning:

Endelig kommer fortsættelsen til huset, sidste års gyser succes

Sagt om huset

Sort er for lys en farve og XXX er for få bogstaver

Lys er for blåt...øøøøøh

Årets gyserfilm

Du må ikke gå glip af fortsættelsen

Produceret af Avalon studios

**Forkortelse:** HUSE

**Modul:** D

**Antal pr. hold:** 6

**Vinder kåres:** Nej





Velkomst  
Hvem er VC  
Tid og sted  
Medlemskab  
Informationen  
Prisuddeling  
Turneringsplan  
Strategispil  
**Rollespil**  
Foreninger  
Butikker  
Loppemarked  
Sidste nyt  
www

## Rollespil

# Jagten går ind

**Genre:**  
Thriller  
**System:**  
Systemløst  
**Spillertyper:**  
Skuespillere  
**Præsenteret af:**  
Avalon  
**Forfatter:**  
Sebastian Flamant

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** JAGT  
**Modul:** D  
**Antal pr. hold:** 5  
**Vinder kåres:** Nej

Og bag os hører jeg sirenerne og de nærmer sig og jeg tænker at vi skal væk, væk nu, selvom vi holder tidsplanen perfekt og intet burde kunne gå galt nu og jeg trækker vejret hurtigt, meget hurtigt og jeg hopper ind bag i Forden som Stephano har stjålet og vi kører væk fra krydset med diamanter for over en million dollars med os i en lille sort velour pose og jeg tænker at det ikke var meningen at nogen skulle dø, men det skete og nu er der alligevel ikke noget at gøre ved det, så vi skal væk, væk og jeg hører lyden af sirenerne og trækker vejret hurtigere, adrenalinet pumper og jeg bliver af een eller anden grund træt, så træt og synker hen på bagsædet i den røde Ford.

Vi skifter bil og kører ud af Denver i en sort Rover stationcar og jeg sluger to piller og tænker på en million dollars mens Steph sætter farten op, kører ud på ringvejen. På hjørnet af Bellevue og Jefferson myldrer det med hævngherrige politimænd, men de har ingen chance for at finde os for ingen har set os og om ti timer er vi væk.

I en anden verden er solen ved at stå op, men jeg kan ikke se den og der er sorte skyer over os og jeg tænker: det bliver en lang dag. Lidet ved jeg at det også bliver den værste dag i hele mit liv.



## Rollespil

# 24 Timer i Chestnut Falls

**Genre:**  
Sci-Fi, Virus Area

**System:**

Traveller

**Spillertyper:**

Problemløser

**Præsenteret af:**

**Forfatter:**

Sven Münther & Co.

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** CHES

**Modul:** É

**Antal pr. hold:** 6

**Vinder kåres:** Ja

Jeg ser ud af vinduet. Det er en lille ubetydelig by, vi aldrig ville have drømt om at stoppe i, hvis ikke vores minibus var brudt sammen. Men kønt ligger den omgivet af bjerge på alle sider. Det er efterår i byen, men oppe i bjergene er der allerede faldet en del sne. De røde og gule blade på kastanietræerne og de hvide bjergtoppe gør det hele meget smukt. Det kan måske ligefrem blive meget rart med en dags pause her, mens vi venter på at minibussen bliver repareret. Byens to hoteller havde været fyldte (noget med en høstfest i aften), men vi havde fundet et lille hyggeligt pensionat i udkanten af byen. En sød, lidt tosset og meget snak-sagelig værtinde. Og hun laver god mad. I morgen vil minibussen være klar; det har værkstedet lovet. Og i dag? I dag vil blive en afslappet dag, der sikkert går hurtigt.

Jeg ser ud af vinduet. Gaden uden for pensionatet er stadig øde, men klokken er også kun halv syv. En enkel forretningsmand iler hen af gaden langs forhaverne med græsplæner og blomsterbede. Han stopper kort og ser sig omkring ud for en plæne med bellis og mælkebøtter. Lammet ser jeg til, mens hans venstre arm og hånd et kort øjeblik forvandler sig til noget med lang og grønt, der ender i gule klør. Han hugger den ned i jorden og fremdrager en sprællene muldvarp. Han krænger læberne tilbage og bider hovedet af dyret med spidse gule tænder. Han sutter lidt på kroppen, men stopper så og ser sig omkring igen, for at sikre sig at ingen har set ham. Hurtigt tygger han resten af dyret i sig og går videre, mens han med en atter normal hånd sirligt tørre munden med et lille lommestørklæde.



Det kan godt blive en meget lang dag i Chestnut Falls.

Årets turnering fra os (den fjortende tror jeg), bliver ikke helt det sædvanlige Traveller, men et meget åbent near-future scenario, der forhåbentlig bliver lige så sjovt at spille som vi regner med at det bliver at køre.



Velkomst  
 Hvem er VC  
 Tid og sted  
 Medlemskab  
 Informationen  
 Pri suddeling  
 Tumeringsplan  
 Strategispil  
**Rollespil**  
 Foreninger  
 Butikker  
 Loppemarked  
 Sidste nyt  
 www

## Rollespil

# Dårlige Tegn

**Genre:**  
 Fantasy  
**System:**  
 Regelløst  
**Spillertyper:**  
 Rollespillere  
**Præsenteret af:**

**Forfatter:**  
 Henrik S. Larsen

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** DÅRL  
**Modul:** E  
**Antal pr. hold:** 4-6  
**Vinder kåres:** Nej

Adam Ashleys ansigt trak en irriteret mine, da byens ledere gav ham opgaven.

„Ashley, der er blevet iagttaget mere af denne pludselige korndød. Få nogle folk til at undersøge det, inden det skader høsten for meget. Der er ingen grund til at slide på vores andres ressourcer for dette.“

Som officer i byvagten var det vel næppe hans opgave at undersøge korn, der pludselig visnede.

Et andet sted i byen betragtede en magiker resterne efter et ritual overstået for få dage siden. Bag ham stod hans mester. „Så sker det snart, Mehlkos. Når korn døden er udbredt tilstrækkeligt vil de andre slå til, og snart, meget snart, vil Han komme.“

Mehlkos smilede nervøst. „Ja, meget snart.“

Som byvagter sat på en tilsyneladende ubetydelig opgave bliver spillerne snart viklet ind i et magisk komplot med skræmmende mål, hvor konsekvenserne kan blive betydeligt mere end blot en dårlig høst.





# First we take Manhattan

### Genre:

World of Darkness

### System:

Gurps World of Darkness, Sabbat

### Spillertyper:

Problemløsere

### Præsenteret af:

### Forfatter:

John & Malene Flagga

### Bemærkning:

**Forkortelse:** FIRS

**Modul:** E

**Antal pr. hold:** 5

**Vinder kåres:** Nej

OKTOBER 1999, kl. 22:15, Brooklyn

Bålet sendte en byge af gnister op mod himlen, da støvlehælen ramte et brændende dæk.

„Hey! Svin! Du må ikke lukke øjnene når du hopper!“

Det hæse råb fra mængden, blev fulgt af latter og den klirrende lyd af en flaske der smadredes. En motorcykel gassede op og da larmen næsten blev uudholdelig forsvandt motorcyklen med et brøl om bag pakhuset, fulgt af mængdens piften og hujen.

En svag vind slog ned over pladsen og spredte røg-søjlerne fra de mange bål som indhyllede alt i en svag dis. Skyggen af endnu en bålhopper åbenbarede sig på pakhusvæggen og efterhånden som lyden af motorcyklen fortabte sig i det fjerne, blev en ghettoblaster tændt. Den tunge intense rytme og hidsige guitarer fyldte den røgede luft og omkring et af bålene hoppede en gruppe

rundt i takt til rytmerne. Mængden blev spredt lidt i grupper. I en gruppe blev en jakke byttet væk for et par støvler. En anden gruppe lod en ornamenteret kirkekalk gå fra mund til mund og en tredje gruppe tog et medlem og kastede vedkommende op i luften under latter og tilråb.

Musikken blev pludseligt overdøvet af en stor gruppe der ankom til stedet på Harley Davidson's. Flere piftede og råbte gruppen velkommen, som svarede ved at affyre en auto-

matpistol op i luften.

En løb over til den nyankomne gruppe og kastede sig om halsen på en af dem. Andre løftede en af motorcyklen, som stadig stod og knurrede medens han blev løftet rundt i mængden.

Han blev sat ned igen da otte store sorte limousiner





# First we take Manhattan (forsat)

næsten lydløst gled ind på pladsen, efterfulgt af seks busser.

Fire løb over til busserne og vippede en af dem frem og tilbage indtil en i bussen slog et vindue ud og slog ud efter en uromager med en cowboystøvle.

En gruppe steg ud af limousinerne. Alle klædt i jakkesæt. Nogle af dem gik i hast ind i pakhuset og kom kort efter ud på en altan, hvor de placerede sig op af væggen skuende ned på den store mængde.

En stilhed fulgte, ghettoblasteren var slukket og kun en knitren fra bålene kunne høres. I det fjerne kunne en motorlyd høres fulgt af en svag klokkeklang.

Alles øjne fulgte den store sorte limousine idet den gled ind på pladsen. En lille klokke hang på køleren og klimtede et par gange da bilen stoppede.

En sidedør blev åbnet af en ung kvinde i et Armanisæt. Hun gik hen til en dør længere nede af bilen og åbnede den.

„Bishop, Bishop, Bishop!!!“ Hundreders stemmer råbte taktfast ordet, idet en ældre mand steg ud af bilen.

Skyggen fra hans sorte bløde hat dækkede hans ansigt, og et båls genskær gav kun i et flygtigt øjeblik hans silhuet, der afslørede, at han bar solbriller. Hastigt forsvandt han ind i pakhuset og kom efter en tid ud på balkonen.

„Bishop, Bishop, Bishop!!!“ Igen rungede ordene ud over pladsen. langsomt rakte han sine hænder i vejret og kun de forreste kunne se en sort halvmåne, tatoveret i hans håndflade.

„Længe har vi fundet os i det. Længe har vi kun fået krummerne af det, som retteligt bør være vores!“ Han holdt en kort pause og en hujen steg fra mængden og døde bort idet han igen løftede sine arme.

„Tiden er inde til forandring. Vi kan ikke lade os styre af svæklinge, et faktum som selv naturen har lært os!“ Igen holdt han en pause og sænkede et kort øjeblik sine arme.

Nogle maskinpistoler blev fyret af nede i mængden som arrigt råbte tilbage til manden på altanen. Han løftede igen sine arme og en stilhed fulgte.

„Forandringens time er nær og endelig skal vi høste frugterne af årtiers planlægning. For i nat—“ Han rakte hånden ud over pladsen og alle kiggede i den retning han pegede. Som på kommando blæste en vind disen og røgen væk fra området og et lyshav fra en storbys silhuet åbnede sig.





Velkomst  
 Hvem er VC  
 Tid og sted  
 Medlemskab  
 Informationen  
 Prissuddeling  
 Turneringsplan  
 Strategispil  
**Rollespil**  
 Foreninger  
 Butikker  
 Loppemarked  
 Sidste nyt  
 www

## Rollespil

# Gewöhnliches französisches Brot mit zwei darauf reitenden Spiegeleiern ohne Teller, das versucht, ein Stück portugiesisches Brot zu sodomieren

**Genre:**  
 Fantasy  
**System:**  
 MERP  
**Spillertyper:**  
 MERP  
**Præsenteret af:**

**Forfatter:**  
 Morten Fisker & Tina Fisker

**Bemærkning:**

Igen i år kommer der en grydefuld MERP på Viking Con. Det bliver både spændende, interessant og muligvis også mystisk. Kendskab til regler o.s.v. er lige meget, hvorimod en smule kendskab til Tolkien's verden kan være en fordel, men ikke noget krav. Vi ses!

**Forkortelse:** GEWO  
**Modul:** E  
**Antal pr. hold:** 6  
**Vinder kåres:** Nej



## Rollespil

# P.S. Macurra.

### Genre:

Aliens, Sci-Fi

### System:

Eget

### Spillertyper:

Alienfans

### Præsenteret af:

### Forfatter:

André Tischer

### Bemærkning:

**Forkortelse:** MACU

**Modul:** E

**Antal pr. hold:** 4

**Vinder kåres:** Nej

En mand går ud på gangens metalgulv. Han er ca. 190, klædt i en mørkegrå kedeldragt og brun kasket. Han har en sort skuldertaske slynget over skulderen og i den højre hånd har han en sort bog, som han krampagtigt holder ind foran kroppen. Han kikker hurtigt både til højre og til venstre. Han er alene. Manden kigger hurtigt på en lille lap papir, han har holdt skjult i venstre hånd og går beslutsomt ned ad gangen til venstre. Den usædvanligt høje mand må bukke sig for tværgående rør og han må nogle gange presse sig forbi ventilationskasser og andet udstyr man har placeret langs væggene i gangen. Hver gang han passerer en udgående gang kigger han på sedlen. Lyset i gangen er svagt gult, det kommer fra nogle lange flurocentrør, som er placeret under gulvristene. Mandens skygger danser lancier på de ujævne vægge mens han fortsætter sin fremfærd. Manden stopper op ved en gang, kigger hurtigt over skulderen, kontrollerer noget i tasken og forsvinder ind i gangen.

”21...2354...1773...21...2353...12988...2...” Den mekaniske opremsning af tal kommer fra en stor sort analysemaskine som er placeret i det fjerne hjørne af det usædvanligt store laboratorium. Rummet henligger næsten i mørke, det eneste lys er de mange farvede smålamper som de forskellige laboratorieapparater er udstyret med. Et oscilloskop står på et af de tværgående borde og brummer med en svag kradsen, de ujævne sinuskurver bevæger sig i en stædig bølgende kurve over den lille skærm. En pludselig skrabene lyd forstyrrer det mørke laboratorium. Et dæksel bliver skubbet tilside og kedeldragtmanden lægger sin skuldertaske op på gulvet og følger selv efter.

”23...43...21...55...333...233...” Hugsiddende kigger manden forsigtigt op og udover bordene. Uden at lukke til efter sig bevæger han sig snigende over til døren betragter kort dørcomputerens grønne skærm og kontrollerer hurtigt sit papir. Tilfreds rejser den høje mand sig og går med målrettede skridt ind imellem to af de tværgående borde. Passerer det knitrende oscilloskop og går ned til væggen modsat døren.





# P.S. Macurra.

## (forsat)

Væggen er dækket af et tykt lag af tricioplastpanser. Manden lægger kasketten på et af forsøgsbordene og går over til analysemaskinen i hjørnet. ”21...23...11...44..” Manden holder papirlappen op imod vægen med venstre hånd og med højre taster han en lang kode ind på en lille næsten gemt terminal, som står placeret mellem det store sorte monster og vægen. En skjult motor begynder at snurre og tricioplastvægen forsvinder langsomt op i loftet. Bag vægen afsløres et kæmpe vindue, der giver udsigt over et alt dækkende mørke. Manden kikker på ruden, og medens han langsomt bevæger sig helt hen til ruden lægger han skuldertasken på et tilstødende bord. Analysemaskinens remse af tal holder op og henligger laboratoriet i tavshed. Manden lægger bogen og for bedre at kunne se, skygger han med begge hænder.

Noget stort knalder med et drøn mod ruden og manden vælter tilbage og falder over et bord fuld af rene forsøgsglas, det smadrer med et højt drøn og i en sky af glassplinter. Manden ruller hurtigt rundt og mens han kravlende bakker på alle fire overvåger han den mørke rude. I det samme begynder en højt hylende alarm og et rødt skær fylder laboratoriet. Manden er som paralyseret, han kigger rundt i begyndende panik. Pludselig springer manden op og løber knasende over til skuldertasken, der er gledet halvt ind under bordet ovre ved analysemaskinen. Idet han samler den op går døren op til laboratoriet. Fem vagter og en lille mand uden uniform vælter ind. Soldaterne peger deres pulserifler på manden i hjørnet, fem røde laser prikker samler sig til en på mandens pande. Manden holder skuldertasken op og gør de seks nyankommende opmærksom på den store røde knap som han med højre tommeltot har trykket ind. ”Skyd ikke det er en bombe” begynder den lille mand i civil, men alt drukner i den øresønderrivende larm fra de fem pulserifler.

”... og skaderne er minimale. Det drejer sig kun om et af vores mindre reserve laboratorier... Skaderne vil kunne ordnes i løbet af seksten standard uger og det vil koste...

Sir. Barracus, Colonial Marine commander: Vi har fundet stærke beviser på at denne terroraktion var et planlagt angreb fra united religions. Vi har fundet en halvt ødelagt Korabibel, som vi mener har tilhørt terroristen...”

Uddrag fra den næstsidste ugerapport fra P.S. Macurra.

Hvis man spillede S.S. Manticore på sidste års con og kunne lide det, vil dette spil næsten kunne betragtes som en toer, med fornyelser.....



## Rollespil

# Elysian Fields

### Genre:

Film Noir

### System:

Systemløst

### Spillertyper:

Improvisatorer

### Præsenteret af:

Avalon

### Forfatter:

Sanne Harder

### Bemærkning:

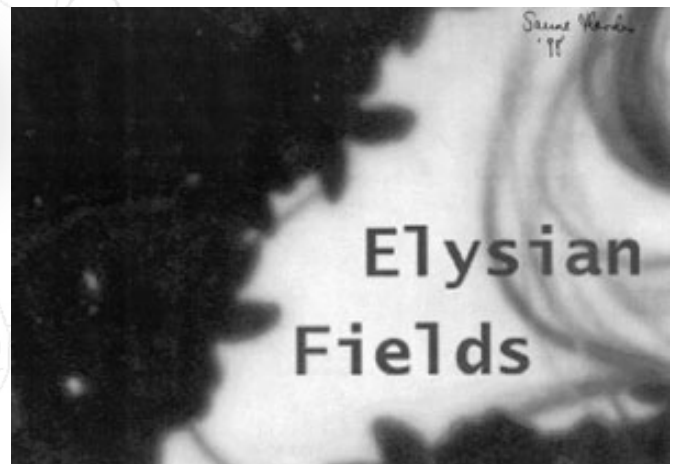
Bedste scenarie VC-17

<b>Forkortelse:</b>	<b>ELYS</b>
<b>Modul:</b>	<b>F</b>
<b>Antal pr. hold:</b>	<b>5</b>
<b>Vinder kåres:</b>	<b>Nej</b>

”...Politikommisær Stormonts folk har fundet liget af en spinkel, blond pige på en parkeringsplads bag den famøse natklub The Pink Armadillo. De fandt hende iført en dybt nedringet cocktailkjole, hvis sølvlamé skinnede om kap med farverne i den pyt af benzin, hun lå i. Da hun forlod natklubben, var det i følgeskab af Joseph Purezza, også kendt som Big Joe. Ved siden af liget lå der et baseballbat. Senere undersøgelser viste, at Sheila Curtis var blevet slået ihjel ved et slag i baghovedet, der stammede fra selv samme bat, og at fingeraftrykkene på battet matcher Joe Purezzas.”

-H. Perkins, The Daily Gazette, 9.10.1954

Liget af en smuk callgirl er blevet fundet og anmeldt til LAPD. Allerede inden den rappe, kvindelige politikommisær Terrime Stormont er sat på sagen, har hendes sleske assistent, Detective Lowe, fundet en mistænkt og et bevis. Nu mangler der bare et motiv. Elysian Fields er et eksperimentelt detektivscenarie, sat i halvtredsernes Los Angeles, der spiller på rollernes indbyrdes forhold. Scenariet fordrer spillere med talent for at improvisere ud fra de oplæg, der udgør spil-karaktererne. Der spilles både i nutid og i flashbacks.





## Forhøret

**Genre:**  
Psyko-thriller  
**System:**  
Systemløst  
**Spillertyper:**  
Alle  
**Præsenteret af:**  
Avalon  
**Forfatter:**  
Sebastian Flamant

**Bemærkning:**  
Bedste scenarie VC-16

**Forkortelse:** FORH  
**Modul:** F  
**Antal pr. hold:** 5  
**Vinder kåres:** Nej

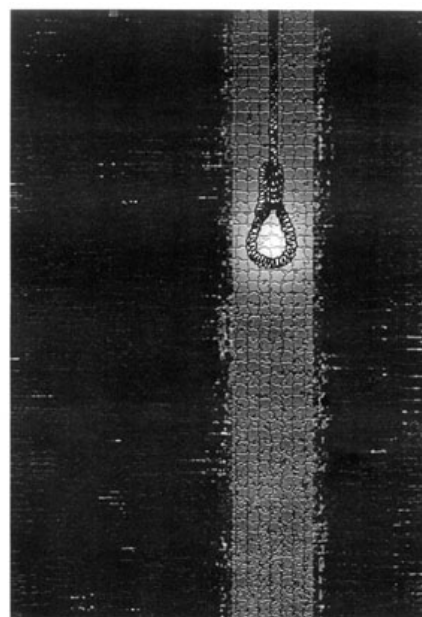
Klokken 22.00 fredag den 12.03.1997 bliver politikeren Frederic John Clarence dræbt i en penthouselejlighed på Manhattan, New York. Tyve minutter senere finder New Yorks politi en ung mand på gerningsstedet med en pistol i hånden. På gulvet ligger politikerens skudt flere gange i mave og hoved.

Klokken 24.00 fredag den 12.03.1997 ankommer fem eksperter til FBI's kontorer for at afhøre den unge mand. Med sig ind i forhørslokalet har de et sæt rapporter, deres egne motiver og chefens meget klare ordrer: At angribe den unge mistænkte på alle mulige måder. Presse ham. Nedbryde ham. Knække ham. Få ham til at tilstå.

Hverken mere eller mindre end den sædvanlige rutine...

De fem eksperter, der skal trække mistænkte gennem denne rutine, er naturligvis scenariets fem spillere. De fem spillere, der skal puste liv i historiens protagonister, skal være opsat på et intrigescenarie, hvor nøgleordene er rollespil og interne konflikter...

Forhøret vandt prisen for bedste scenarie på Viking-Con 16, men da tilmeldingerne på både VC-16 og 17 har været overvældende, vil vi endnu en gang sætte det på plakaten for de få, der ikke har spillet det. Bemærk dog at det bliver med meget få hold.





## Høstballet

**Genre:**

Live

**System:**
**Spillertyper:**

Alle

**Præsenteret af:**
**Forfatter:**

Clara Behrmann

**Bemærkning:**

**Forkortelse:** HØST

**Modul:** A + B

**Antal pr. hold:** 35

**Vinder kåres:** Nej

**Om Scenariet**

Der har længe hersket fred i kongeriget Centanon. Centanon står på god fod med naborigerne, og der lader ikke til at være problemer.

Alle er glade, og lykken stråler over folket. Adelen er gavmild, og bønderne lider langt fra nød. Høsten tegner til at blive god, vejret er smukt, og idyllen er ikke til at rokke.

Men præstindernes varsler om fremtiden er mørke. Deres visioner er fyldt med blod og kamp, og i deres drømme kan de høre børn skribe.

Og det passer. Selv om folket vender det døve øre til, samles tordenskyerne i horisonten. De Nordlige Hertugdømmer er blevet overfaldet af trolde. Og selv om bønderne endnu ikke har lagt mærke til det, kæmper ridderne for at opretholde fred i riget.

Og kongen bliver ældre for hvert år der går. Hans smukke dronning Dulcinea og han har ikke været i stand til at få børn. Gudernes har ladet kongen leve et

godt liv, men Kong Valentin føler sig gammel. Han må finde en arving hurtigt, da han ved, at hans måneder er talte. Kong Valentin og dronning Dulcinea vil derfor udpege en arving til høstballet.



Men heller ikke det bliver let. Mange adelige har længe ventet på at komme på tronen. De højere adelsfamilier



# Høstballet

## (forsat)

er sågar begyndt at udregne deres slægtskab med kongen. Der strides blandt adelen, og flere og flere har set sig lun på tronen. Det er blevet en sport at indynde sig hos præstinderne, der har Kong Valentins fulde opmærksomhed. Samtidig prøver man, at gifte sig hurtigt. Dronning Dulcinea er landet over kendt som en Giftekniv, og hendes ideer om ægteskab er ikke altid lige gode.

Landet væbner sig med tålmodighed, og rygterne svirrer. Nyheder om et oprør mod kongen spredt sig. Men ingen tror på dem. Der grines af spioner der påstår at have hørt om en sammensværgelse mod kongen. Men er det sandt? Kunne der være et oprør mod kongen? Og i så fald, hvem står bag det? Efterhånden er enkelte begyndt at tro på rygterne. Hvordan skulle Centanon få mulighed for at forsvare sig mod en hær? Da der længe har hersket fred er adelens sønner ikke blevet riddere. De er gået i lære hos præsterne, de viise mænd i riget. Rigets hær er ikke stor, og de bondefamilier der engang kunne kæmpe, har glemt hvordan et sværd skal håndteres.

Med tiden er der kommet uro iblandt adelens rækker. Man tør ikke længere stole på sin nabo, og spionerne ransager landet.

Men man glæder sig til høstballet. Adelen er draget af sted til kongsborgen, og forventningerne er store. Hvilke ægteskaber vil blive indgået i år? Hvem, er blevet gift siden sidst? Og sidst, men ikke mindst, hvem bliver tronarving?!?

Alt dette er samtaleemner, og imens festrusen breder sig, bliver rygterne værre. Ridderne fra de nordlige hertugdømmer kan ikke længere holde Troldene i skak...og hvad varsler præstinderne om dette?

### Om Verdenen

Centanon – landet vi befinder os i – minder geografisk beliggende om Tyskland. Dog er landet ikke helt så stort. Landet er del op i Hertugdømmer, der igen er delt op i grevskaber. I disse grevskaber er der byer, kontrolleret af Baroner. Og naturligvis er der også befæstninger kontrolleret af Vicomter. Mellem enkelte Hertugdømmer er der et mindre landområde (ofte som følge af krig mellem to hertugdømmer), disse er kontrolleret af Marquiser. Centanon er bakket og fyldt med floder. Det minder en del om Wales.

Befolkningen er delt i to. De adelige og de ikke-adelige. Men der hersker ikke had mellem dem. Dog er der en tredje gruppe, der består af både adelige og ikke-adelige. Præster og præstinder. De tjener guderne med krop



## Høstballet (forsat)

og sjæl, og er bøndernes såvel som adelens vejledere. Ingen i landet tvivler på gudernes eksistens. De fleste har sågar bevidnet et eller flere guddommelige vidunder. Adelen har den reelle magt i landet, men præsterne og præstinderne har alles øre. Derimod vender alle sig bort fra troldmænd. Troldmændene er ikke respekteret, da de har vendt sig mod guderne for at opnå mere magt. At blive troldmand, betyder at vende sit hjem ryggen. Og selv om magikerne har vendt sig mod guderne, er det lykkedes to af dem at blive Kong Valentins fortrolige rådgivere.

Der er fire guder. En gud for hver årstid. Vintergudinden er den mest tilbedte, da vinteren er hård i Centanon. Af denne grund er hendes præstinder de højest agtede – og de mest fanatiske. Vintergudindens Ypperstepræstinde siges at være tæt på kongen, der sætter al sit lid til guderne. Præstinderne har rygtet for at være fanatiske, og deres tro må være total før de bliver accepteret i templet. Det er dem man kommer til for at blive helbredt for slemme sygdomme. Forårgudens og Efterårgudens præster er kendt for deres viden. De har stor kundskab til naturens veje. Sommergudindens præstinder er de mindst religiøse præstinder. Deres pligt er at være glade og at bringe glæde til omverdenen. De dyrker sangkunsten, og dansekunsten. Samtidig er det sommergudindens præstinder der fuldfører ægteskaber. Bortset fra kongens – siden landets opståen har det været Vintergudindens ypperstepræstinde der har fuldført ægteskabsbåndet mellem kongen og dronningen.

### Generelt

Der er ikke specielle ønsker om Udklædning. Det ville dog klart være bedst hvis mange kunne komme udklædt. Det perfekte tøj vil være dragter inspireret fra Vikingetiden eller Middelalderen. Dette er helt og aldeles et NON-CONTACT scenarie. Der vil IKKE VÆRE NOGEN FORMER FOR KAMP. Så har du noget våben med, vil de blive stående i våbenhuset, udenfor Riddersalen.

Skulle du være i den situation at du ikke har spille Live før, så kom alligevel. Jeg beder alle interesserede om at tage hensyn til eventuelle nybegyndere.





## Det nye Len

**Genre:**

Fantasy

**System:**

DoD

**Spillertyper:**
**Præsenteret af:**
**Forfatter:**

 Kasper H Andersen og Jens S  
 Christiansen

**Bemærkning:**

 Tidligere spillet på laustrum con  
 1997

**Forkortelse:** NYEL

**Modul:** F

**Antal pr. hold:**
**Vinder kåres:** Nej

### Det nye len.

Skønt byen ikke er stører, er stemningen på kroen ”Stenbrudet” alligevel temmelig god, musikerne spiller, folk synger og smukke kropier severer. Tolv år var gået siden Tamjos Livanse den II sidst havde i sin faders len, men nu var det tid til at vende næsen hjemad, ikke flere eventyr i et stykke tid. Med sig havde han bragt sine venner, som han havde gået med i fem år.

Pludselig overdøves musikken af lyden fra et stort signalhorn, folk falder til ro og sidder afventende, et sendebud iklædt sir Livanses våbenskjold sænker signalhornet og træder odenligt ind i kroen. Hans blik er bedrøvet..... Jeg er sendt af sted fra Sir Livanses borg for at meddele at Sir Livanse er faldet i slaget mod sortefolkene nodrpå.....



Velkomst  
 Hvem er VC  
 Tid og sted  
 Medlemskab  
 Informationen  
 Prissuddeling  
 Turneringsplan  
 Strategispil  
**Rollespil**  
 Foreninger  
 Butikker  
 Loppemarked  
 Sidste nyt  
 www

## Rollespil

# På vej til en morder.

**Genre:**

Horor

**System:**

Call of Cathulu

**Spillertyper:**
**Præsenteret af:**
**Forfatter:**
**Bemærkning:**

Tidligere spillet på chop con.

For ti år siden havde tre FBI-agenter fundet frem til Salvatore Di Boccas opholdsted, den massemyrdene morder, og ville gøre en ende på hans onde gerninger, men han satte sig til modværge med en fanatikkers styrke, To af agenterne døde, og den tredje mistede sit højer øje, og Salvatore tog flugten, det eneste han tog med sig, var sit stafeli, sine pensler og sit nybegyndte maleri. Psykopaten havde dengang mere end tyve modr i sit kølvand.

Nu har vi sporet af ham til en lille by ved navn, Deah shark vally. I skal finde Salvatore Di Bocca A.K.A Bob Fett og bringe ham for en domstol. Der vil vendte et fly i lufthavnen, og når i lander vil der være reseveret biler til jer.....

**Forkortelse: MORD**
**Modul: F**
**Antal pr. hold:**
**Vinder kåres: Nej**