

VIKING.COM

Forhåndstilmelding 130 kr.

Tårnby Gymnasium
13.-15. oktober 2000

- Brætspil
- Rollespil
- Figurspil
- Kortspil

Læs mere på
den gratis
CD-ROM



Introduktion
Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information
Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil
Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil
Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre
Aktiviteter
Spilforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Velkommen til Viking-Con 19

Du har nu sat Viking-Con CD'en i drevet, og er godt i gang med at glæde dig til årets Viking-Con - ikke sandt? Der er i hvert fald mange gode grunde til at glæde sig. Bl.a. 32 på rollespilssiden og 43 på strategispilssiden. Plus alt det løse, som er af mere spontan karakter. Samtidig kan du se frem til en weekend med socialt samvær og spil med ligesindede (læs: spillenørder), som heller ikke får sovet tilstrækkeligt. Og du får også lejlighed til at bruge dine surt tjente penge på diverse rolle- og brætspil, trading cards, mystiske terninger og hvad de tilstedeværende forretninger ellers kan finde på at ville sælge til dig. Kort sagt: De perfekte rammer for en weekend med spil er linet op.

Du skal nu bare finde ud af, hvad du kunne tænke dig at spille på Viking-Con, og eventuelt hvem af dine venner, du skal overtale til at tage med. Det sidste skulle nu ikke være så svært; og hvad det første angår, har du med CD'en i drevet rige muligheder for at finde frem til netop de turneringer, som du for alt i verden ikke vil undvære at deltage i. Hvis du ellers synes, at der mangler lige netop dit yndlingspil, er Viking-Con også stedet, hvor man kan skrabe en flok spillere sammen i løbet af ultra-kort tid, så husk at ta' yndlingsspillet med. Det er jo bestemt også tilladt at spille ikke-programlagte spil.

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

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

Hvem og hvad er Viking-Con?

Tja, Viking-con kan med den poetiske indgangsvinkel beskrives som rammerne for, at du og ligesindede kan udfolde jeres spille-lyster (hov-hov, der er begrænsninger - hvis det gi'r mere end tre måneder, er vi helt sikkert ikke med!) i 48 dejlige timer.

Viking-Con (VC) er en årligt tilbagevendende begivenhed - det har det i alt fald været i de sidste 18 år. Denne spillecon bliver arrangeret og sat i værk af frivillig, ulønnet arbejdskraft. Der er ni medlemmer i VC's planlægningsgruppe, som starter planlægningen af næste års con få uger efter, at årets con er afsluttet. Men ni mennesker er jo ikke nok til at få connen på skinner, så efterhånden i planlægningen og i arbejdet på connen inddrages flere og flere personer, således at der på selve connen er ca. 250 personer, der bidrager med arbejdskraft for at få det hele til at køre.

Planlægningsgruppen varetager alle principielle og økonomiske beslutninger, og gruppen mødes ca. 8 gange på et planlægningsår. Der nedsættes underudvalg, som beskæftiger sig med f.eks. rollespil, strategispil, blad, praktiske forhold såsom forplejning og garderobe, PR, foreningskontakt etc. I de fleste underudvalg sidder desuden også andre end folk fra nimandsgruppen. Et koordinationsudvalg på tre personer ud af de ni, varetager den løbende koordinering af arbejdet i de forskellige underudvalg, og følger op på ad hoc beslutninger.

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

Ud over det kan du på connen også møde forskellige foreninger, som får tilbudt at promovere sig selv på connen. Man kan også se på tilbud hos diverse spil-forretninger, som deltager med en stand. Desuden er der som regel indslag som f.eks. årets lopemarked og der er i år også et mere showpræget event, samt diverse workshops.



Arrangørgruppen

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

Annemette Kaaber Wolff
(CD/blad, edb, informationen, catering, web)
annemette@viking-con.dk

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

Dan Bowring
(CD/blad, edb, loppemarked, trøjer, web)
dan@viking-con.dk

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

Mette Riis
(edb, informationen, koordinationsudvalg, logo, strategispil)
mette@viking-con.dk

Michael Svellø
(forsikringer, kantine, lokaler, loppemarked, strategispil, web)
michael@viking-con.dk

Morten Kaaber Wolff
(caféer/foreninger, informationen, PR, trøjer)
morten@viking-con.dk

Ole Peter Bager
(butikker, PR, rollespil)
ole@viking-con.dk

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

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

Redaktionen

Følgende personer har siddet i redaktionsgruppen for CD/blad:

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

Disse personer har samlet, redigeret og delvist skrevet det, du kan læse på denne CD. Hovedparten af indlæggene er dog skrevet af turneringsledere og deltagere i rolle- og strategispilsudvalg.

Introduktion	
Velkommen til Viking-Con	2
Hvem og hvad er Viking-Con	2
Arrangørgruppen	3
Redaktionen	3

Introduktion

Introduktion
Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information
Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil
Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil
Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre
Aktiviteter
Spilforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Generel information

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

- Tårnby Gymnasiums kantine erstattes af en udefra kommende caterer.
- Vi opretter en hyggecafé, som forbeholdes de der har lyst til at snakke sammen stille og roligt. Caféen er spilfrit område.
- Brunchen er i år aflyst.
- Viking-Cons markedsplads besøges af fire butikker: Fantask, Goblin Gate, Faraos Cigarer og Tradition.
- Jurybedømmelsen af rollespilsscenerier erstattes af tre publikums- og spillederpriser.
- Der afholdes tre rollespils-workshops fredag og lørdag.
- Dansk Kendo Forening holder fægteopvisning i bedste orientalske tradition.
- Forfatterne til det nye danske rollespil, Fusion, præsenterer bogen og fortæller hvordan den blev til.
- Vi har inkluderet det prisvindende Viking-Con scenarie, Forhøret, på CD'en.
- Tilmeldingsgebyret er hævet fra 100 til 130 kroner for forhåndstilmelding og 120 til 150 kroner for betaling ved døren. Desuden indfører vi i år endagsbilletter.

Hjælpen er nær - brug Informationen

Som altid vil en hærske af medhjælpere være klar til at hjælpe dig ved at svare på con-relaterede spørgsmål fra det øjeblik, du træder ind af døren, og til det øjeblik du skal hjem igen. I Informationen kan du til- og framelde dig turneringer, få oplysninger om turneringer, vi har en garderobe, vi udleverer købte T-shirts og scenarier, vi udlåner spil og vi viser vej. Informationen tager sig af alt dét, der danner rammerne for spillene på connen.

På Viking-Con er Informationen delt op i to områder: Den praktiske del med Ludoteket og Garderoben, som ligger til højre i kantineområdet. Og selve hoved-Informationen, der ligger lige inden for døren, hvor du kan henvende dig med alle andre spørgsmål.

Informationen tager sig af indcheckningen af deltagere og udlevering af materiale til turneringsledere. Der vil også være repræsentanter for spiludvalgene til stede i Informationen, så turneringsspørgsmål kan blive løst med det samme.

Informationen vil være åben under hele connen, så du vil altid kunne få hjælp dér.

Dørene åbner kl. 18.00

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

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

For registrerede VIP'ere, turneringsledere, gamemastere og andre officials vil der være indgang til skolen fra kl. 17.00.

Du bør sikre dig, at din VIP-status er blevet registreret. Du kan evt. skrive til din kontaktperson for at sikre dig, at du er med på holdet.

Overnatning

Og så sad en af spillerne og sov! Du har sikkert selv siddet i en turnering som blev mere eller mindre kedelig fordi en af deltagerne simpelthen var for træt til at deltage.

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

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

Som service for VIP'ere har vi igen i år indrettet en VIP-sovesal på Nordregårdsskolen. VIP-sovesalen kan benyttes af de deltagere, der hjælper på connen, 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 koster ikke ekstra at benytte sovesalene, så der er al mulig grund til at hvile øjnene, når trangen melder sig.



Garderobe

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

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

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

Garderoben er at finde i den del af Informationen, der ligger i kantineområdet, og den er åben under hele connen - også om natten.

Kantine

Uden mad og drikke..... De tidligere år har det været gymnasiets kantine der har stået for maden på Viking-Con, men i år vil vi prøve noget nyt.

Den nystiftede forening Dragon Land har i år påtaget sig at fylde jeres maver hele weekenden.

Hos dem vil du kunne købe pizza slices, sandwich, hotdogs, sodavand, te/kaffe og slik i massevis.

Til morgenmad kan du bestille en morgenkomplet bestående af rundstykker, smør, pålæg og diverse andre morgenmadsprodukter. Der vil også være mulighed for at bestille aftensmad til fredag og lørdag.

Pris for morgenmad er kr., 25,- pr. dag
Pris for aftensmad er kr. 40,- pr måltid

Du skal skrive din bestilling på girokortet og betale (senest den 23. september 2000), så skal vi sørge for, at Dragon Land får din bestilling.

Dragon Land vil holde åben fra fredag, når vi kommer, til lørdag nat. Og igen om søndagen, så der skulle ikke være risiko for at falde om af sult. Lørdag nat vil der være mulighed for at købe lidt at spise og drikke i Informationen.

Viking-Con ønsker Dragon Land velkommen på connen og håber, at I deltagere tager godt imod dem.

Brunch

Brunchen er aflyst i år. Med en deltagelse på under 9% af deltagerne har vi valgt at tage brunchen af programmet. Synes du dette er en dårlig ide, så gør som Radioprogrammet Straks gjorde, og få genindført brunchen.

Personale

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 udgave med det officielle logo på, 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 én, der kan.

Hvis du får behov for at kontakte én af arrangørerne inden connen, kan du finde de forskelliges e-mailadresser under afsnittet "Arrangørgruppen".

T-shirts og badges

Vi tilbyder, som de øvrige år, Viking-Cons medlemmer at købe en T-shirt med årets Viking-Con logo. Der vil være tale om en sort T-shirt med hvidt tryk. Prisen er 90,- kr. pr. T-shirt, som fås i Medium, Large og Extra Large.

T-shirts udleveres på Viking-Con til de medlemmer, der har forudbestilt og betalt en sådan. Betaling for T-shirt skal ske på det medfølgende girokort senest den 23. september 2000. 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.

Informationen tilbyder, som en ekstraservice, at lave badges for connens deltagere. For den beskedne 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.

Hjælp os - vi mangler folk til informationen

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

- Som informationsmedarbejder vil du selvfølgelig få vores store taknemmelighed.
- Du vil få en gamemaster-prioritet, hvilket betyder at du deltager i den kørsel i lodtrækningen der køre først, hvorved du skulle have meget stor chance for at få opfyldt din første prioritet.
- Du får adgang til Vip-sovesalen
- Du får den grønne VC-19 T-shirt hvis du binder dig for 3 vagter (bliver vi mange nok vil dette kun være 2 vagter)
- Du kan komme ind kl. 16.00 om fredagen hvis du deltager i opstillingen
- Du får tilbudt en Sweat Shirt med det broderet Logo til kr. 325,-

Information	
General Information	4
Hjælpen er nær - brug Informationen	4
Dørene åbner kl. 18.00	4
Overnatning	4
Garderobe	5
Kantine	5
Brunch	5
Personale	5
T-shirts og badges	5
Hjælp os - vi mangler folk til Informationen	5
Tilmelding	6
Individuel eller gruppe	6
Lodtrækning	6
Afmelding	7
Ordensregler	7

Information



Introduktion

Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information

Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil

Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil

Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre Aktiviteter

Spillforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

- Vi oplærer dig selvfølgelig til de forskellige funktioner i informationen.
- Du kan nyde samværet med dine kollegaer i Informationen.

Vi har heldigvis en hel del deltagere, der år efter år stiller op, men vi har altid brug for nye og friske kræfter

Vi glæder os til at byde dig velkommen i informationen på VC-19

Du kan ringe til Annemette på tlf. 33 25 50 10 eller skrive til annemette@viking-con.dk

Tilmelding

Vi arbejder for øjeblikket med at etablere mulighed for tilmelding og betaling over internet. Ved redaktionens afslutning forelå der stadig ikke noget endeligt om denne mulighed, så vi venter også i spænding. Om det lykkes eller ej, vil du kunne se på hjemmesiden www.viking.con.dk/on-line. Indtil videre er der kun mulighed for tilmelding som beskrevet nedenfor.

Sådan tilmelder man sig Viking-Con 19:

Forhåndstilmelding kan kun ske ved at indbetale kr. 130,- senest den 23. september 2000 på et af de girokort, der er vedlagt Viking-Con hæftet. Hvis du indsender girokortet til Girobank skal dette ske senest den 18. september 2000. 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 på. 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 og madordning. 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 om individuel- og gruppertilmelding 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 eller Gruppe

Individuel tilmelding

Tilmeldingsskemaet udfyldes som en prioriteret ønskeliste, hvor 1 angiver den højeste prioritet. Dvs. den turnering, som du helst vil deltage i, skriver du ud for nr. 1. Den 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 på CD'en og 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.

Gruppertilmelding

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

Ved forhåndslodtrækningen 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!

Nogle 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).

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

Lodtrækning

Resultatet af forhåndslodtrækningen kommer til af fremgå på www.viking-con.dk omkring den 8/10-2000. Hvis du vil have automatisk besked, når lodtrækningen bliver offentliggjort, skal du udfylde og sende denne formular: www.viking-con.dk/html/mail.html. Af hensyn til deltagerne vil der kun blive offentliggjort fornavn, forbogstavet i efternavnet, postnummer, VC-nummer samt lodtrækningsresultatet.

Resultatet kan f.eks. se således ud:

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

uddelt som følger: Grp Navn VC-nr

Børge X, 4140 Borup 243

Niels C, 2800 Lyngby 969

Tobias C, 2990 Nivå 2006

Dekadente Kaoskultister

Morten U, 2100 København Ø 2044

Sebastian T, 2200 København N 2240

Michael K, 1364 København K 2004

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

Resterende ledige turneringspladser vil blive uddelt løbende under connen.

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

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

Hvorfor nu det? Vi fik i flere år klager fra turneringsledere, der lægger et stort stykke arbejde i at lave en turnering. Turneringslederne stod og manglede deltagere, enten fordi folk havde sovet over sig, eller fordi de havde fundet en mere interessant turnering. 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 forhåndslodtrækningen af turneringspladser. Som medlem får du også tilsendt næste års Viking-Con hæfte. Derfor kan vi ikke returnere din indbetaling.

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

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

Ordensregler

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

1. Ryd for f*** op efter dig! Viking-Cons rengøringshold står vel at mærke for den store after-con oprydning, men for at vi alle skal kunne ånde undervejs på connen er det pinedød nødvendigt, at du er opmærksom på ikke at efterlade dit skrald. Når du forlader et spillelokale, så sørg altså for at papir/ tomme flasker/ brugte femidomer ligger i skraldespanden og ikke på gulv og borde.

2. Hav respekt for dem, der sover. Sædvanligvis soves der ikke meget på Viking-Con. Netop derfor er det vigtigt at den søvn, deltagerne får, er god. Det forudsætter, at du undlader at: holde længdespringskonkurrence i sovesalen; sætte Pantera på volume 23 klokken halv fire; spille Junta fra din sovepose. Kort sagt, du skal holde din kæft og gå musestille, når du befinder dig i sovesalen.

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

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

5. Du må ikke spise andre steder end i kantineområdet. Mad skal spises dér, hvor mad skal spises, og i Viking-Cons tilfælde er det altså i kantineområdet lige ved ludoteket og informationen. Her er borde og bænke indrettet til spisning, der sikrer dig en optimal kulinarisk oplevelse!

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

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

Information	
Generel Information	4
Hjælpen er nær - brug Informationen	4
Dørene åbner kl. 18.00	4
Overnatning	4
Garderobe	5
Kantine	5
Brunch	5
Personale	5
T-shirts og badges	5
Hjælp os - vi mangler folk til Informationen	5
Tilmelding	6
Individuel eller gruppe	6
Lodtrækning	6
Afmelding	7
Ordensregler	7

Information

Introduktion
Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information
Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil
Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil
Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre
Aktiviteter
Spillforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Introduktion til rollespilsturneringer

Rollespillet på Viking-Con er i år repræsenteret ved 32 scenarier og en række rollespilsrelaterede events. Så der burde være noget for enhver smag; action, thriller, western, horror, komedie, sci-fi, fantasy, AD&D, GURPS, Fusion, MERP og systemløshed flourer på årets kongres. Og både de unge talenter og de gamle garvede præsenterer scenarier på Viking-Con. De nye tiltag på Viking-Con 19 er som følger:

Café: Der bliver i år opstillet en café bestyret af Sleipner. Caféen er for dem, der savner et hyggeligt sted at sidde og snakke, fri for den virak, der er på resten af connen. Caféen er absolut spilfrit område, men der kommer nu alligevel til at ske noget; for eksempel en paneldebat om rollespillets fremtid i Danmark. Se mere om caféen andetsteds på CD'en.

Klassikere: Der har været et vist lobbyarbejde for at genoptage go' e gamle scenarier, for til stadighed at bibringe dem den hæder og ære der tilkommer dem, snarere end at lade dem gå i glemmebogen. Og for at endnu flere mennesker kan få glæde af dem. Vi svarer med i år at genopsætte Casper Vangs "Apollo" og Bjarne Sinkjærs "Vanviddets Melodi"; to Viking-Con klassikere, der fortjener bedre end at samle støv. Af samme grund har vi valgt at have re-runs fra andre conner.

Workshop: Der bliver i år afholdt en workshop med fokus på forskellige teknikker til at skabe mere levende rollespil; hvordan man bliver en bedre spiller og hvordan man bliver en bedre spilleleder. Workshoppen ledes af Henning Basballe og Bjarne Sinkjær og er arrangeret af Sanne Harder.

Spilledere ønskes

Som sædvanlig har vi liiige 5 friske fyre og piger, der står og mangler en GM. Med godt 800 deltagere på Viking-Con kræver det en masse frivillighed at aktivere alle på én gang. Vi kan altså altid bruge flere spilledere. Hvis du har lyst og mod på at køre et af årets scenarier, så kontakt rollespilsudvalget hurtigt. Jo hurtigere du melder dig som spilleleder, jo hurtigere får du også tilsendt scenariet. På turneringsoversigten kan du se hvilke scenarier vi mangler gm's til. Og der er selvfølgelig også en gulerod involveret. Udover evig taknemmelighed får du VIP-status, hvilket betyder at:

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.

Du får GM-prioritet på din forhåndstilmelding. Din førsteprioritet bliver lodtrukket før alle ikke-VIP'ere, med stærkt forøget chance for at den bliver opfyldt.

Du får scenariet til evig arv og eje for alle de scenarier du er GM i.

Sidst men ikke mindst får du en kande GM-kaffe eller te per 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.

Prisuddeling

Det er efterhånden en tradition på de danske conner at man uddeler diverse rollespilspriser i bedste oscar/ emmy/ grammy stil. Således også på Viking-Con. Men hvor vi før har haft en egentlig jurybedømmelse af rollespilsscenerierne, lægger vi i år afgørelsen i publikums hænder. Der bliver uddelt tre priser på Viking-Con 19:

Spillernes pris til bedste scenarie
Spillernes pris til bedste GM
Spilledernes pris til bedste scenarie

Navnene på de tre udkårne offentliggøres om søndagen på Viking-Con.

Rollespil

Introduktion	8
Spillere ønskes	8
Frisuddeling	8
Rollespilsbeskrivelser	10
1.1.55	10
1.23 Scenarier	10
2.1.22	10
Agent 00Smølf: Mission	
2Smølf	11
Apollo	11
Blackout	11
Dai-No-Dachi	12
Delta	12
Den sorte sfære	12
Det sidste korstog	12
Dødens Engle	13
Empowerment	13
Frosmølfen	13
For Gud, Konge og Fædreland	13
Gewöhnliches französisches Brot...	14
Gnierens Skat	14
Heksejagt	14
Hævnens Time	14
I Danmark er jeg født	15
I sindets dyb III	15
Indian Summer	16
It Came From the Swamp	16
Messe for en galning	16
Meteorit fra det Ydre Rum	16
Modus Operandi	17
Oktovia	17
Rovdyr i Rakaels Have	18
Sidste Stik	19
The Hidden Foe	19
Toon	19
Vanviddets melodi	19
Varmt bly og knuste hjerter	20
Workshops	20
Rollespil i fremtiden	20
GM - at mestre rollen	20
Rollespillerens anatomi	20

Rollespil

Introduktion
Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information
General Information 4
Tilmelding 6

Rollespil
Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil
Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre
Aktiviteter
Spillforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Rollespilsbeskrivelser

11.55

Forfattet af Clara & Sabine Behrmann
System Eget
Genre Historisk Non-Contact Liverollespil
Spillertyper Rænkesmede med smag for intriger
Spilles i modul A+B, Fredag 19:00-01:00

Et historisk live-rollespils-scenarie fra det franske hof.

Paris, august 1572. Stemningen i det meste af byen og i slottet, Louvre, er løssluppen: Kongen af Navarra er lige blevet gift med den franske konges søster, så nu er der endeligt fred mellem de stridende protestanter og katolikker.

For nogle er dette afslutningen på en lang og blodig borgerkrig. For andre er det muligheden for at smede flere rænker: Englands dronning Elisabeth vil helst se Frankrig opløst i indre splid, det samme gælder for kongen af Spanien og Inkvisitionen. Desuden er der altid nogle, som ikke er tilfredse med et lukket kompromis.

Alle har de sendt deres repræsentanter til hoffet. Alle venter de som gribbe på, at der igen skal opstå splid i selveste kongehuset, mens de tidligere stridende parter ved hoffet ligger i hinandens arme i en nyvundet følelse af forbrødring.

Men der er nogle, der er helt på det rene med, at klokken er fem minutter i tolv...

Kostumer: Det er ikke en nødvendighed at klæde sig ud som i den franske renæssance, pænt rollespilstøj uden store våben og uden magisk tingeltangel er tilstrækkeligt. Ved man på forhånd, at man vil spille protestant, er det bedst at vælge nogle "kedelige" farver, såsom brun og grå.

Og: det skal siges, at dette ikke er noget replay af de faktiske hændelser, men blot et scenarie, der er baseret på de historiske facts!

123 Scenarier

Præsenteret af Avalon
Forfattet af Bjarne Sinkjær
System N/A
Genre Speedscenarie-skrivningskonkurrence
Spillertyper Forfattere
Spilles i modul C, Lørdag 10:00-15:00
Bemærk Der bliver kåret bedste scenarie og bedste idé

Har du lyst til at prøve kræfter med scenarieringsskrivningens 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. Sløfferhafens og hans Dødsstråle? Eller hvad med Phillip Mardigan og sagen om den Sidste Pilgrim? Mulighederne er mange. Kun fantasien sætter grænsen. Nå ja, og tiden. Tiden er kort. 123 minutter. To timer og tre minutter til at skrive et scenarie. Tror du at du kan klare det? Det er nemt, blot du følger tre enkle regler:

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

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

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

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

2122

Forfattet af Flemming Rasch
System Eget
Genre Sci-Fi
Spillertyper Alle
Spilles i modul A+B, Fredag 19:00-02:00
GMer ønskes
Bemærk Fortsættelse og afslutning af 2092 & 2093 fra VC 17 & 18

For anden gang i menneskehedens historie sendes et rumskib af sted mod en anden stjerne. Denne gang er formålet lige så meget militært som videnskabeligt, for i de mellemliggende år har vi to gange haft kontakt med fjendtligt indede intelligensvæsener. Ombord er blandt andet nogle af dem, som var med på den første rejse, og nogle eventyrlystne mennesker af en lidt yngre generation. Stjerneskipet Beagle bevæger sig de mange lysår gennem rummets mørke mod planeten Hoyle, med sin last af sovende mennesker og hyperavanceret teknologi. Forude venter svaret på en mængde spørgsmål: Hvorfor mistede man kontakten med de to sonder, der blev sendt af sted mod Hoyle? Hvad er det for noget primitivt liv man ved hjælp af teleskoper har registreret på Hoyle? Er Fjenden også kommet til Hoyles solsystem?

Som på de to foregående Viking Con er dette et forsøg på at lave lidt mere traditionel science fiction. Universet bygger på det fra de to foregående scenarier, men bortset fra det har scenarierne ikke nødvendigvis så meget til fælles. Jeg kan dog afsløre at der vil forekomme nogle - men ikke alle - af følgende plotelementer: fremmede intelligensvæsener, singulariteter, tidsrejser, andre universer, paranormale fænomener og en krig der har strakt sig over flere milliarder stjerner og over flere millioner år. Så vidt muligt vil der være noget af interesse for alle rollespillere, men i år vil selve rollespillet være lidt mere i fokus. Systemet er et hjemmelavet meget simpelt system, men den enkelte gamemaster kan vælge at køre helt systemløst.



Agent 00 Smølf: Mission 2 Smølf

Forfattet af	Morten VesterSmølf Fisker
System	Smølfquest 2nd Ed.
Genre	Smølf / investigation / action
Spillertyper	Smølfer. Regelkendskab er IKKE tilladt !!
Spilles i modul	D, Lørdag 15:30-20:00
GMer ønskes	
Bemærk	Har tidligere været spillet på ChopSmølf 2000

Det var en smølf dag. Smølven smølfede fra en skysmølf smølf og fuglene smølfede, glade over smølfens snarlige komme. Havde de blot smølfet, hvad smølfernes agenter i netop dette smølf var smølfer til i menneskernes smølf, ville de sikkert have smølfet sig hjem til deres smølfer, for dér at gå den tilsmølfeladende uundsmølfelige smølf i møde. Men det smølfede de ikke! I agentsmølfernes hovedsmølf herskede kaos: Smølfer løb forsmølfede omkring og råbte i smølven på hverandre: "Smølven er nær, smølven er nær", og "Smølf for livet. Smølf jer, hvem der kan". Der var kun en smølf, som OverAgent 10-4 kunne stille op: Special Ops Smølferne [S.O.S.] måtte smølves afsted en sidste afsmølfende gang....!!

En god portion smølføhhh - humor og et godt kendskab til smølfernes, såvel som vores eget, univers er hovedingredienserne i SmølfQuest. Medbring selv en smølf - så finder vi ud af, hvad den har som særlig egenskab. Regelkendskab er IKKE tilladt!!

Apollo

Forfattet af	Casper Vang
System	Dark Conspiracy
Genre	Horror
Spilles i modul	C+D, Lørdag 10:00-20:00
GMer ønskes	
Bemærk	En klassiker fra Viking-Con 15, hvor det vandt priserne for Bedste Scenarie, Bedste Spilpersoner og Bedste Bipersoner

Brooklyn, NY, USA, 2. April, 2002.
Williams fingre famlede i mørket efter telefonrøret. De røde digitaltal fra clockradioen gav hans dyne og Maggies ansigt et uvirkeligt skær. 8:01. Morgenlarmen fra Empire Boulevard blev afbrudt af en velkendt stemme i røret.

"Er det William? - det er din gode ven Al. Du snuste på et tidspunkt til en Admiral Boorda, har det stadig interesse?"

"Måske, hvad har du til mig?"

"Hov, hov, ikke så hurtigt Bill. Mød mig på Andy's Place klokken et, det her er rigtigt underligt, du vil elske det".

Således begynder mareridtet for journalisten William Stern, hans venner og den fallerede børsmægler Daniel Boorda, søn af den afdøde admiral Jeremy Boorda. Sammen prøver de at kortlægge begivenhederne vedrørende Mr. Boordas selvmord. En sag de

allerede én gang har måttet opgive, men måske er dette chancen, de havde ventet på. Måske skulle der gå seks år, før noget dukkede op omkring de stjalne dokumenter, der efter sigende var skyld i admiralens død.

Denne gang har Daniel Boorda og William Stern ikke tænkt sig at give så let op, men måske er sandheden om Goordas død mere grufuld og afsindig, end den mest absurde sammensværgelsesteori kunne antyde.

Blackout

Præsenteret af	Yggdrasil
Forfattet af	Tobias Demediuk Bindslet
System	Eget
Genre	Sci-Fi/Intrige
Spillertyper	Skuespillere
Spilles i modul	E, Lørdag 21:00-04:00
GMer ønskes	

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

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

Goddag og velkommen til FSS Nyhederne. Det er i dag d. 20 Januar 2207, klokken er 15:30.

I New York var det i dag den 39. dag, hvor gaderne var fyldt med protesterende indbyggere. Menneskemængderne protesterer med slagord som; "Demokrati, ytringsfrihed og retfærdighed". Selv ordensmagten har opgivet at få kontrol over menneskemængden og flere politifolk er observeret i de massive optog. Præsidentens personlige livgarde vil fra i morgen af blive sat ind for at bringe ro og orden tilbage i byens gader, og med introduktionen af de nye gasvåben vil livgarden hurtigt sejre. Længe leve den ærværdige og retfærdige Præsident!

FSS Starfleet, Afdelingen for interstellar udforskning, tager i dag et historisk skridt, der for alvor vil bringe os ind i det 23. århundrede. Udviklingen af det nye Spitz Jump-drive vil muliggøre udforskning af verdensrummet i et hidtil uhørt tempo, og i dag er prototypen af det nye Gazelle klasse skib, FSS Earthworm, parat til at tage springet. Vores eksperter mener bestemt, at teorien bag Spitz drevet er sikker, men dette er dog første gang at mennesker forsøger at flyve gennem et ormehul, og resultaterne kan vi kun gisne om.

Rollespil	
Introduktion	8
Spilledere ønskes	8
Frisuddeling	8
Rollespilsbeskrivelser	10
11.55	10
123 Scenarier	10
2.122	10
Agent 00 Smølf: Mission 2 Smølf	11
Apollo	11
Blackout	11
Dai-No-Dachi	12
Delta	12
Den sorte sfære	12
Det sidste korstog	12
Dødens Engle	13
Empowerment	13
Erosølven	13
For Gud, Konge og Fædreland	13
Gewöhnliches französisches Brot...	14
Gnierenes Skat	14
Heksejagt	14
Hævnens Time	14
I Danmark er jeg født	15
I sindets dyb III	15
Indian Summer	16
It Came From the Swamp	16
Messe for en galning	16
Meteoriet fra det Ydre Rum	16
Modus Operandi	17
Oktovia	17
Rovdyr i Rakaels Have	18
Sidste Stik	19
The Hidden Foe	19
Toon	19
Vanviddets melodi	19
Varmt bly og knuste hjerter	20
Workshops	20
Rollespil i fremtiden	20
GM - at mestre rollen	20
Rollespillerens anatomi	20

Introduktion
Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information
Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil
Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil
Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre
Aktiviteter
Spillforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Dai-No-Dachi

Forfattet af Bjørn Temte & Kristoffer Kiil
System Intet
Genre Live-agtigt intrige/mordmysterie/
diplomacy
Spillertyper skuespillere, livere, problemløserne,
intrigemagere
Spilles i modul A+B, Fredag 19:00-04:00
GM'er ønskes

Viking-Con har desværre ikke modtaget
foromtalen til scenariet Dai-No-Dachi, men vi
kan afsløre at der er tale om en historie sat i det
feudale Japan. Læs mere om scenariet på Viking-
Cons hjemmeside.

Delta

Præsenteret af Avalon
Forfattet af Bjarne Sinkjær
System Eget
Genre Sci-Fi / Drama
Spillertyper Alle
Spilles i modul A+B, Fredag 19:00-04:00
GM'er ønskes
Bemærk I scenariet bruges mit eget
rollespilssystem, som du kan finde
her på CD-ROMmen.

Jeg er et syntetisk menneske. Har en synner ikke
øjne? Har en synner ikke hænder, arme, ben,
organer, skikkelse, sanser, lidenskaber? Næres han
ikke af den samme føde, såres han ikke af de samme
våben, er han ikke udsat for de samme sygdomme,
helbredes han ikke ved de samme lægemidler,
varmes og kølnes han ikke af samme sommer og
vinter som et menneske? Hvis I stikker os, bløder vi
da ikke? Hvis I kilder os, ler vi da ikke? Hvis I forgifter
os, dør vi da ikke? - og når I gør os fortræd, skal vi
da ikke hævne os? Er vi jeres lige i alt andet, vil vi
også ligne jer i det.

William Shakespeare, anno domino 2198

I det 22. århundrede har mennesket søgt sin frem-
tid ude blandt stjernerne. Jordens menneskehorder,
ivrige for at forlade en udpint og plaget klode, presser
på for kunne bosætte sig på ny og frodig jord. Koste
hvad det vil. For at klare de traumer, som hyperur-
met udsætter mennesket for, har man skabt et nyt
menneske. Stærkere, hurtigere. Med krop og bevid-
sthed klonet fra mennesker, er de det redskab som
skal give menneskeracen en ny start. De har mange
navne. Replikant. Synner. Zombie. Muldyr. Skinjobs...
Dette er deres historie.

Den sorte sfære

Forfattet af Alex Moe
System AD&D
Genre Investigaton
Spillertyper Skuespillere
Spilles i modul A+B, Fredag 19:00-04:00
GM'er ønskes

Solen skinner fra en skyfri himmel. Det er en
dejlig varm forårsdag. Da du ser et sendebud
haste ind af byporten er du sikker på, at du og din
gruppe ikke skal ligge og slikke sol i dag. Ganske
rigtigt. Sendebudet haster over til jer og overrækker
jer et forseglede brev.

Kære venner

For et år siden, da jeg forlod gruppen, lovede I mig
at jeg blot skulle henvende mig, hvis jeg skulle få
brug for hjælp. Den dag er kommet. Jeg beder jer om
hurtigst muligt at tage til byen Hommet, hvor jeg bor
for tiden. Jeg kan ikke sige mere lige nu, men jeg
håber, I kommer så hurtigt som muligt.

Jeres ven
Ken

Ken havde aldrig været let at slå ud af kurs. Det var
tydeligt at et eller andet var galt, men hvad...
Pligten kalder. Det er ikke nemt at være eventyrer.

Det sidste korstog

Forfattet af Ask Agger
System Holocaust / Via Prudensia
Genre Episk Horror/Drama
Spilles i modul F, Søndag 12:00-18:00
GM'er ønskes
Bemærk Spillet på Fastaval 2000

Foråret 1952.
Verdenskrigen raser på andet årti, og Europas
ansigt er arret efter tusinde slag og atombombernes
helvedesild.

Det Tredje Rige har påbegyndt invasionen af
Amerika, og Atlanten piskes til blods.

Rom, selvstændig bystat under Vatikanets kontrol
og Pavens beskyttelse. Fem tempelriddere vækkes
med Gralens hellige vand. Siden de faldt ved Sinaib-
jerget i år 1121 har de ventet i Vatikanets katakomber,
ventet på en sidste chance til at dø for Herren. De er
kristondommens ultimative våben, menneskehedens
sidste bolværk mod Satans yngel og ondskab. Den
yderste dag nærmer sig. De fem ordensbrødre har
en hellig mission: I det hellige land skal de finde
og stoppe nazisterne, der netop er ved at afslutte
en diabolisk sammensværgelse. Det bliver et kapløb
med tiden, med nazistiske agenter og med Satans
mørkemænd. Det bliver det sidste korstog...

Dødens Engle

Den som sover, synder ikke...

Forfattet af Mads Knudsen
System Eget/Basic
Genre Action Thriller
Spilles i modul A+B, Fredag 19:00-01:00
GMer ønskes

Det ligner ikke tolderne at stoppe mine var-
evogne, mine stoffer, mine PENGE, vi har jo
en overenskomst... Nogen må stå bag dette. Er min
forretning / familie blevet infiltreret? Eller har nogle af
mine konkurrenter presset informationer ud af mine
ansatte, eller... Mulighederne er mange, men der er
andre og vigtigere sager, som jeg må tage mig af
før... Om ikke andet vil hævnen være sød, som
sædvanlig.

Hr. Hierano læner sig tilbage i sædet i limousinen,
og lader blikket glide ud over ørkenen som farer forbi
med 90 m/h foran de tonede ruder, hypnotiserende,
drømmende. Penge, magt, stoffer, spænding, politi,
angst, paranoia, hævn, livet, døden... En silkeblød
hånd bringer ham tilbage til virkeligheden, og den
opgave, som står foran ham. Bilen holder stille på
"The Diner"s parkeringsplads, en rasteplads nogle
hundrede kilometer nord for den Mexikanske grænse.
Hans livvagt bevæger langsomt hånden fra hans
skulder og til sin hofte, imens hun flytter blikket fra
sin arbejdsgiver til restaurationen, på en måde så
hendes perfekte kurver og dimensioner træder frem i
ørkensolens bagende, flimrende hede. Hun kan bag
de tilstøvede ruder ane fem skikkelser, der sidder
omkring et bord. Bag dem kan hun skimte sine to
kollegaer, som er kørt i forvejen for at sikre, at de
hyrede muskler ikke skaber nogle problemer, eller om
ikke andet så holde dem fra det så længe Hr. Hierano
er i nærheden. Hun vender sig atter om og nikker -
De er alle ankommet, og så endda til tiden.

Inde i restaurationen er stemningen anspændt. De
fem ser hinanden an, fremmede, kriminelle, kold-
blodige. Alle mærker de spændingen, som melder
sig minutterne før, de afgørende informationer om et
større kup bliver lagt på bordet. Den ene - en hvid
mand iført sort jakkesæt - rejser sig langsomt og for-
lader lokalet. Energien, magien som fylder rummet,
bliver midlertidigt brudt, da Hr. Hierano åbner døren
og træder ind i selskab med sin livvagt - udyret
og skønheden. Han sætter sig på den sidste ledige
stol ved det massive egetræsbord, og øjeblikket efter
vender "Jakkesættet" tilbage fra toilettet. Hr. Hierano
læner sig frem i stolen og ser, en efter en, sine
hyrede folk i øjnene. Han begynder derefter at tale:
Mine herrer.....

Empowerment

Præsenteret af Danske Hattesvingere
Forfattet af Jakob Weldingh, Mikkel Arnbjerg,
Ole Frej Christiansen
System Eget
Genre Cyberpunk
Spillertyper Modne rollespillere med humoris-
tisk sans
Spilles i modul D, Lørdag 15:30-20:00

Pol-info 6/7/2020: "Ligene af 2 mænd blev i går
fundet under et vejarbejde på
motorring 3. Mændene, der lå indstøbt i asfalten,
blev opdaget da asfalten

blev brudt op som et led i et større vejarbejde
omkring motorring 3. Identiteten af ligene er ikke
fastslået endnu, men de foreløbige undersøgelser
tyder på, at der er tale om to sydlandsk udseende
mænd i starten af 30'erne. Politiet har identificeret
mændene, men ønsker ikke at kommentere sagen
yderligere. Anonyme kilder har dog oplyst til
Pol-info, at sagen er overgivet til politiets særlige
undersøgelseskommission for økonomisk kriminalitet,
der har taget kontakt til flere retskredse i det sydlige
Italien samt EF-domstolens departement for interna-
tional korruption"

Empowerment - tunge våben på Europas sydspids
og kulturelle oplevelser i hjertet af den Europæiske
Union.

Læs mere på <http://welcome.to/empowerment>

Erosmølften

Forfattet af Anonyme

System: Intet
Genre: Lystspil
Spillertyper: Stanglidelige smølfefetichister
Spilles i modul: F, Søndag 12:00-18:00
GMer ønskes

Til denne dejlige kompot tilsættes et styk
Smølfine, Gargamel, Katten Azrael, alle de blå
smølfer, Johnny Reimer og en stak smølfeparty
bånd, en posefuld sorte smølfer, lidt fistfucking,
noget gnækkeri, blå bondage, og en stor portion
sodomi. Som prikken oveni tilsættes seks stanglidel-
lige smølfefetichister. Retten simrer i et par timer, og
er derefter klar til servering...god fornøjelse.

For Gud, Konge og Fædreland

Forfattet af Morten Juul
System Fusion
Genre Action / Investigation
Spillertyper Problemløser
Spilles i modul C+D, Lørdag 10:00-20:00
GM'er ønskes
Bemærk For Gud, Konge og Fædreland
er skrevet til det nye, danske
rollespilssystem Fusion.

Året er 2005. Tidspunktet er en næsten tilfældig
maj-nat i København

På Nørrebrogade triller en enkelt politibil fra Falck/
Securitas roligt af
sted igennem den næsten trafiktomme gade.
Betjentene snakker som altid om de
dårlige arbejdsforhold, den lave hyre og landets for-
fald, mens de tager en
slurk kaffe og dovent lader blikket glide henover de

Rollespil

Introduktion	8
Spillede ønskes	8
Frisuddeling	8
Rollespilsbeskrivelser	10
11.55	10
123 Scenarier	10
2.122	10
Agent 00 Smølf: Mission	
2 Smølf	11
Apollo	11
Blackout	11
Dai-No-Dachi	12
Delta	12
Den sorte sfære	12
Det sidste korstog	12
Dødens Engle	13
Empowerment	13
Erosmølften	13
For Gud, Konge og Fædreland	13
Gewöhnliches französisches Brot...	14
Gnierens Skat	14
Heksejagt	14
Hævnens Time	14
I Danmark er jeg født	15
I sindets dyb III	15
Indian Summer	16
It Came From the Swamp	16
Messe for en galning	16
Meteorit fra det Ydre Rum	16
Modus Operandi	17
Oktovia	17
Rovdyr i Rakaels Have	18
Sidste Stik	19
The Hidden Foe	19
Toon	19
Vanviddets melodi	19
Varmt bly og knuste hjerter	20
Workshops	20
Rollespil i fremtiden	20
GM - at mestre rollen	20
Rollespillerens anatomi	20

Introduktion

Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information

Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil

Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil

Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre

Aktiviteter

Spillforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

få sjæle på fortovet,
som endnu ikke er gået til ro.

På Store Kongensgade arbejder et hold kommunalarbejdere på at få hegnene gjort klar til Kong Frederiks karettur gennem byen om få dage. De sene timer gør dog deres indhug i den i forvejen ikke for store arbejdsindsats.

På Tøjhusgade passerer en gammel rusten varebil i skyggerne af Christiansborgs stolte mure. De fem personer i vognen bemærker dog knapt dette Danmarks riges politiske centrum. De er fuldt koncentrerede om det indbrud, de om få minutter skal begå.

Gewöhnliches französisches Brot

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

Forfattet af	Tina & Morten Fisker
System	MERP
Genre	Fantasy
Spillertyper	Eventyrere
Spilles i modul	F, Søndag 12:00-18:00
Bemærk	Har tidligere været spillet på Chop-Con 2000

“En helt almindelig opgave”, tænkte de, mens de gik hen ad vejen mod den kloge kones hus. Opgaven var så banal, at de udemærket kunne forstå, hvorfor kongen havde valgt netop dem til at udføre den: De var de af hans mænd, der mindst ville blive savnet i den forestående krig....

Som så ofte før er MERP repræsenteret på dette års VikingCon. I år bliver det både spændende, interessant og muligvis også mystisk. Regelkendskab er underordnet, hvorimod kendskab til rollespil uden regelrytteri og terningfanatisme vil være en klar og absolut fordel!

Gnierens Skat

Forfattet af	Troels Ken Pedersen
System	Næsten intet
Genre	Historisk low fantasy horror / investigation
Spillertyper	Skuespillere / Problemløser
Spilles i modul	C, Lørdag 10:00-15:00
GM'er ønskes	

Tiden er slutningen af 1100-tallet. Stedet er de Vestjyske heder. Gnieren Ulf Sunesens skat er en lokal legende. Ulf stjal den fra slægtsgårdens nisse, og solgte så sin sjæl til Fanden for at slippe for nissens grufulde hævn. Siden levede Ulf i stor velstand i mange år, mens alt arbejdet på gården ved Fandens hjælp gjorde sig selv, men til sidst fortrød Ulf og bad til Gud for sin sjæls frelse.

I tre nætter bad Ulf, på st. Jakobs, st. Kristoffers og

Anna Selvtredies nat, men på den sidste nat fristede Fanden Ulf med en ædelsten. Ulf faldt for fristelsen og Fanden tog ham. Nu ligger gården øde og forbandet hen, og skatten er i Djævelens vold. Men på st. Jakobs, st. Kristoffers og Anna Selvtredies nætter bad Ulf til Gud, og da er skatten ikke helt i Fandens magt. Da kan man finde den, hvis man er modig og stærk. Historien blev fortalt i et festligt lag, og i fuldskab svor fire værdigt trængende vestjyder en dyr éd på, at de ville finde skatten. Trolde, Fanden og genfærd eller ej.

Heksejagt

Forfattet af	Preben Pedersen
System	Intet
Genre	Horror / Mystery
Spillertyper	Skuespillere / Problemløser
Spilles i modul	A, Fredag 19:00-23:30
GM'er ønskes	

Middelalderen var en mørk tid. Fyldt med mørke og dystre gerninger. Hekse og andre skumle kræfter hørte mere til reglen end undtagelsen, og kun de færreste betvivlede deres eksistens. Forbandelser og djævelske ritualer hørte til dagligdagen og alle vidste, hvordan man skulle beskytte sig. Almindelige mennesker havde næppe styrke til andet og mere end at beskytte sig selv. Kun sjældent var de i stand til at tage kampen op.

Derfor samlede Kirken stærke, modige mænd under sig, som forsvar mod mørket. Deres opgave bestod i at finde og fordrive det onde for evigt. Med Kirkens velsignelse og liv og sjæl som indsats, rejste de verden tynd, for at ødelægge den Ondes værk. Dette blev for eftertiden kendt som Heksejagternes Tid.

I dag, med teknologiens og videnskabens indtog, er tanker om onde kræfter og dystre gerninger meget fjern. Den hører til i historier eller på film. Kun børn og gamle mennesker tror at den slags eksisterer i virkeligheden ...

... I Clearwater Springs finder en gruppe børn ud af, at en gammel dame, Mrs. Wright, er en heks. Da ingen voksne tror på deres opdagelse, beslutter de sig for at tage sagen i egne hænder. Men hvad kan en gruppe børn stille op mod en kvinde, der har overnaturlige kræfter ...

Hævnens Time

Forfattet af	Alex Moe
System	AD&D
Genre	Investigation
Spillertyper	Skuespillere
Spilles i modul	E, Lørdag 21:00-04:00
GM'er ønskes	
Bemærk	Hævnens time er fortsættelsen på den sorte sfære. Det er ikke et krav at have spillet den sorte sfære, men oplevelsen bliver bedre.

Over den næste bakketop stiger en tyk, mørk røgsøjle op. De bange forudelser ser desværre ud til at holde stik. Igen kommer I for sent. Man vænner sig aldrig til synet, men det er ikke længere skræmmende.

I 5 år har I forgæves fulgt hans spor af død og ødelæggelse. Der må være en måde at stoppe ham på, inden han slagter flere forsvarsløse bønder og godtfolk. "Don't get mad, get even", lød det gamle mundheld. Du er ikke i tvivl om, at jeres fjende har ændret ordlyden til: "Get mad, then get even".

Dit liv er efterhånden gået hen og blevet til en søgen på svaret til følgende spørgsmål:
Hvordan har jeres fjende tænkt sig at opnå sin hævn?

Hvordan stopper man en fjende der altid er to skridt foran?

Du tager en dyb indånding og koncentrerer dig om at hjælpe de stakler, der rent faktisk overlevede massakren.

I Danmark er jeg født

Forfattet af Lars Rune Jørgensen
System Werewolf
Genre Saga
Spillertyper Naturromantiske smånationalister
Spilles i modul A+B, Fredag 19:00-04:00
GM'er ønskes

Der sad i fordums tid
De harniskklædte kæmper,
udhvilede fra strid;
Så drog de frem i fjenders mén,
Nu hviler deres bene
Bag højens bautasten.
-Adam Oehlschläger: Der er et yndigt land-

Længe har jeg set mit land bliver sønderrevet af hadets ånder, men i Fenris navn nu må det stoppe. Når mit kobbelt drager i kamp for at gøre vores pligt vil Jormangundr hvæse af skræk for den vil vide, at dens tid er nær. Dette er sandelig en tid for Finbul, og hvis dette er den sidste vinter så må vi gøre os klar til Ragnarok.

Bevæbn jer mænd, for i livets navn må uret falde.
Gunner-Søn-Af-Sliepner, Modi, Adren af Fenris æt, året 1943.

Dette scenarie fører dig tilbage til Den Anden Verdenskrig, hvor stammen af Fenris æt er splittet i to. Camarillaen er ved af miste sit greb om de gamle byer i Europa, og De 5 Konventioner fremskynder den teknologiske udvikling.

Et kobbelt af Fenris æt får stillet en opgave af deres Jarler. Denne opgave kan komme til at føre dem langt, og hvem ved, hvad det kan medføre.

I scenariet kommer du til at spille i et kobbelt Garou af Fenris æt, som kæmper for det land, de er født og opvokset i. Det Ny Germanske Rige, anført af Adolf

Hitler, har besudlet Danmarks sande væsen, og dette har koblet, som du skal spille, i sinde at ændre på.

Hvis du er stærk inden for Werewolf The Apocalypse universet og du synes ovenstående lyder inspirerende, så meld dig under stolthedens banner og må din styrke redde det land, vi kalder Danmark.

I sindets dyb III

Forfattet af Lasse Mark Petersen
System Intet
Genre Horror / investigation
Spilles i modul E, Lørdag 21:00-03:00
GM'er ønskes

Det var en af de sager som ville havne i det støvede arkiv oppe på loftet af kontoret. Det var ellers ikke mange af den slags sager jeg havde haft siden jeg startede som sherif i Allone.

Jeg havde netop valgt dette her job på trods af nedgang i løn, og uden mulighed for at komme videre i karrieren, af den ene grund at her var fredeligt og rart.

Familien havde brug for fred, og jeg kunne ikke klare tanken om, at min lille datter skulle vokse op i en stor og beskidt by som San Francisco.

Jeg havde taget beslutningen kort tid efter jeg blev skudt ned ved at røveri. Jeg havde ikke engang været på arbejde, men stod som en ganske almindelige mand i køen og skulle købe noget mælk med hjem.

Allone er sådan en fredelig lille bjergby, kriminaliteten er næsten lig nul, og begrænser sig til et par fulde folk i weekenden, og de unges ræs på landevejene uden for byen. Så da den tidligere sherif døde for snart 3 måneder siden søgte jeg stillingen, og jeg fortrød ikke.

Denne her sag kunne jeg ikke komme videre med, intet passede sammen ligemeget hvordan jeg kiggede på den, eller hvilke teorier jeg overvejede. Måske var jeg ude af træning.

Pludselig slog det mig... hvad nu hvis.....

I sindets dyb III, er en psykologisk thriller/gyser, med en stor del detektivarbejde iblandet.

Scenariet omhandler fem FBI agenter som tager ud til en søvning bjergby da deres gode ven, og tidligere instruktør på politiskolen, bliver fundet død. Officielt pga. selvmord.

Dette tror hans kone ikke på, og beder spillerne om hjælp.

Scenariet er systemløst, og køres så vidt muligt uden terninger.

Der lægges vægt på ROLLESPIL, og ikke regel-/terninge-spil.

Rolleespil

Introduktion	8
Spillere ønskes	8
Frisuddeling	8
Rollebeskrivelser	10
11.55	10
123 Scenarier	10
2.122	10
Agent 00 Smølf: Mission	11
2 Smølf	11
Apollo	11
Blackout	11
Dai-No-Dachi	12
Delta	12
Den sorte sfære	12
Det sidste korstog	12
Dødens Engle	13
Empowerment	13
Erosmålfen	13
For Gud, Konge og Fædreland	13
Gewöhnliches französisches Brot...	14
Gnierenes Skat	14
Heksejagt	14
Hævnens Time	14
I Danmark er jeg født	15
I sindets dyb III	15
Indian Summer	16
It Came From the Swamp	16
Messe for en galning	16
Meteoriet fra det Ydre Rum	16
Modus Operandi	17
Oktovia	17
Rovdyr i Rakaels Have	18
Sidste Stik	19
The Hidden Foe	19
Toon	19
Vanviddets melodi	19
Varmt bly og knuste hjerter	20
Workshops	20
Rolleespil i fremtiden	20
GM - at mestre rollen	20
Rolle spillerens anatomi	20

Introduktion

Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information

Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil

Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil

Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre

Aktiviteter

Spillforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Indian Summer

Forfattet af	Max Møller
System	Intet
Genre	Drama / Western
Spillertyper	Skuespillere
Spilles i modul	C, Lørdag 10:00-15:00
GM'er ønskes	
Bemærk	Baseret på Hugo Pratt og Milo Manaras tegneserieroman.
	-Hvorfor har de voldtaget pigen?
	-Når det er indian summer, lige før den kolde vinter sætter ind, får alle unge krigere lyst til at lege med squawerne.
	-Jeg har også lyst til at lege!
	-Du kan lege med min søster, når vi har afsluttet denne dødbringende sag.

Religiøs fanatisme og overtro vender en indian summer til et blodigt efterår for nybyggerbyen New Canaan.

It Came From the Swamp

Præsenteret af	Avalon
Forfattet af	Jesper Schnipper
System	It Came From the Late, Late, Late Show
Genre	B-film
Spillertyper	B-film fans
Spilles i modul	D, Lørdag 15:30-20:00
GM'er ønskes	

Avalon Studios søger skuespillere til deres kommende storfilm "It came from the swamp".
Er du eller vil du gerne være skuespiller, så kontakt os med det samme, der er ingen tid at spille.

De ledige roller er:
En blondine med store bryster.
En jock som har udseendet med sig.
En nørdet ung mand.
En udvekslingsstudent fra Italien.
En sort gangsta rapper.

Så hvis du ikke er bange for at arbejde 16 timer om dagen for stort set ingen penge og under dårlige forhold, og hvis du derudover ikke er bange for krokodiller og har fået dine malariapiller med, så er du lige den person vi har brug for.

Jesper Schnipper
Producer og instruktør

Messe for en galning

Forfattet af	Michael Erik Næsby
System	Intet
Genre	Psykologisk gyser
Spillertyper	Skuespillere
Spilles i modul	F, Søndag 12:00-18:00
GM'er ønskes	
Bemærk	Vandt prisen for Bedste Scenarie på Fastaval 2000

På det psykiatriske plejehjem Mølledal er en mand død. En gruppe efterladte slægtninge mødes på plejehjemmet og mens de sidder og drikker dårlig kaffe, afbrydes de uventet af et vildt og voldsomt skrig. I en skovhytte står en køn ung kvinde samtidigt smilende foran et gammelt spejl. Med hurtige bevægelser skærer hun sine øjne ud. David Riis, som har betragtet hende gennem en kraftig kikkert, gyser uvilkårligt. Meget langt derfra sidder en gudinde og ler stille. Nogen tid senere finder jeg ved en tilfældighed Davids efterladte notater. - Og sådan begynder det.

Velkommen til Galskabens Dal.
Befolket af dårer og kættere. Nøglen til dit liv, din fremtid og din fortid er i deres hænder.
Et scenarie om tvangstanker, heksekunster, blodets bånd og verdens forestående undergang.

Meteoriet fra det Ydre Rum

Forfattet af	Torben Ussing
System	GURPS Lite
Genre	x-files inspireret med et strejf af intrige
Spillertyper	Skuespillere
Spilles i modul	D, Lørdag 15:30-20:00
GM'er ønskes	
Bemærk	Regelkendskab ikke nødvendigt

De to FBI-agenter så på hinanden. Døren til motel-værelset stod på klem... Kom de for sent igen ?

De tog opstilling på hver sin side af døren med pistolerne skudklar. På tælling stormede de ind i værelset, krydsende over så de ikke gik i vejen for hinanden, og dækkede værelset.

"FBI - stå stille!"

På gulvet lå et lig - opsvulmet, deformt og lilla som 4 af de andre lig, de havde fundet. Bøjet over det stod 4 personer, 2 på hver side. Hver af de to grupper betragtede mistroisk hinanden, men gav dog agenterne et undersøgende blik ud af øjenkrogen.

"Hvad er der sket her ?"

En af de 4, en yngre mand i sort jakkesæt og sorte solbriller, så på agenterne og trak på skuldrene.

"Hvor skulle jeg vide det fra ? Vi er lige kommet - og fandt de to dér bøjet over dette ... lig, kan man vel kalde det."

"Det er ikke godt nok - hvem er I ?"

Manden i det sorte jakkesæt og solbrillerne så gen-nemborende på ham.

"Det vil du helst ikke vide..."

"Det vender vi tilbage til om lidt. Og jer?"

Agenten så på det andet par. Manden, en let overvægtig fyr iført cowboybukser og t-shirt med billede af en "grey", sagde ophidset/indigneret:

"Hvorfor? Skal I nu til at lave et cover-up liksom I plejer, når der sker den slags. Prøv at se - det er ikke en normal sygdom, det er ikke et normalt våben... Der er aliens involveret i dette her, siger jeg jer. Nu har vi i årevis fulgt jeres forsøg på at dække over det, men her er vi med fra starten. Og I kan ikke bare holde os uden for; vi var her først, og det må trods alt betyde, at vi er smartere end jer...- og jer"

Hans makker, en kvinde i cowboybukser og t-shirt med påskriften "Roswell", så over på manden i det sorte jakkesæt og hans partner, en kvinde i sort spadsredragt og sorte solbriller.

"Det kommer fra det såkaldte meteor for 5 dage siden, ikke? Der har været et spor af lig derfra og hertil..."

Hvad var det mystiske meteornedslag?

Hvad har forårsaget de lilla, opsvulmede lig?

Kommer der flere?

Imellem hvilke af figurerne forekommer denne dialog:

Man ser en mand og en kvinde, begge lidt sløret, skændes:

- "gå mere efter bogen"... Hvad Fanden mener du? Jeg har praktisk talt skrevet bogen!!

- Ja - og nu arbejder du ihærdigt på anden, reviderede udgave. Nej, hvis du opfører dig som sidst indberetter jeg dig, når vi er tilbage!!

- "Når" vi er tilbage? Hvad du aldrig har fattet, er at det altid er "hvis" vi kommer tilbage. Og hvis vi opfører os så regelret som du vil ha' os til, så er vi døde inden det bliver aktuelt.

Det kan du få afklaret, hvis du spiller med i Meteor fra det ydre rum

Teknisk set:

Spillesystemet er Gurps Lite (kan downloades på <http://www.sjgames.com/gurps/lite/>); men det betyder ikke så meget. Scenariet henvender sig til rollespillere, ikke til regelryttere, så har du rollespils erfaring, kan du være med. Det burde være overflødig at sige, men "Hack'n slash" tæller i denne forbindelse ikke som rollespils erfaring!

Genren er x-files inspireret med et strejf af intrige. Hvert hold bliver på 6 spillere med de ovenfor introducerede figurer (det lilla lig tæller ikke). Der uddeles præmier. Kriteriet for præmieuddeling vil primært være rollespil, og kun ved 2 (eller flere) godt rollespillende hold vil kriterier som scenariets gennemførelse osv. være afgørende.

Modus Operandi

Forfattet af Casper Vang
System Dark Conspiracy
Genre Horror
Spilles i modul F, Søndag 12:00-18:00
Bemærk Efterfølger til Apollo

BRONX, New York, 20 December 2002.
"Far, må jeg gerne gå fra bordet?." Den kønne

6 årige pige kigger med et charmerende blik på sin forholdsvis unge fader. "Jeg har spist stuvningen og kartoflerne. Min mave er helt fyldt op." Harlan smiler til sin datter, "Selvfølgelig må du gå fra bordet. Men hvis du ser tv, så husk at du skal være i seng inden klokken 9." Pigen forsvinder ind i stuen og et øjeblik senere høres lyden af tv'et som tændes. Harlan skraber resten af sin datters mad fra tallerkenen og samler det øvrige sammen. Hans kone ser træt ud. Efter at have placeret opvasken i køkkenet, stiller han sig bag sin kones stol og lægger armene om hende. Harlan ved, at hun smiler. Han kan knap lige mærke hendes hjerte banke. Han bøjer hovedet og kysser hendes hår. "Tak skat, det var lækkert, jeg skal nok tage op...". Sætningen bliver afbrudt af dørklokkens kimen.

William Sterns øjne fanger øjeblikkeligt Harlan Russells øjne, da døren bliver åbnet. William børster sneen af sin frakke i den svagt oplyste, kolde gang. Han er tydeligt ilde til mode. "Er der noget galt?" Harlan ser indtrængende på sin gode ven. "Er der sket noget?" Det er tydeligt at William ikke ved, hvor han skal starte. Inde i lejligheden høres lyden af tv'et. "Jeg kom så hurtigt jeg kunne. Ja, jeg har lige hørt det." Begge mænds blikke er som låst sammen, William synker en klump. En isnende fornemmelse tiltager i Harlans mave. "Mike?" William sænker blikket. "Jeg fandt ud af det for et kvarter siden." Isklumpen i maven er solid nu. "Han er sluppet ud i nat."

Siden Harlans kriminelle bror Michael Russel blev idømt livstid, for sammen med sin partner John Lee Krieger at have myrdet og tortureret fire unge piger, har Harlan været i tvivl om sin broders skyld. Seriemorderen Michael svor at han var blevet udnyttet, men kunne ikke bevise sin uskyld. Nu er han ude igen. For at fortsætte mordene, eller for at finde den skyldige?

Harlan og hans ven journalisten William Stern beslutter, med hjælp fra nogle få gode bekendte, at finde Michael inden FBI og politiet. Men deres søgen efter sandheden afdækker nogle hemmeligheder, som helst burde forblive hemmeligheder og Harlan finder hurtigt ud af, at intet er farligere end minder. Jagten på den skyldige bliver lynhurtigt et kapløb med tiden, og en hårfin balancegang mellem liv og død.

Oktovia

Forfattet af Sanne Harder & Michael Erik Næsby
System Intet
Genre Live / Fantasy / Metafiktion
Spillertyper Liverollespillere
Spilles i modul E, Lørdag 21:00-04:00
Bemærk Speciel tilmelding

De sad stille og andægtige i den store halvtomme sal. Lyset fra de sodende lamper var dårligt, og det trak koldt og stikkende gennem utætte vinduer.

En smuk, klar stemme begyndte at tale:

"...Og det var før Tidens Begyndelse. En Tunge af Jordens flammende Blod steg af selve Verdens Midte. Og det var Tronaberg. Og Bjerget var skabt af Kærnsens kraft. Og det var saadan at selve Verdens Kærne kom til at være i Bjerget.

Rollespil

Introduktion	8
Spillede ønskes	8
Frisuddeling	8
Rollespilsbeskrivelser	10
11.55	10
123 Scenarier	10
2.122	10
Agent 00 Smølf: Mission	11
2 Smølf	11
Apollo	11
Blackout	11
Dai-No-Dachi	12
Delta	12
Den sorte sfære	12
Det sidste korstog	12
Dødens Engle	13
Empowerment	13
Erosmløven	13
For Gud, Konge og Fædreland	13
Gewöhnliches französisches Brot...	14
Gnierens Skat	14
Heksejagt	14
Hævnsens Time	14
I Danmark er jeg født	15
I sindets dyb III	15
Indian Summer	16
It Came From the Swamp	16
Messe for en galning	16
Meteor fra det Ydre Rum	16
Modus Operandi	17
Oktovia	17
Rovdyr i Rakaels Have	18
Sidste Stik	19
The Hidden Foe	19
Toon	19
Vanviddets melodi	19
Varmt bly og knuste hjerter	20
Workshops	20
Rollespil i fremtiden	20
GjM - at mestre rollen	20
Rollespillerens anatomi	20



Introduktion

Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information

Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil

Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil

Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre

Aktiviteter

Spillforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Af Kærnen gjorde Mestrene Aurometeret. Og Aurometeret styrer Stråleglansen.

Det blev Dag, og det blev Nat. Og Tiderne bevægede sig over Landet. Menneskeslægter kom og forsvandt.

Og fem af de viseste og stærkeste Magere blev valgt, saa de kunne vogte over Aurometeret, og de blev skænket uddødelighed. Og af Tronaberg gjorde man et vældigt Taarn. I Taarnet var Aurometeret og i Taarnet boede de uddødelige Vogtere..."

Rovans stemme blev hæs. Som altid, når hun læste dette stykke fra "Begyndelsernes Krønike", tog følelserne magten fra hende.

Hun huskede endnu, hvordan der havde været i Oktovia dengang, før Aurometeret og Mestrene forsvandt. I de sidste 16 år havde stilstanden rådet. Tidløsheden holdt Oktovias fire riger fanget. Selv i Tronaberg - Magtens Tinde - herskede der nu kun desperation og frygt.

Hun rømmede sig og genoptog sin oplæsning.

Langt derfra sad en mand og tegnede udviklede, mystiske cirkler på sin notesblok. Mens han ventede på sine spillere, havde en næsten panikagtig følelse af tidsspilde grebet ham. Måske var sandheden alligevel, at han simpelthen var blevet for gammel? At han var gået i stå? Måske var det på tide at han blev voksen, og lagde drømmerierne fra sig.

Hvis du ønsker at tilmelde dig Oktovia, skal du, foruden at skrive det på som prioritet på din tilmeldingsseddel, sende en separat tilmelding til følgende adresse:

"Oktovia"

Sanne Harder
Frederiksvej 11b, 2.th
2000 F

Din tilmelding skal bestå af en konvolut indeholdende et foto af dig selv (vil blive lagt ud på Oktovias hjemmeside: www.sanneharder.dk/oktovia/forside.html), en beskrivelse af dig selv (alder, hvor længe du har spillet live/rollespil, samt andet du finder relevant) og dit telefonnummer, email og adresse, så vi kan sætte os i kontakt med dig, hvis du kommer med.

Vi forventer, at du gør en del ud af din udklædning.

Rovdyr i Rakaels Have

Forfattet af Sven Münther
System Traveller
Genre Sci-Fi
Spillertyper Problemløser, rollespillere
Spilles i modul E, Lørdag 21:00-02:00

Kære Søster,
Jeg skriver til dig, selv om jeg ved, du ikke får dette brev. Jeg skriver mest for at kunne samle mine tanker og holde fast på min rest af fornuft.

Først vil jeg sige, at jeg har det meget bedre. Den psykiater, du fandt til mig, var virkelig god for mig. Jeg er overbevist om, at de lyseblå piller, han har givet mig, virkelig hjælper. Jeg hører godt nok stadig STEMNERNE, men de er ikke så fulde af had mere. De taler ikke længere om at dræbe. Det var godt, at du fik lagt en dæmper på det, der skete den dag i Dunthrough Lufthavnen. Jeg forstår stadig ikke helt, hvordan du ordnede det, så jeg ikke blev anklaget for mord, men jeg forstår, at din indflydelse er stor. Jeg håber ikke, at episoden har belastet dig personligt på nogen måde.

Jeg var glad nok i starten for det arbejde, du skaffede mig. Sikkerhedschef for Rakaels Have Ekspeditionen. Du ved, at jeg elsker sikkerhedsarbejde. Og våben. Her har jeg et helt arsenal af våben, sprængstoffer, bodyarmors, osv. Og kun jeg har nøglen. Du kan tro, STEMNERNE var glade, da jeg så disse smukke våben. Der er blot et problem. Jeg har ikke noget at bruge dem til. Endnu. Men jeg er sikker på, det kommer.

Vi kom hertil for fire uger siden. Jeg går ud fra, at du har hørt noget om Rakaels Have? En planet, man regner med er terraformet af en ukendt race for mange tusinde år siden. De har også valgt at fylde planeten med pattedyr og fisk baseret på jordisk DNA. Men ingen rovdyr. Ikke et. Ikke bare et lille bitte et. Kun små, fredelige, nuttede planteædere. De fleste ikke større end en hare.

Selvfølgelig lod jeg mig ikke narre. STEMNERNE fortalte mig om Rovdyret, der lurder derude i det grønne vildnis. Trods protester lavede jeg elektrisk hegn om lejren, med kamera og automatisk skydende lasers. Men de andre tvang mig til at slå laserne fra i sidste uge. Bare fordi vores biolog ikke kunne overholde et simpelt forbud mod at gå uden for lejren efter mørkets frembrud. De tror her er fredeligt. De tror her er sikkert. Men jeg ved bedre. Jeg kan føle, at Rovdyret er der.

Det var en skam, det lige skulle gå ud over biologen. Han er OK. Han er den eneste her, der er OK. Han giver mig ret i, at stedet her rummer en skjult fare. "Alle disse dyr er mad" sagde han. "Men mad for hvad?". Hvis han en gang kommer ud af autodoc'en, er jeg sikker på, at han vil støtte mig. Men de andre vatnisser stemte mig ned. Helst ville de helt af med både hegnet og mig. STEMNERNE siger, at jeg skal bruge mine våben til at overtage kontrollen med lejren. Men hvem skulle holde styr på de andre, når jeg sover. Desuden er det mod reglerne. Du sagde, jeg skulle følge reglerne. Frygt ikke, kære søster. Jeg kører den her efter bogen. Jeg skal ikke volde dig flere problemer.

På den anden side kan du stole på, at jeg er forsigtig. Rovdyret er derude. STEMNERNE bekræfter det! Jeg sover med alarmer, våben og fælder overalt i min hytte. Det, der er derude, skal ikke overliste mig. En planet uden rovdyr? Biologen tror heller ikke på det.

Den dag Rovdyret slår til er jeg parat.

Din Bror



Sidste Stik

Præsenteret af	Avalon
Forfattet af	Sebastian Flamant
System	Intet
Genre	Army Thriller
Spillertyper	Problemløser
Spilles i modul	D, Lørdag 15:30-20:00
GM'er ønskes	

Året efter udkommer konens bog som paperback. Der bliver indspillet en dårlig TV-film med dårlige skuespillere og én god i rollen som oberst Grimswell. For en kort stund er historien igen på alles læber, dør så hen for evigt. Alice Trapp gør kun ondt værre ved at stille op til en række groft forulempende og banaliserende interview. Har jeg æret min mands minde, tænker hun en sen aften. Var der noget at ære?

1997. Fort Clayton, USARSO, Panama. Sergent Louis Trapp findes død, stukket 26 gange i kroppen med en kniv. Tre uger senere konkluderer de efterforskende myndigheder at sergenten begik selvmord. 26 stik. Selvmord. I kølvandet på kendelsen følger en række kritiske spørgsmål, bebrejdelser, tvivl. Trapps kone går til pressen. Den politiske opposition anklager regeringen for sløsethed. Den 21. juli beslutter Army Intelligence at genåbne sagen og sende en gruppe efterforskere til Fort Clayton med det formål at gå beviser og vidneudsagn igennem en gang til.

Sidste Stik er historien om disse efterforskere, og om hvad de fandt på Fort Clayton.

The Hidden Foe

Forfattet af	André Tischer & Carsten Maegaard
System	Star Wars
Genre	Star Wars
Spillertyper	Star Wars fans
Spilles i modul	D, Lørdag 15:30-20:00
GM'er ønskes	
Bemærk	Dette scenarie er episode 1 af en trilogi, som vi vil skrive til de næste tre Viking-Conner. Så vær med fra starten!

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

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

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

Drengene blev chokeret og den ældste sagde: "Coruscant! Hvor fra vidste du, hvor vi er på vej hen?"

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

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

"Det var for mange år siden, at tre drenge, som jer,

startede på en færd, som gav genlyd i hele galaksen. De ville, også som jer, i lære som Padawan's; de ville også være Jedi-riddere. Tiden var dog en anden. Det mørke imperium var lige faldet og den nye republik var i en opstartningsfase.

Men selv i den nye republik trak den mørke side i snorene.."

Toon

Forfattet af	Preben Pedersen
System	Toon
Genre	Tegneseriekomik
Spillertyper	Enhver, der vil være en tegnefilmsfigur
Spilles i modul	C, Lørdag 10:00-15:00
GM'er ønskes	
Bemærk	Manglende regelkendskab er en fordel

Glem at tænke, hvis du tør det.
Husk at handle, før du gør det.

Vanviddets melodi

Præsenteret af	Avalon
Forfattet af	Bjarne Sinkjær
System	Basic
Genre	Cthulhu/punk
Spilles i modul	E, Lørdag 21:00-04:00
GM'er ønskes	
Bemærk	En klassiker fra Viking-Con 16

Mark og Juan har strejft rundt i adskillige timer. Det er koldt. De har været alle de sædvanlige steder, uden meget held. Alle er urolige. De tre piger, der er blevet myrdet de seneste dage, har sat deres spor. Medierne snakker om seriemordere. Borgmesteren har holdt dundertale: "Nu skal der ryddes op i slummen. Det skal være slut!" Politiet har lavet adskillige razziaer i nat. De har løbet en masse af de sædvanlige klienter op og spærret dem inde. Sikkert kun indtil mediestormen har lagt sig. Alligevel er det dårligt for forretningerne.

De er næsten ved at opgive jagten, da muligheden viser sig. Juan er den første, der lægger mærke til ham. En mand på måske halvtreds år. Klædt i en lang uldfrakke og et stort halstørklæde. Sorte laksko. Påklædningen mærker ham som én, der kommer udefra. Han stinker langt væk af frygt. Af bytte.

Fem gadebørn, vragods fra en fortabt civilisation. Et Broderskab af stærke viljer. Uhyrlige væsner fra stjernernes dyb...

Hvem er jæger, hvem er bytte, når Stjernerne Står Ret På Himlen?

Rollespil	
Introduktion	8
Spillede ønskes	8
Frisuddeling	8
Rollespilsbeskrivelser	10
11.55	10
123 Scenarier	10
2.122	10
Agent 00 Smølf: Mission	
2 Smølf	11
Apollo	11
Blackout	11
Dai-No-Dachi	12
Delta	12
Den sorte sfære	12
Det sidste korstog	12
Dødens Engle	13
Empowerment	13
Frosmløfen	13
For Gud, Konge og Fædreland	13
Gewöhnliches französisches Brot...	14
Gnierens Skat	14
Heksejagt	14
Hævnens Time	14
I Danmark er jeg født	15
I sindets dyb III	15
Indian Summer	16
It Came From the Swamp	16
Messe for en galning	16
Meteor fra det Ydre Rum	16
Modus Operandi	17
Oktovia	17
Rovdyr i Rakaels Have	18
Sidste Stik	19
The Hidden Foe	19
Toon	19
Vanviddets melodi	19
Varmt bly og knuste hjerter	20
Workshops	20
Rollespil i fremtiden	20
GM - at mestre rollen	20
Rollespillerens anatomi	20

Introduktion
Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information
Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil
Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil
Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre
Aktiviteter
Spilforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Varmt bly og knuste hjerter

Forfattet af Jesper Stein Sandal
System Intet
Genre Komedie
Spillertyper Alle
Spilles i modul C, Lørdag 10:00-15:00
GM'er ønskes
Bemærk Scenariet er et re-make af Varmt Bly og Knuste Hjerter fra Fastaval 2000

Jårevis har skolekomedien på Krampenborg Gymnasium ikke handlet om talent. For succesen er sikker hvert år, hvis stjernerne er populære i forvejen. Og de populære elever sælger billetter i spandevs. Men hvem gider se skolens tabere folde sig ud på de skrå brædder?

Skolekomedien er Krampenborg Gymnasiums største reklamesøjle. Derfor var det ikke underligt, at rektor i spidsen for lærerne blankt afviste, at liverollespilsforeningen Blodrød Nat måtte afholde deres scenarie "Orker dør ved daggyr - igen og igen IV" på gymnasiet denne weekend. Der skulle jo holdes afsluttende prøver på skolekomedien. Dét var dråben for 6 elever. Nu var det på tide at vise, hvilket stof Krampenborg Gymnasiums nørd er gjort af.

Workshops

Selvom Viking-Con i sin essens handler om at spille, så er det også vigtigt at puste til ilden og være med til at udvikle spillet og spillerne. Derfor er vi i Viking-Cons rollespilsudvalg glade for i år at kunne præsentere tre rollespilsworkshops: en paneldebat om rollespillets fremtid; et oplæg og diskussion om spillelederens funktion i rollespillet; og en workshop om, hvad en god rollespiller er for én. Mød nogle gamle garvede spillere, hør hvad de har at sige, giv dem modstand, og vær med til at præge spillets udvikling!

Debat: Rollespil i fremtiden

Debatleder Sanne Harder
Varighed 1-2 timer
Spilles i modul A, Fredag 19:00 - 21.00

Der er delte meninger om rollespillets fremtid. Nogle mener, at spillet er et firser-fænomen, der langsomt men sikkert er ved at uddø, da det ikke har vist sig at være økonomisk rentabelt. Andre påstår, at mediet netop nu er ved at blive voksent og parat til at manifestere sig blandt et bredere publikum. Igen andre gætter på, at rollespil blot er et forstadie til fremtidens interaktive computerspil.

Hvilke muligheder har rollespillet egentlig for at overleve i det nye årtusind? Og kan det fortsætte i sin nuværende form, eller skal det moderniseres og tilpasses?

Med udgangspunkt i en paneldebat vil vi diskutere rollespillets fremtid - hvor det er på vej hen, og hvilke muligheder vi som rollespillere har for at påvirke dets udvikling. Panelet er sammensat af et hold garvede rollespillere og scenarieforfattere med vidt forskellige indfaldsvinkler til emnet.

Paneldeltagerne:

Mads Brynnum
Dennis Gade Kofod
Frederik Berg Olsen
Michael Erik Næsby

Foredrag: GM - at mestre rollen

Foredragsholder Henning Basballe
Varighed 1 time
Spilles i modul D, Lørdag 15:30 - 16:30

Der er ikke én forkromet måde at køre et scenarie på. Som spilleleder har du et utal af virkemidler til sin disposition, og nogle scenarier vinder ved, at du fornyer dig.

Prøv dine evner som spilleleder af i et konstruktivt forum. Kom i hænderne på en række dygtige spilleledere. Giv og få kritik.

En workshop for den gode spilleleder, der kunne tænke sig inspiration til at blive bedre.

Foredrag og Debat: Rollespillerens Anatomí

Foredragsholder Bjarne Sinkjær
Varighed 1-2 timer
Spilles i modul D, Lørdag 19:30 - 21.00

Hvorfor ender det ofte sådan?

Hans (vores GM): Ok, I kommer hen ad gangen. I kan se, at gangen deler sig i to. Her er en ubehagelig lugt. I er virkelig langt nede under jorden, og I føler, at loftet kan bryde sammen hvert øjeblik og begrave jer under tonsvis af sten. Fra højre side kan I høre lavmeldt knurren. Hvad gør I?

Pia (henvender sig til Peter): Ak, Lorien. Mit hjerte bævrer af angst for dette sted. Er du sikker på at vi må udholde disse huler for at genvinde Oriens Horn?

Peter: Min kære Astahel. Mit hjerte er også tungt af mørke, men hvad har vi af valg? Uden hornet er vi dog sikker på fortabelse!

Mikkel (henvender sig til GM): OK, jeg trækker mine Kattestøvler på, det skulle give mig ekstra 10% på at snige. Hvor mange plusser får jeg fordi det er mørkt?

Henrik (til alle): Jeg siger at vi skal gå til højre, og så trækker jeg min store økse.

Poul (til Henrik): Du skal altid bestemme. Hvorfor kan du ikke vente og høre på os andre?

Henrik: Men min karakter er Enerådig! Jeg siger: Dem som ikke følger mig er nogle kujonagtige svin!

Poul: OK, Galbriel, nu det nok. Ved Thoriens Hammer, jeg udfordrer dig!

Hans: Hør! Jamen!

Henrik: Aha! Min karakter har også Blødtørst! Jeg smider min oppakning, og går på Thrør! Og jeg slår på ham indtil han er nede!

Mikkel (til GM): OK, mens de to slås, vil jeg stjele fra Galbriels oppakning. Jeg har 47% i at Stjæle, og da de to andre slås, skulle det give mig 25% oven i. I alt 72%!

Poul: Angrib!!!!

Hvad karakteriserer 'Den Gode Rollespiller'? Hvad er det han kan, som vi andre ikke kan? Det er jo ham vi alle gerne vil ligne. Eller vil vi? Gider vi i hele taget at lege med ham? Er vi måske ikke mere interessert i at tampe nogle orker og bare have det sjøvt? Eller handler det måske mere om: spiller vi i det hele taget det samme spil? Har vi de samme ønsker om, hvad vi vil have ud af denne kampagne? Ofte går det galt, når nogle vil det ene, mens andre vil noget andet. Det er hvad dette oplæg og efterfølgende diskussion handler om.

Rollespil

Introduktion	8
Spilledele ønskes	8
Frisuddeling	8
Rollespilsbeskrivelser	10
1.1.55	10
1.23 Scenarier	10
2.1.22	10
Agent 00Smølf: Mission	11
2Smølf	11
Apollo	11
Blackout	11
Dai-No-Dachi	12
Delta	12
Den sorte sfære	12
Det sidste korstog	12
Dødens Engle	13
Empowerment	13
Ersmølfen	13
For Gud, Konge og Fædreland	13
Gewöhnliches französisches	14
Prot...	14
Gnierens Skat	14
Heksejagt	14
Hævnens Time	14
I Danmark er jeg født	15
I sindets dyb III	15
Indian Summer	16
It Came From the Swamp	16
Messe for en galning	16
Meteoriet fra det Ydre Rum	16
Modus Operandi	17
Oktovia	17
Rovdyr i Rakaels Have	18
Sidste Stik	19
The Hidden Foe	19
Toon	19
Vanviddets melodi	19
Varmt bly og knuste hjerter	20
Workshops	20
Rollespil i fremtiden	20
GM - at mestre rollen	20
Rollespillerens anatomi	20

Rollespil

Introduktion

Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information

Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil

Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil

Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre

Aktiviteter

Spilforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Viking-Con 19



Introduktion til strategispilturneringer

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

Vi har det fysisk krævende Das motorsportspil, kortspil i massevis, klassiske brætspil som Junta og Acquire, nye brætspil som Kardinaler og Konger, Chariot Lords og Vinci, og figurspil. Ja næsten alt er at finde i det store turneringsprogram, som vi har fået sammensat til i år.

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

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

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

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

Vel mødt ved spillebordet.

Strategispilsbeskrivelser

1830 - klassikeren blandt togspil

Forkortelse	1830
Turneringsleder	Asger Batting Clausen
Arrangeret af	CONSIM
Modul	A
Finale	F

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

Hvor mange spil kender DU, der stadig er populære over 11 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 jernbaneparonturnering er for de garvede - det forventes, at man kender reglerne. I lighed med de tidligere år vil der blive introduceret små regelændringer. Ejerne af de spil, der anvendes, vil kunne beholde evt. nye kort og brikker.

Som noget nyt vil der - efter spillerønske - være regler for fortsat spil ved bankerot.

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. VCs turneringsudvalg har lovet, at runderne ikke vil ligge i umiddelbar forlængelse af hinanden !!

Manglende regelkendskab:

Når den første runde er sat i gang, er der mulighed for at lære dette fortræffelige spil at kende.

Der vil i fornødent omfang være regelforklaring og et prøvespil.

En anden mulighed er at henvende sig i CONSIMs lokale under VC, idet denne forening af brætspillere løbende vil forklare regler, de mange små finesser og starte prøvespil op.

Tag DIT 1830 spil med.

Asger B. Clausen

Acquire Midnight Hotel

Forkortelse	**** (Ingen forhåndstilmelding)
Turneringsleder	Erik Swiatek
Arrangeret af	
Modul	E
Finale	

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.

Strategispil

Introduktion	23
Strategispilsbeskrivelser	23
1830	23
Acquire - Midnight Hotel	23
Advanced Civilisation	24
Advanced Squad Leader	24
Ave Caesar	24
Axis & Allies	24
Blood Bowl	25
Chaos Marauders	25
Chariot Lords	25
Das Motorsportspiel	25
Diplomacy	26
Epic Space Marine	26
Euphrat & Tigris	26
Family Business	26
Gothic	27
Iron Dragon	27
Junta	27
Kardinaler og konger	28
Legend of the Five Rings	28
Lost Cities	28
Magic Booster Draft	28
Magic Scaled Deck	29
Magic Standard	29
Mahjong	29
Midas	30
Midnite Magic: Common as	30
Dirt	30
Moderne-spil-fire-kamp	30
Mordheim	31
Mystery Rummy: Case nr. 1:	
Jack the Ripper	31
Mystery Rummy: Case nr. 2:	
Murders in the Rue Morgue	31
Necromunda	32
Pokémon	32
Robo Rally	32
Settlers II: Byer og riddere	32
Stephensons Rocket	33
Taj Mahal	33
Tikal	33
Titan	34
Union Pacific	34
Up Front	34
Vinci	34
Void	35
Warhammer 40.000	35
Warhammer Fantasy Battle	35

Introduktion
Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information
General Information 4
Tilmelding 6

Rollespil
Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil
Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre
Aktiviteter
Spilforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Advanced Civilisation

Forkortelse ADVC
Turneringsleder Lene Elberg
Arrangeret af CONSIM
Modul D
Finale

Traditionen tro vil Cæsar igen i år møde de sædvanlige slagsbrødre/diplomater/kulturbyggere omkring Middelhavet.

Hvis du har lyst, kan du prøve at se, om du når frem til at blive en kultur eller bliver hængende i stenalderen.

Vi spiller med de officielle regler, samt en tillægsregel omkring handel (Trade Cities), som vil blive forklaret.

Der vil blive kåret én vinder.

Advanced Squad Leader

Forkortelse ASLE
Turneringsleder Jakob Philipsen
Arrangeret af Københavns Simulationsspilforening
Modul A, C og D
Finale F

Så er det igen blevet tid til den årlige Viking-Con, hvor der selvfølgelig også vil være en ASL turnering.

Scenarierne er små, korte og indeholder ikke alt for mange kampvogne og specielle regler, så det er derfor ikke meget erfaring, man behøver.

Vi deler os i 2-4 puljer alt efter, hvor mange vi er, og starter så derfra.

Scenarierne er:

1. Runde.....Le Manior
 2. Runde.....No Quater
 3. Runde.....Under Fire
- Semifinale.....Under siege
Finale.....04.45

Ave Caesar

Forkortelse AVEC
Turneringsleder Mogens Larsen
Arrangeret af CONSIM
Modul F
Finale

AVE CAESAR (blandt venner: Hej Julle) er et forrygende (nemt) væddeløbsspil.

Passér målstregen 3 gange, og vær den første der gør det den 3. gang. Sådan vindes et spil AVE CAESAR. Det lyder da nemt, ikk'? Spillet er skam også meget let at lære, men dermed ikke sagt, at det er nemt at vinde.

Før turneringsstart vil der være udførlig regelgen-nemgang. Er du alligevel interesseret i at læse de ikke særligt omfangsrige regler, kan de findes på <http://mola.homepage.dk>, eller på CD'en. Eventuelle ændringer til disse regler vil ligeledes blive grundigt forklaret. Turneringsformen vil tilnærmelsesvis være "alle mod alle".

"Her er ingen smalle steder" er et udtryk, der ikke kan anvendes i forbindelse med AVE CAESAR. For de smalle steder er nemlig en del af nøglen til raffinementet i dette spil. Ved blokering kan man formindske, eller eliminere, en spillers vinderchancer. Men brugt uden timing og omtanke, kan det hurtigt blive egne vinderchancer, der fordufter.

En anden del af nøglen er højt tempo, der udvikler et mindst lige så højt humør blandt deltagerne. Jubeludbrud og skadefro latter er faste ingredienser i AVE CAESAR-turneringer på Viking-Con. Der vil derfor være "tid" til at tænke, mens de andre spillere udfører deres træk, og kun da... Det kan dog være svært, når man samtidig skal følge med i, og juble over, de andres nedrigheder. Men "nølere" vil blive holdt i kort snor!

Skadefryd og nedrighed? "Kan det virkelig være noget for mig?", vil du (måske) nu spørge dig selv. Kun du kender svaret. Men hvis et par timer med højt tempo, højt humør, og duften af sejrspalmer tiltaler dig, bør du ikke være i tvivl.
Sæt X ved AVE CAESAR!!!

Et spil AVE CAESAR vil hurtigt få dig til at glemme skuffelsen over ikke at være med i en søndags-finale. Og du får endda en ekstra chance for alligevel til at kunne prale af at have deltaget i en sådan.
Men husk: Der er kun én gul trøje...

Axis & Allies

Forkortelse AXIS
Turneringsleder Lars Buch Jensen
Modul C og D
Finale F

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

Sidste år vandt de allierede en flot sejr i finalen, mens de indledende spil var i aksemagternes favør. Connen var speciel hård ved Rusland, mens Japan stod utroligt stærkt. We're gonna change that!

Mød op og bryd den onde russiske nedtur, og se at få slagtet de overmodige japanere.

Der spilles efter grundregler, med brug af enkelte avancerede regler i finalen.

Blood Bowl

Forkortelse	BLOD
Turneringsleder	Christian Sørensen
Arrangeret af	Turnament Travellers
Modul	A og B
Finale	

Arrangeret af Turnament Travellers - se mere på www.figurspil.dk

Dette er hvad vi ved, check mere på hjemmesiden: www.viking-con.dk.

Hold skal medbringes.

Afgørelse falder på grundlag af turneringspoint.

Chaos Marauders

Forkortelse	CHAO
Turneringsleder	Lars Wagner Hansen
Modul	A
Finale	

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!

Chariot Lords

Forkortelse	CHAR
Turneringsleder	Sean Sealey
Arrangeret af	Københavns Simulationsspilforening
Modul	B
Finale	

Introduktion:

Mellem 1500 og 600 f.kr. opnåede adskillige folkeslag i mellemøsten imperiestatus, mens andre aldrig blev til noget. Ofte betød ét nyt imperies fremkomst enden på et andet. Gennemlev disse 900 turbolente år som enten egyptere, assyrere, jøder eller nogle helt andre.

I bedste Britannia/Maharaja stil kontrollerer hver spiller mellem fem og seks nationer. Nogle er stærke, andre knap så meget, men de har hver deres helt egne mål og objektiver. Nogle af nationerne vil måske ikke engang være i spil på samme tid?

Hver nation kæmper for at opnå sine sejrsmål, som involverer dem i en døds kamp mod de

andre nationer for at ekspandere - der er jo ikke plads til alle.

Spillet er - som tidligere skrevet - en videreudvikling af Britannia, så et regelkendskab dertil er en fordel, men ikke nogen nødvendighed.

Hver tur bliver en tur-markør lagt i en kop, inklusive de nye nationer, som kommer i spil denne tur. Så trækker man markørerne op, én efter én, og hver spiller tager sin tur i den rækkefølge, som markørerne bliver trukket. Der er altså ingen fast rækkefølge her. Efter en nations tur får man to points for hvert felt man ejer, inklusive ekstra victory points for at opfylde nogle bestemte kriterier i løbet af hele spillet eller måske i en bestemt tur. Fx får den assyriske spiller 30 ekstra points, hvis han i løbet af spillet når at kontrollere Memphis - egypternes hovedstad.

Det er i høj grad de ekstra victory points, som dikterer hver nations politik og venskaber over for de andre nationer. Det er jo svært at lave en alliance med en spiller, hvis du på en eller anden måde går glip af mulige victory points ved ikke at angribe ham/hende.

Der er tre forskellige kampenheder, med hver deres fordele og ulemper i de fem forskellige terræntyper. Stridsvogne (chariots) er bedst på det frodige terræn, kavalleriet er godt i både bakker og det frodige terræn, mens infanteriet er all-round middelmådigt.

Stridsvogne og kavalleri må rykke fire felter i hver tur, mens infanteriet kun må rykke tre felter.

Det her er helt sikkert et multiplayer-spil som skal prøves. Så meld dig til ca. seks timers total blod-sudgydelse.

Regler:

Der bliver ikke spillet med nogle specialregler.

Reglerne og "Victory Point Lists" kan læses andetsteds på CD'en.

Anmeldelser og diskussionsgrupper om Chariot Lords kan læses på www.consimworld.com

Turneringsform:

Det bliver rent "play for fun", men hvis folk har lyst, kan de fire med flest victory points i slutningen af spillet, spille en finale, hvis de har lyst.

Das Motorsports Spiel

Forkortelse	MOTO
Turneringsleder	Michael Svellø
Arrangeret af	CONSIM
Modul	C
Finale	F

Efter succesen sidste år måtte spillet naturligvis på programmet igen. Desværre er spillet så sjovt, at alle vil deltage, og det er derfor svært at skaffe dommere. Pladserne er derfor stærkt begrænsede, og hurtig tilmelding tilrådes (har du lyst til at være meddommer hører jeg meget gerne fra dig -

Strategispil

Introduktion	23
Strategispilsbeskrivelser	23
1830	23
Acquire - Midnight Hotel	23
Advanced Civilisation	24
Advanced Squad Leader	24
Ave Caesar	24
Axis & Allies	24
Blood Bowl	25
Chaos Marauders	25
Chariot Lords	25
Das Motorsportsspiel	25
Diplomacy	26
Epic Space Marine	26
Euphrat & Tigris	26
Family Business	26
Gothic	27
Iron Dragon	27
Junta	27
Kardinaler og konger	28
Legend of the Five Rings	28
Lost Cities	28
Magic Booster Draft	28
Magic Scaled Deck	29
Magic Standard	29
Mahjong	29
Midas	30
Midnite Magic: Common as	30
Dirt	30
Moderne-spil-fire-kamp	30
Mordheim	31
Mystery Rummy: Case nr. 1:	
Jack the Ripper	31
Mystery Rummy: Case nr. 2:	
Murders in the Rue Morgue	31
Necromunda	32
Pokémon	32
Robo Rally	32
Settlers II: Byer og riddere	32
Stephensons Rocket	33
Taj Mahal	33
Tikal	33
Titan	34
Union Pacific	34
Up Front	34
Vinci	34
Void	35
Warhammer 40.000	35
Warhammer Fantasy Battle	35

Introduktion

Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information

Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil

Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil

Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre

Aktiviteter

Spillforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

jo flere vi er, jo bedre!

Das Motorsports Spiel - navnet siger det hele: dette er "Motorsportspillet" - det eneste brætspil, hvor du mærker suset fra de ægte baner. I modsætning til øvrige racerspil (på bræt) er der ikke noget med at sidde og fundere over sit næste træk. Alt foregår på tid - og hvert lille sekund tæller!

I år vil vi køre turneringen som et "24 t. Le Mans" - dog med den modificering at "t'et" står for "træk". De nærmere detaljer omkring selve afviklingen er endnu ikke fastlagt, men alle kommer til at spille 2 spil á ca. 90 minutters varighed, hvorefter de bedste vogne fra hver bane deltager i finalen søndag. 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. Den nyeste Formel 1-bane i Europa åbnede fornylig i Oschersleben, Tyskland. En kopi af denne bane er under produktion, og hvis jeg kan nå at skaffe den, vil finalen blive kørt på denne.

Som sidste år begyndes der med et introduktionsspil (der samtidig bestemmer startplaceringen i det første løb) 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 ind imellem havner man i en situation, hvor kun snarrådighed kan sikre én imod valget imellem at lade sig falde tilbage eller køre galt. Det er klogest at vælge det første, for selv om småskader kan klares i pit'en, skal der ikke megen panik til, førend en lille skade udvikler sig til en katastrofe i stedet!

Der vil blive arrangeret prøveløb fredag aften/nat i CONSIM-lokalet for alle interesserede ligesom LUDOTEKET har spillet til udlån.

Diplomacy

Forkortelse DIPL
Turneringsleder Søren Pedersen
Arrangeret af
Modul D
Finale F

Det bedste brætspil af dem alle. Vi spiller efter reglerne copyright 1976. De forudsættes kendte.

Kan du ikke spille på connen så kig på nettet:
<http://clubs.yahoo.com/clubs/diplomacyworld>

Der er hele tiden turneringer i gang.

Epic Space Marine

Forkortelse EPIC
Arrangeret af Turnament Travellers
Modul C,D og E
Finale

Arrangeret af Turnament Travellers - se mere på www.figurspil.dk

Dette er hvad vi ved, check mere på hjemmesiden: www.viking-con.dk.
Hære skal medbringes.
Afgørelse falder på grundlag af turneringspoint.

Euphrat & Tigris

Forkortelse EUPH
Turneringsleder Jens Hoppe
Arrangeret af Københavns Simulationsspilsforening
Modul C
Finale

Tag med til civilisationens vugge, oldtidens Mesopotamien. I dette område voksede menneskehedenes første kulturer frem: Først som mindre bystater, og senere som mægtige imperier. Krige blev ud kæmpet, 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 ruinhob.

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.

Family Business

Forkortelse FAMI
Turneringsleder René Frederiksen
Arrangeret af CONSIM
Modul B
Finale

Chicago, New York. Gangsterkrigen raser, der er kun plads til en "Capo di tutti Capi" (eller også

kaldet den store LEDER). Du får nu muligheden for med din lille bande at blande dig i denne krig og måske blive den store leder af hele mafiaen. Men er din bande god nok , holder FBI med dig , har du penge nok og, vigtigst af alt, har du det rette kort på det rette tidspunkt ?

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

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

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

Hilsen
Den Store Boss.

Gothic

Forkortelse	GOTH
Turneringsleder	Christian Sørensen
Arrangeret af	Turnament Travellers
Modul	C, D og E
Finale	

Arrangeret af Turnament Travellers - se mere på www.figurspil.dk

Dette er hvad vi ved, check mere på hjemmesiden: www.viking-con.dk.

Hære skal medbringes.

Afgørelse falder på grundlag af turneringspoint.

Iron Dragon

Forkortelse	IRON
Turneringsleder	Morten Wolf
Modul	C
Finale	F

Et sjovt tegnetogspil, som er henlagt til en fantasy-verden. Man tegner sine jernbanespor direkte på pladen!

Spillet går ud på at forbinde nogle store byer med ens eget spor. For at få råd til spor, må man køre med laster imellem forskellige byer, så man kan tjene nogle penge.

Man skal altid huske at have penge på hånden, så man har råd til at udbedre de uforudsete skader, som katastrofer kan forvolde.

Vi ses.

Junta

Forkortelse	JUNT
Turneringsleder	Rasmus Vejrup-Hansen
Modul	A
Finale	F

Velkommen til "La Republica de los Bananas"

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

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

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

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

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...

Strategispil

Introduktion	23
Strategispilsbeskrivelser	23
1830	23
Acquire - Midnight Hotel	23
Advanced Civilisation	24
Advanced Squad Leader	24
Ave Caesar	24
Axis & Allies	24
Blood Bowl	25
Chaos Marauders	25
Chariot Lords	25
Das Motorsportspiel	25
Diplomacy	26
Epic Space Marine	26
Euphrat & Tigris	26
Family Business	26
Gothic	27
Iron Dragon	27
Junta	27
Kardinaler og konger	28
Legend of the Five Rings	28
Lost Cities	28
Magic Booster Draft	28
Magic Scaled Deck	29
Magic Standard	29
Mahjong	29
Midas	30
Midnite Magic: Common as	30
Dirt	30
Moderne-spil-fire-kamp	30
Mordheim	31
Mystery Rummy: Case nr. 1:	
Jack the Ripper	31
Mystery Rummy: Case nr. 2:	
Murders in the Rue Morgue	31
Necromunda	32
Pokémon	32
Robo Rally	32
Settlers II: Byer og riddere	32
Stephensons Rocket	33
Taj Mahal	33
Tikal	33
Titan	34
Union Pacific	34
Up Front	34
Vinci	34
Void	35
Warhammer 40.000	35
Warhammer Fantasy Battle	35

Introduktion
Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information
Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil
Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil
Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre
Aktiviteter
Spillforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Kardinaler og Konger

Forkortelse KARD
Turneringsleder Annemette Wolff
Arrangeret af Awes
Modul D
Finale

Hvem har magten i den sydende heksekedel, som middelalderens Europa var. Var det kongen eller kirken der sad på den absolutte magt, eller var det måske helt andre kræfter der trak i trådene?

I Kardinaler og Konger skal spillerne bygge klostre for at tækkes kirken, og indsætte rådmænd, der kan påvirke og vejlede kongen.

Spillet er simpelt og reglerne vil blive forklaret ved turneringens start.

Vi starter med en introrunde, så alle har mulighed for at lære teknikkerne og pointgivningens at kende. Derefter bliver der spillet en runde, hvor vinderne går videre til finalen, der vil blive holdt i samme modul. Alle kan derfor være med.

Spillet er udkommet på tysk som Kardinal & König, og på engelsk som Web of Power. Der vil blive spillet efter de tyske regler, hvis der skulle være nogen forskel.

Oversættelsen af reglerne til dansk kan findes på nettet på følgende adresse: <http://www.awes.dk/regler/k&k.doc>

Vel mødt
Awes.dk

Legend of the Five Rings

Forkortelse LEGE
Turneringsleder Tommy Jensen
Arrangeret af Fantask
Modul A
Finale

Ved Amaterasus skæg! Slib katanaen og hop på hesten, samurai. Hermed indkaldes Doji, Moto, Shosuro, Hida, Shiba, Otaku, Matsu, Mirumoto og alle de andre til bitter krig ved Otosan-Uchis porte. Eller med andre ord: Endnu en gang afholdes der turnering i Legend of the Five Rings, med følgende specifikationer. Der spilles open-format constructed; det vil sige, at alle kort er tilladt, og at deltagerne skal have deres decks med hjemmefra. Der spilles two-player. Fate og Dynasty decks skal have en minimum størrelse på 40 kort hver. Turneringsformatet kommer til at afhænge af deltagerantallet.

Lost Cities

Forkortelse LOST
Turneringsleder Jens Hoppe
Arrangeret af Københavns Simulationsspilsforening
Modul F
Finale

I dette spil for to spillere kæmpes om at lede de mest succesfulde ekspeditioner til de uudforskede steder på Jorden: Ind i den centralamerikanske jungle på jagt efter forsvundne Maya-byer, ud i den ægyptiske ørken, og flere andre steder. Den spiller, der opdager mest, vinder! Men pas på med at gøre for stor reklame for ekspeditionen for tidligt, for finder du ikke så meget så du håbede på, vil investorerne ikke være særligt fornøjede...

Lost Cities er et simpelt kortspil for 2 personer: Hver spiller spiller kort for at videreføre sine ekspeditioner. Man prøver at nå så meget som muligt, men uden at slå for stort brød op. Og det gælder om opdage MERE end modspilleren. Der er en vis heldfaktor i et enkelt spil (og derfor består et "samlet" spil også af 3 spil), men der er også MEGET strategi i spillet! En stor fordel er også at spillet er HURTIGT.

Turneringen tænkes organiseret som nogle indledende puljer, hvilket giver alle spillere mulighed for at få spillet nogle spil, efterfulgt af et par semifinaler og en afgørende finale. Reglerne vil blive forklaret!

Magic Booster Draft

Forkortelse MAGB
Turneringsleder Thomas Bisballe Jensen
Arrangeret af Midgård & Dragon Land
Modul E
Finale

Vi spiller med en Mercadian Masques booster, en nemeses og en prophecy. Du kan enten selv medbringe boosterne eller købe dem hos de handlende på stedet. (Deltagelse forudsætter altså, at man har boosters). Boosterne vil blive indsamlet og blandet inden turneringsstart for at sikre mod tricks. Booster draft foregår på den måde at man sætter sig i grupper af 6-8 spillere i en rundkreds eller omkring et bord. Så åbner alle spillere en Mercadian Masques booster. Vælger et kort de gerne vil spille med. Det lægger man på bordet med forsiden nedad og sender de resterende kort fra boosterens til personen til højre for en. Dette gentages indtil man har 15 kort. Så åbner man sin nemeses booster og gentager som ovenstående, kortene sendes dog til venstre. Og sidst det samme med Prophecy boosterens mod højre. Man kan derefter af turneringslederen få ligeså mange lande, man har lyst til.

Ud af disse kort skal man lave en bunke på mindst 40 kort til at spille med. Resten er dit sidedeck. Et sidedeck er nogle kort, du bytter med kort i dit deck en for en efter første kamp. Så hvis du er

god til at forudse, hvad de andre spiller, kan du forberede dig mod visse overraskelser. Hvis du er meget interesseret i reglerne, kan du hente dem ned eller læse dem på http://www.wizards.com/magic/MTG_Rules.asp.

De fleste spiller 2 farver men enkelte kan være heldig kun at spille en farve. Nogle få kommer sikkert til at spille 3 farver. Langt størsteparten af alle spillere laver en bunke med præcis 40 kort. 23 kort og 17 lande. Enkelte erfarne/snedige spillere ved, når de skal afvige fra dette.

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

Magic Sealed Deck

Forkortelse MAGD
 Turneringsleder Thomas Bisballe Jensen
 Arrangeret af Midgård & Dragon Land
 Modul A og B
 Finale

Du skal medbringe en booster pack fra serierne Nemesis, Prophecy, Mercadien Masques, og en Tournament pack fra serien Mercadien Masques. Du skal selv medbringe kuglepen og noget papir til at holde styr på dine liv. Der vil blive spillet efter normale turnerings regler.

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

Magic standard turnering

Forkortelse MAGS
 Turneringsleder Thomas Bisballe Jensen
 Arrangeret af Midgård & Dragon Land
 Modul C og D
 Finale

Vi skal spille en standard turnering. Det vil sige, at du kun må spille med kort fra 6th edition, Urza's Legacy, Urza's Destiny, Urza's Saga, Mercadian Masques, Nemesis og Prophecy.

Dit deck skal være på mindst 60 kort. Og du må have et side deck med på 0 eller 15 kort. Et side deck er nogle kort du bytter med kort i dit deck en for en efter første kamp. Så hvis du er god til at forudse, hvad de andre spiller, kan du forberede dig mod visse overraskelser. Hvis du er meget interesseret i reglerne kan du hente dem ned eller læse dem på http://www.wizards.com/magic/MTG_Rules.asp

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

Mahjong

Forkortelse MAHJ
 Turneringsleder Tina Christensen
 Arrangeret af
 Modul F
 Finale

Mahjong er et gammelt, kinesisk spil. Det kan minde om kortspillet 500/rommy, idet det gælder om at samle specielle kombinationer af brikker. Spillet er meget smukt og stærkt vanedannende. Nye spillere kan begynde her.

Mahjong spilles af fire spillere, og der findes et utal af regelvariationer. De regler der vil blive spillet efter her, går under betegnelsen Vanilla Western. Reglerne vil blive gennemgået.

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

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

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

Se evt. <http://www.obs.aau.dk/~tina/mj/mahjong.html>

Strategispil

Introduktion	23
Strategispilsbeskrivelser	23
1830	23
Acquire - Midnight Hotel	23
Advanced Civilisation	24
Advanced Squad Leader	24
Ave Caesar	24
Axis & Allies	24
Blood Bowl	25
Chaos Marauders	25
Chariot Lords	25
Das Motorsportspiel	25
Diplomacy	26
Epic Space Marine	26
Euphrat & Tigris	26
Family Business	26
Gothic	27
Iron Dragon	27
Junta	27
Kardinaler og konger	28
Legend of the Five Rings	28
Lost Cities	28
Magic Booster Draft	28
Magic Sealed Deck	29
Magic Standard	29
Mahjong	29
Midas	30
Midnite Magic: Common as	30
Dirt	30
Moderne-spil-fire-kamp	30
Mordheim	31
Mystery Rummy: Case nr. 1:	
Jack the Ripper	31
Mystery Rummy: Case nr. 2:	
Murders in the Rue Morgue	31
Necromunda	32
Pokémon	32
Robo Rally	32
Settlers II: Byer og riddere	32
Stephensons Rocket	33
Taj Mahal	33
Tikal	33
Titan	34
Union Pacific	34
Up Front	34
Vinci	34
Void	35
Warhammer 40.000	35
Warhammer Fantasy Battle	35

Introduktion
Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information
Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil
Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollebeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil
Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilbeskrivelser 23

Andre
Aktiviteter
Spillforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Midas - Det Store Spil

Forkortelse **** (ingen forhåndstilmelding)
Turneringsleder Paul D. Samsig
Modul Alle
Finale

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-Con deltagere til at spille hasard 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 ikke benytte Midas-penge som bestikkelse i Diplomacy, Titan osv.

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

Midnite Magic: Common as Dirt

Forkortelse ****(ingen forhåndstilmelding)
Turneringsleder Sonny Ammitzbøll
Modul B
Finale

Så kører Midnite Magic toget igen. Med stor glæde har jeg igen i år fået lov til at præsentere Magic konceptet Common as Dirt. Turneringen, som oprindeligt blev udtænkt af den legendariske Ole Bager. Her bliver der på ingen måde stillet krav til spillerens pengepung eller kortsamling.. alle kan være med - Også dig!!

Reglerne i Common as Dirt er uændret siden sidste år: 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, tæller den også som common i alle andre (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. Dette gøres kun een gang for hvert spell.

Vel mødt!

(Bemærkning: Rygter siger, at Ole Bager himself deltager i turneringen i år.)

Moderne-spil-fire-kamp

Forkortelse MODE
Turneringsleder Annemette Wolff og Erik Swiatek
Arrangeret af Awes
Modul F
Finale

A WES SPIL fører i år en flerårig plan ud i livet. Vi afholder en turnering, hvor det ikke er ens kunnen og dygtighed til et enkelt spil, der er vinderkriteriet, men ens kunnen og dygtighed i 4 spil. Systemet kendes fra Intercon og de sidste 2 års RubiCon. Og i år lanceres ideen på Viking-Con.

Turneringsdeltagerne melder sig til alle fire spil (to-spillerspil). Alle fire spil spilles i samme modul. Resultatet af spillet vil udløse et pointantal, og spilleren med det højeste pointtal vil have vundet turneringen. Efter hvert spil vil der være en kort pause (latter), hvor der vil blive forklaret regler til næste spil.

Der bliver dystet i Rosenkönig, Das Riff, Kahuna og Caesar & Cleopatra. Der er ikke noget krav at man kender reglerne, da der vil blive forklaret regler til spillene.

Rosenkönig
Rosenkrigen er i fuld gang - Lederne af husene Lancaster og York kæmper i perioden fra 1455 til 1485 for retten til Englands trone. Gamle erfarne spillere husker Avalon Hill spillet Kingmaker, der handlede om samme krig. Rosenkönig er et lille strategisk topersoners kortspil, hvor det gælder om at rage land til sig. Den med mest land har vundet, og i dette spil er egen lykke godt, men dens anden ulykke er bestemt ikke at foragte. Et spil, hvor begrebet en Pyrrrussejr får nye dimensioner.

Caesar & Cleopatra
C&C er et to-personers kortspil, hvor én spiller Caesar og én spiller Cleopatra. Hver spiller skal forsøge at overbevise senatsmedlemmer fra fem forskellige partier, om, at det er Caesar eller Cleopatra, der skal støttes. Dette kan ske ved spionage, snigmord, rokade, forsvar o.s.v., altså ikke noget gentlemanspil - men det er jo heller ikke derfor man spiller et to-spillerspil (vel?). Glemte jeg at skrive, at det er et godt strategisk spil?

Kahuna
Kampen om øerne er gået ind. I Kahuna skal spillerne lave broforbindelser mellem 12 øer, og derigennem opnå kontrol med øerne.
Spillet løber over tre runder, og efter hver runde opgøres hvilken spiller, der kontrollerer flest øer, hvorefter spilleren med flest øer modtager point. Lad være med at forelske dig i dine øer og broer, for

pludselig er de væk. Fortuna og kortene er lunefulde. Og vinderkriteriet er - spilleren med flest point efter tredje runde vinder spillet.

Das Riff

Denne gang er det er koralrev der er rammen for en lille dyst. Spillerne skal krydse forskellige fisk i revet, og for at opnå det, er det et evigt dilemma. Skal man bruge energi og kræfter på at udforske revet for at krydse en bestemt fisk eller skal man bare lade strømmen/Moder Natur/skæbnen råde. Et lille fascinerende spil, hvor ens overblik bliver sat på prøve.

Mordheim

Forkortelse	MORD
Turneringsleder	Jhez Salin
Arrangeret af	
Modul	C
Finale	

Mordheim er et figurspil, der foregår i en hæret middelalderverden. Man spiller et hold af helte eller lignende, der udforsker en meteor-ramt by. Denne by hedder Mordheim. For kendere af Warhammer og Necromunda vil dette spil være let at lære, men selv begyndere kan prøve spillet for første gang. For at kunne deltage skal du have en gruppe af helte (et Band), som evt. kan laves på Viking Con før turneringsstart. Alle Bands skal laves som nystartede ud fra standardregler i den udgivne regelbog. Turneringen bliver knock-out med faste scenarier. Hver kamp antages at tage 1-1½ time.

Der bliver benyttet standard regler som beskrevet i regelbogen uden hjemmelavede regler eller udvidelser.

Kontakt gerne Caitlin@teliamail.dk for yderligere oplysninger.

Mystery Rummy Case nr. 1 : Jack the Ripper

Forkortelse	MYS1
Turneringsleder	Michael Olinger
Modul	E
Finale	

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 året 1888 blev distriktet Whitechapel i det Østlige London gennem tre måneder terroriseret af den

gennem tiderne mest berygtede seriemorder... Jack the Ripper er på fri fod! Som detektiv er det din pligt at løse gåden om denne morder - en gåde selv ikke Scotland Yard magtede at løse. 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 hovedmistænktes point tæller dobbelt.

Et rigtig godt spil for to personer, og meget let at lære. Turneringen starter med regelgennemgang for nybegyndere og prøvespil. Der spilles i one-on-one knock-out cup form. Ved få tilmeldinger (7 og nedefter) spilles turneringen i en alle mod alle form. Der er mulighed for et samarbejde med Mystery Rummy Case no. 2 turneringen.

Mystery Rummy: Case nr. 2: Murders in the Rue Morgue

Forkortelse	MYS2
Turneringsleder	Victor Olinger
Arrangeret af	
Modul E	
Finale	

Det er endnu engang lykkedes for Mike Fitzgerald at tage dette klassiske kortspil, sætte et tema på og lave et godt spil. En god efterfølger til Jack the Ripper.

Året er 1841 og et af litteraturhistoriens største navne, Edgar Allan Poe, skaber med historien 'Murders in the Rue Morgue' en banebrydende genre: detektivnovellen. I Poe's historie har et grufuldt mord er fundet sted! To kvinder findes brutalt myrdet i deres lejlighed i Paris. Politiet er magtesløse, indtil én mand træder til. Detektiven Monsieur C. Auguste Dupin og hans hjælper finder hurtigt den aktuelle morder, en orangutang, udelukkende ved at læse de franske aviser og besøge mordscenen en enkelt gang. I Murders in the Rue Morgue skal du bevise orangutangens skyld ved at lave de samme opdagelser og udledelser som Dupin gjorde, og derefter fange den.

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. Et glimrende tomandsspil, der er meget let at lære.

Turneringen starter med regelgennemgang for nybegyndere og prøvespil. Der spilles i one-on-one knock-out cup form. Ved få tilmeldinger (7 og ned efter) spilles turneringen i en alle mod alle form. Der er mulighed for et samarbejde med Mystery Rummy Case no.1 turneringen.

Strategispil	
Introduktion	23
Strategispilsbeskrivelser	23
1830	23
Acquire - Midnight Hotel	23
Advanced Civilisation	24
Advanced Squad Leader	24
Ave Caesar	24
Axis & Allies	24
Blood Bowl	25
Chaos Marauders	25
Chariot Lords	25
Das Motorsportspiel	25
Diplomacy	26
Epic Space Marine	26
Euphrat & Tigris	26
Family Business	26
Gothic	27
Iron Dragon	27
Junta	27
Kardinaler og konger	28
Legend of the Five Rings	28
Lost Cities	28
Magic Booster Draft	28
Magic Scaled Deck	29
Magic Standard	29
Mahjong	29
Midas	30
Midnite Magic: Common as	30
Dirt	30
Moderne-spil-fire-kamp	30
Mordheim	31
Mystery Rummy: Case nr. 1:	
Jack the Ripper	31
Mystery Rummy: Case nr. 2:	
Murders in the Rue Morgue	31
Necromunda	32
Pokémon	32
Robo Rally	32
Settlers II: Byer og riddere	32
Stephensons Rocket	33
Taj Mahal	33
Tikal	33
Titan	34
Union Pacific	34
Up Front	34
Vinci	34
Void	35
Warhammer 40.000	35
Warhammer Fantasy Battle	35

Introduktion

Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information

Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil

Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollepilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil

Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre

Aktiviteter

Spilforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Necromunda

Forkortelse	NECR
Turneringsleder	Jhez Salin
Modul	A
Finale	F

Necromunda er et figurspil, der foregår i en hærgnet fremtidsverden. Man spiller et gang af antihelte, der udforsker det nederste, glemte niveau af en kæmpeby. Denne by ligger på planeten Necromunda. For kendere af Warhammer og Mordheim vil dette spil være let at lære. For at kunne deltage skal du have et Gang, som evt. kan laves på Viking Con før turneringsstart. Alle Gangs skal laves som nystartede ud fra standardregler i de udgivne regelbøger. Turneringen bliver knock-out med faste scenarier. Hver kamp antages at tage 1-1½ time. Der bliver benyttet standard regler som beskrevet i regelbøgerne med en smule errata-rettelser og klargørelser, men uden udvidelser.

Yderligere informationer: <http://w1.1594.telia.com/~u159400901/index.html>

Kontakt gerne Caitlin@teliamail.dk for yderligere oplysninger.

Pokémon

Forkortelse	POKE
Turneringsleder	Thomas Bisballe Jensen
Arrangeret af	Midgård & Dragon Land
Modul	F
Finale	

Alle Pokémon trænere - kom og spil med i en rigtig Pokémon turnering på verdensranglisten! Hvis du ikke er officiel træner endnu, kan du få dit trænerbevis på stedet. Vi spiller 6-8 runder, alt efter antal deltagere. Een kamp i hver runde. Efter de officielle Pokémon gulvregler. Du må spille med kort fra Base set 1, Base set 2, Jungle, Fossil og Team Rocket, samt promo kortene fra Biografilm, den danske Pokémon Liga, DVD'en og CD'en.

Kampene vil blive dømt af den danske Pokémon-hjælps officielle regelguru.

Robo Rally

Forkortelse	ROBO
Turneringsleder	Henrik Bisgaard
Arrangeret af	Avalon
Modul	C
Finale	

Kachunk!! Porten, der gled i bag Twonky, varslede endnu en nervepirrende time i hans liv. Hvis altså man kan sige, robotter har nerver. I hvert fald kørte han endnu en gang en selvdiagnose. Alle registre lyste grønt, og hans nyligt installerede dobbelte laser var fuldt opladet. Han rullede forsigtigt frem, drejede til venstre, rullede derefter endnu engang frem. Denne gang lidt hurtigere. Zizzle, Ping! Hvad

var det? De skød på ham, bagfra, Han måtte væk! Det skulle gå hurtigt. Det var sikkert derfor, han ikke så det store, gabende hul i gulvet men i fuld fart kørte lige ud i det. Mens han faldt igennem mørket, tænkte han på, at sidste sted, han havde placeret en arkivkopi, var helt tilbage ved indgangen. Så når han startede igen, startede han altså forfra, men denne gang var han bagerst og han havde en dobbelt laser!

Robo Rally vender efter flere års fravær igen tilbage til Viking Con. Kom og vær med til at kvæste de andres og din egen robot. Denne Robo Rally turnering kommer til at køre med begrænset tid til programmering af robotten

Settlers II: Byer og riddere

Forkortelse	BYER
Turneringsleder	Martin Teilmann
Modul	E
Finale	

For anden gang i dette århundrede ankom en gruppe nybyggere til det nye, ubetrådte land Catan. Det havde været en hård tur over havet, og det der skulle have været et fredeligt fælles projekt, var allerede gået i vasken. Nybyggerne var delt i 4 grupper, der allerede havde formået at blive dødeligt uvenner, så det var blevet besluttet, at man skulle gå i land og starte nybyggertilværelsen hvert sit sted i det nye land. Spændte på fremtiden gik de fire fraktioner i land og startede på hver deres lille hus og mark, snart kom det dog til konfrontationer mellem grupperne, og det stod hurtigt klart at Catan kun var stort nok til EN af dem...måtte den bedste vinde!!!

"Byer og Riddere" er Settlers med en smule nye og udvidede regler...hovedplottet er dog det samme: Byg huse, veje og byer, høst afgrøder fra de omkringliggende marker, byt dig til de råstoffer du ikke selv kan skaffe, og byg så flere byer...eller måske er det smart at få en ridder hist og her til at forsvare dit nye land? Det lyder jo simpelt, og det er det faktisk også...bortset fra at 3 andre spillere vil forsøge at nå præcis samme mål som dig.

Turneringen vil blive gennemført med en eller flere indledende runder, og afsluttes med en finale. Der vil være regel gennemgang inden turneringen starter, det er en fordel at kende basic Settlers regler på forhånd, men det er absolut ikke en forudsætning.

Som med så mange andre spil gælder det: Spillet er let at lære, men svært at mestre.

God Fornøjelse.

Stephensons Rocket

Forkortelse	STEP
Turneringsleder	Annemette Wolff
Arrangeret af	Awes
Modul	B
Finale	

Her er det ikke en tur til månen det drejer sig om, men derimod en tur med et af de første tog beregnet til transport.

Stephensons Rocket er et togspil designet af Reiner Knizia, og det er ikke et 18xx eller et tegne tog spil. Derimod har spillet elementer fra Euphrat & Tigris og Acquire i sig.

Selve spillet er ret simpelt. Spillerne skal udføre to handlinger, og der er kun tre typer at vælge imellem; køre med tog, og dermed få aktier i banerne, samle varer fra handelsbyerne, eller bygge stationer.

Disse tre mulige handlinger giver mulighed for at tjene penge, både i løbet af spillet og i den endelige afregning, når spillet slutter. Og det er den rigeste spiller ved spillets slutning, der er vinder.

Stephensons Rocket er designet af Reiner Knizia, kendt for Euphrat & Tigris, Ra, Medici og Modern Art, bare for at nævne et par stykker.

Turneringen er en introduktions turnering hvor der bliver forklaret regler, så alle kan være med. Hvis du gerne vil læse reglerne på forhånd kan du gøre det her på CD'en.

Et spil tager ca. 1½ time, og der vil blive spillet med en indledende runde hvor vinderne går videre til en finale der bliver afholdt i samme modul.

Der er altså ingen grund til ikke at melde sig til turneringen i dette fantastiske spil.

Vel mødt på banen.

Følgende er hentet på hjemmesiden:

<http://freespace.virgin.net/chris.lawson/rk/rocket/faq.htm>

Og det er uddybninger af reglerne. Disse vil blive brugt i turneringen, og de vil blive gennemgået ved regel gennemgangen.

Taj Mahal

Forkortelse	TAJH
Turneringsleder	Erik Swiatek
Arrangeret af	Awes
Modul	C
Finale	

Maharajaen ligger for døden og en ny tronfølger skal findes.

Skal det være dig? Så skal du melde dig til Taj Mahal turneringen, og straks prøve at gøre din indflydelse gældende i de 12 provinser, som landet er opdelt i.

I hver runde kæmpes der om retten til varerne i provinsen samt retten til at bygge de fire paladser. Dette gøres ved at udspille kort. Kortene findes i fire farver, samt hvide bonuskort, og har en spiller først valgt en farve kort, kan denne ikke skiftes, før man kommer til en anden provins.

Når turen når om til en spiller, der har allerede har spillet kort i denne runde, undersøger man om spilleren har opnået kontrol. Er dette tilfældet, kan spilleren vælge at trække sig og derefter udføre de handlinger han har vundet, men han må dog også fortsætte i kampen. Man kan have kæmpet forgæves eller ligefrem vælge at trække sig, selv om man ikke kan opnå noget dermed.

Når spillerne trækker sig får de to nye kort fra et antal åbne kort. Dette sker for alle spillere, bortset fra den sidste spiller, der trækker sig. Han får kun ét kort.

I Taj Mahal er alle spillere med hele tiden, mere eller mindre. Mekanismen er forholdsvis let, men der er mange overvejelser om, hvad det kan betale sig at gå efter, og en dårlig start kan sagtens indhentes.

Taj Mahal bliver holdt som en introturnering, hvor der bliver forklaret regler. Vi starter med en indledende runde, hvor vinderne vil gå videre til en finale, der afholdes i samme modul.

Så alle kan være med.

Der vil blive spillet efter de engelske regler, hvis der skulle være forskel.

Tikal

Forkortelse	TIKA
Turneringsleder	Carsten Holdum
Modul	E
Finale	

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

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

Strategispil

Introduktion	23
Strategispilsbeskrivelser	23
1830	23
Acquire - Midnight Hotel	23
Advanced Civilisation	24
Advanced Squad Leader	24
Ave Caesar	24
Axis & Allies	24
Blood Bowl	25
Chaos Marauders	25
Chariot Lords	25
Das Motorsportspiel	25
Diplomacy	26
Epic Space Marine	26
Euphrat & Tigris	26
Family Business	26
Gothic	27
Iron Dragon	27
Junta	27
Kardinaler og konger	28
Legend of the Five Rings	28
Lost Cities	28
Magic Booster Draft	28
Magic Scaled Deck	29
Magic Standard	29
Mahjong	29
Midas	30
Midnite Magic: Common as	30
Dirt	30
Moderne-spil-fire-kamp	30
Mordheim	31
Mystery Rummy: Case nr. 1:	
Jack the Ripper	31
Mystery Rummy: Case nr. 2:	
Murders in the Rue Morgue	31
Necromunda	32
Pokémon	32
Robo Rally	32
Settlers II: Byer og riddere	32
Stephensons Rocket	33
Taj Mahal	33
Tikal	33
Titan	34
Union Pacific	34
Up Front	34
Vinci	34
Void	35
Warhammer 40.000	35
Warhammer Fantasy Battle	35

Introduktion

Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information

Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil

Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil

Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre

Aktiviteter

Spillforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Titan

Forkortelse	TITA
Turneringsleder	Sten Bøg
Arrangeret af	CONSIM
Modul	A
Finale	E

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

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

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

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

Mere vold i Titan

Union Pacific.

Forkortelse	UNIO
Turneringsleder	Erik Swiatek
Arrangeret af	Awes
Modul	A
Finale	

Skal, skal ikke.... Skal, skal ikke..... Kan jeg nå at samle den aktie op, eller skal jeg gå efter det sikre....

Union Pacific er et togspil, hvor det gælder om at bygge togbaner for at forøge selskabernes værdi. Fire gange i løbet af spillet vil der komme en tælling, hvor hver spiller vil få andel i selskabernes værdi, alt efter hvor mange aktier man har nået at investere i dem. Tællingerne kommer på vanlig Alan Moon måde næsten tilfældigt, så man ikke altid kan vide sig sikker på, om man kan nå at investere eller om man hellere må gå efter en mindre, men derimod sikker, andel.

I Union Pacific har spillerne kun to valg når det er deres tur, enten at investere i banerne, hvilket gøres ved at lægge aktier fra hånden ned på bordet, eller ved at vælge at udbygge banerne, for derved at forøge deres værdi.

Men det at man kun har to muligheder gør ikke spillet lettere.

Dette er en introduktions-turnering, hvor der vil blive forklaret regler, så alle kan være med.

Turneringsformen vil afhænge antallet af fremmødte deltagere, men vil højst sandsynligt blive kørt med en indledende runde hvor vinderne vil gå videre til en finale. Spillet tager 1-2 timer pr. spil og begge runder afholdes indenfor modulet.

Der spilles efter standardregler med følgende tilføjelser:

· Der uddeles fem aktier til hver spiller i starten af

spillet.

- Læg seks aktie kort i bunden af trækkebunken.
 - Når en type spor er helt brugt kan disse kort smides væk og man kan trække nye sporkort i stedet.
 - Man kan ikke vælge en Union Aktie. Man skal bytte sig til disse aktier.
- Velkommen på banen.

Up Front

Forkortelse	UPFR
Turneringsleder	Jesper Voss Jacobsen
Modul	C
Finale	

Mening Bernhoff kastede sig til jorden, da kuglebygen fra det russiske, lette maskingevær fejede hen over den lille gruppe af sammenspiste mænd. Til højre for ham blev Sergent Diettinger sidende og prøvede at få gang i gruppens egen MG34, der brød sammen ved den sidste byge afleveret af menig Schüssel. Til venstre hørte han et halvkvalt skrig, og så menig Wollak vride sig i dødskrampe, mens det varme blod malede den jomfruelige, russiske sne rød som aftensolen.

Hvis du kunne tænke dig at gennemgå de samme prøvelser som mening Bernhoff, så meld dig til dette actionprægede krigsspil. Spillet er et kortspil - men ikke et trading card game - hvor hvert kort repræsenterer en soldat. Hver spiller styrer en gruppe på 10 - 15 mand fra de nationaliteter, der deltog i 2. verdenskrig. Hvert spil varer fra en halv til halvdanden time. Turneringen bliver organiseret efter, hvor mange tilmeldinger der kommer - med det formål, at så mange som muligt får spillet flere spil - og selvfølgelig at finde en mester. Det er ikke nogen forudsætning, at du kender reglerne, så bare meld dig til

Vinci

Forkortelse	VINC
Turneringsleder	Jens Hoppe
Arrangeret af	Københavns Simulationsspilsforening
Modul	D
Finale	

Vinci er et simpelt, men meget fængende spil om krig og diplomati blandt civilisationerne i Europa i GAMLE DAGE! Hver spiller vil kontrollere et antal nationer i løbet af et spil: I starten vil nationerne ekspandere og indtage store landområder, men før eller siden vil det begynde at gå ned ad bakke for dem, og de vil til sidst blive rendt over ende af nye folkeslag. Heldigvis hænger en spiller ikke i denne situation på sin nation, men kan til enhver tid opgive den, og starte fra en frisk!

Spillet minder en del om en simpel, lidt abstrakt udgave af Avalon Hill's klassiker Civilization, men modsat dette spil kan Vinci spilles på få timer. Der er ingen terninger med og så godt som intet held, men strategi, og ikke mindst diplomati, er der masser af! Hver nation vil desuden have nogle specielle fordele i forhold til de andre på brættet, hvilket gør hver enkelt

nation helt unik.

Et spil kan have op til 6 spillere, og varer mellem en og to timer. Turneringen vil bestå af en indledende runde og en efterfølgende finale blandt de bedste.

Så hvis du mener du har evnerne til at grundlægge store, store imperier, eller generelt føler dig god til diplomati-spil, så er dette turneringen for dig! Reglerne vil blive forklaret, så manglende kendskab til dem er ingen undskyldning for ikke at møde op!

Void

Forkortelse VOID
Turneringsleder Christian Sørensen
Arrangeret af Tournament Travellers
Modul C, D og E
Finale

Arrangeret af Tournament Travellers - se mere på www.figurspil.dk

Dette er hvad vi ved, check mere på hjemmesiden: www.viking-con.dk.

Hære skal medbringes.

Afgørelse falder på grundlag af turneringspoint.

Warhammer 40.000

Forkortelse WH40
Turneringsleder Christian Sørensen
Arrangeret af Tournament Travellers
Modul C, D og E
Finale

Arrangeret af Tournament Travellers - se mere på www.figurspil.dk

Dette er hvad vi ved, check mere på hjemmesiden: www.viking-con.dk.

Hære skal medbringes.

Afgørelse falder på grundlag af turneringspoint.

Warhammer Fantasy Battle

Forkortelse WHFB
Turneringsleder Christian Sørensen
Arrangeret af Tournament Travellers
Modul C, D og E
Finale

Arrangeret af Tournament Travellers - se mere på www.figurspil.dk

Dette er hvad vi ved, check mere på hjemmesiden: www.viking-con.dk.

Hære skal medbringes.

Afgørelse falder på grundlag af turneringspoint.

Strategispil

Introduktion	23
Strategispilsbeskrivelser	23
1830	23
Acquire - Midnight Hotel	23
Advanced Civilisation	24
Advanced Squad Leader	24
Ave Caesar	24
Axis & Allies	24
Blood Bowl	25
Chaos Marauders	25
Chariot Lords	25
Das Motorsportspiel	25
Diplomacy	26
Epic Space Marine	26
Euphrat & Tigris	26
Family Business	26
Gothic	27
Iron Dragon	27
Junta	27
Kardinaler og konger	28
Legend of the Five Rings	28
Lost Cities	28
Magic Booster Draft	28
Magic Sealed Deck	29
Magic Standard	29
Mahjong	29
Midas	30
Midnite Magic: Common as	30
Dirt	30
Moderne-spil-fire-kamp	30
Mordheim	31
Mystery Rummy: Case nr. 1:	
Jack the Ripper	31
Mystery Rummy: Case nr. 2:	
Murders in the Rue Morgue	31
Necromunda	32
Pokémon	32
Robo Rally	32
Settlers II: Byer og riddere	32
Stephensons Rocket	33
Taj Mahal	33
Tikal	33
Titan	34
Union Pacific	34
Up Front	34
Vinci	34
Void	35
Warhammer 40.000	35
Warhammer Fantasy Battle	35

Strategispil

Introduktion
Velkommen til Viking-Con 19 2
Hvem og hvad er Viking-Con 2

Information
Generel Information 4
Tilmelding 6

Rollespil
Introduktion 8
Turneringsoversigt 9
Rollespilsbeskrivelser 10
Workshops 20

Strategispil
Turneringsoversigt 22
Introduktion 23
Strategispilsbeskrivelser 23

Andre
Aktiviteter
Spilforeninger 36
Butikker 36
Andet 36

Andre aktiviteter

På connen kan du også benytte dig af følgende tilbud, som ligger i forlængelse af de programlagte spil:

Mød spilforeninger på Viking-Con

Viking-Con er også stedet, hvor du kan møde nogle af de danske/københavnske rolle- og strategispilforeninger. I år får Viking-Con besøg af følgende foreninger:

- Avalon (link til deres side på CD'en)
- CONSIM (link til deres side på CD'en)
- Københavns Simulationsspilsforening (KS) (link til deres side på CD'en)

Disse tre foreninger har hver et lokale på connen, som de indretter i café-stil. I caféerne bliver der mulighed for at høre lidt om foreningerne, snakke med deres medlemmer og spille diverse spil. De tre foreninger har diverse spil at byde på i løbet af connens 48 timer, og som du også kan se af de forskellige spilbeskrivelser her på CD'en, har disse foreninger også gjort et stort arbejde for at lave turneringer på connen.

Ud over disse lokalforeninger kan du også træffe landsforeningen Sleipner (link til deres side på CD'en) på connen. Sleipner vil være "bestyrer" af det åbne café-område, der er til venstre for kantinen. Her er der mulighed for at hyggesnakke før og efter et spil, men ikke spille; dette café-område er en "spil-fri" zone.

Alle fire foreninger har deres egen side her på CD'en.

Desuden får Viking-Con besøg af Dansk Figurspiller Forening, som i et lokale laver diverse opstillinger/ demonstrationsspil af figurspil og slag-kom og nyd!

Forresten: Hvis du nu lige sidder og tænker over, hvorfor din forening nu ikke er blandt dem, der gæster connen, så er der kun én ting at gøre: Find den ansvarlige for foreningskontakt på listen over VC-arrangører, og fortæl vedkommende, at I også gerne vil promovere jeres forening på næste års Viking-Con.

Butikker

Ud over spillene er Viking-Con kendt for sit markedsområde, hvor kræmmerne på tværs af lokalet råber tilbudspriser til hinanden. Med andre ord er der på connen rig mulighed for at gøre en god handel; måske finder du det dér gamle rollespillsupplement du aldrig har kunnet få fat i; måske er der splinternye blister-packs til din hær. I hvert fald er der vanen tro flere butikker repræsenteret på årets

Viking-Con: Fantask, Goblin Gate, Farao's Cigarer og den svenske spilbutik Tradition (link til hver isærs side på CD'en) har stande på connen. Check deres præsentationer andetsteds på CD'en. Butikkerne har åbent i dag- og aften timerne på Viking-Con, men holder lukket om natten.

Loppemarked

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

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

Vi stiller kun få krav til sælgerne:

Du skal være forhåndstilmeldt Viking-Con 19
Det, du sælger, skal være spilrelateret.
Du er selv ansvarlig for hvad du sælger, overfor køberen. Viking-Con kan ikke tage ansvaret på nogen måde for varens kvalitet eller beskaffenhed.
Du må ikke være fra en eller sælge for en forretning (postordrefirma etc.).

Og nu til det praktiske:

Det koster ikke noget at få en stand på loppemarkedet.

Du skal på din forhåndstilmelding angive, at du ønsker en stand.
Opstillingen starter søndag kl. 10.00
Loppemarkedet starter kl. 10.30 og slutter kl. 12.00
Du kan også skrive til michael@viking-con.dk og reservere en stand.

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

Ludoteket

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

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

Ved af fremvise et gyldigt navneskilt til Viking-Con 19, 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.

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), Acros 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, Muldvarpekompagniet, Murphy, Mustangs, Myretuen, Mystic War, Napoleon, Ogre, Once Upon a Time, Pansergruppe Guderian, Power, Quarto, Rail Baron, Risk, Road Kill, Robo Rally, Rubicon, Shanghai Traders, Shark, Showbiz, Sim City The Card Game, Sorteper, Spies!, Spillekort, Suzerain, Tactics, Talisman (3.ed.), Tante Agates Testamente, The Black Death, The Settlers, Titan, Titan The Arena, Transsib, Twilight Imperium, Warlords, Wrasslin', Æselspil.

Og der kommer hele tiden nye til, bl.a. har vi i år indkøbt et Bamboleto som er et fysisk baseret spil, vi håber at glæde mange deltagere med.

Carabande

Spil er mange ting, og ikke alle spil foregår som en stillesiddende aktivitet. Til en af de fysiske, spilrelaterede aktiviteter har vi investeret i et Carabande 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 kantineområdet. I Ludoteket vil det være muligt at låne "bilerne".

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

Kendo

Vi har alle set det før: To mænd, der løber mod hinanden, klædt i store japanske rustninger, og bevæbnet med bambus sværd. Kendo, der er japansk sværdkunst og betyder "Sværdets vej", blev brugt af datidens samuraier. I dag dyrker folk over hele verden Kendo.

I år får Viking-Con besøg af Dansk Kendo Forening, som lørdag vil give en demonstration i denne sværdkunst.

Læs mere på <http://www.kendo.dk>

Fusion - Et nyt dansk rollespil

Foredragsholdere: Malik Hyltoft og Palle Schmidt
Tidspunkt: lørdag 12:00 - 15:00

SKAMLØS SELVPROMOVERING AF FUSIONS FORFATTERE

Forfatterne af det danske rollespil Fusion (udgivet på Høst & Søns forlag, april 2000), Malik Hyltoft og Palle Schmidt, kommer på Viking Con og fortæller om spillets tilblivelse. Der vil blive snakket om baggrunden for bogen, arbejdsprocessen og udviklingen af setting og spilsystem. Til slut vil der være en gennemgang af de regler, der danner grundlaget for spillet.

For interesserede vil der være mulighed for at få signeret bøger, og måske kan bogens illustrator lokkes til at lave en lille tegning...

Det vil efterfølgende være muligt at prøvespille fusion.

Se mere på www.fusion-net.dk

Andre	
Aktiviteter	
Mød spilforeninger på Viking-Con	36
Butikker	36
Loppemarked	36
Ludoteket	36
Carabande	37
Kendo	37
Fusion	37

Andre Aktiviteter