

## Velkommen til Viking-Con 24

Så blev det igen den tid på året... dagene bliver kortere, aftenerne mørkere, og det er igen tid til at finde ud af hvad du skal spille på Viking-Con. Du sidder her med cd-rom'en på plads, og er rigtig godt i gang. God fornøjelse med læsningen.

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

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

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

Der er på 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 spillemiljø, og har ledt efter en forening med søde medlemmer, har du også chancen her.

Vi vil altså gerne byde dig velkommen til det, som vi i arrangørgruppen mener er en af de bedste danske conner: Viking-Con. Und dig selv en god oplevelse. Vi ses!

## Hvem og hvad er Viking-Con

Kan du lide at møde nye mennesker? Spille spændende spil, der udfordrer hjernen? At være en del af det unikke fællesskab, der opstår når ca. 700 mennesker med en fælles interesse er sammen i 48 timer? Hvis ikke, så pil bare cd-rom'en ud af skuffen igen - men hvis du kan svare "ja", sidder du nu med muligheden for at få dine ønsker om suveræne spiloplevelser opfyldt!

Viking-Con er en årligt tilbagevendende begivenhed - det har den i alt fald været i de seneste 23 år, hvor Viking-Con har været en mulighed for at mødes med store dele af det danske spillemiljø. Denne spillecon bliver arrangeret og sat i værk af frivillig, ulønnet arbejdskraft. Der er i år syv medlemmer i Viking-Cons planlægningsgruppe, som starter planlægningen af næste års con få uger efter, at årets con er afsluttet. Men syv mennesker er jo ikke nok til at få connen på skinner, så efterhånden inddrages flere og flere personer. På selve connen er der således ca. 250 personer, der bidrager med arbejdskraft for at få det hele til at køre.

Planlægningsgruppen varetager alle principielle og økonomiske beslutninger, og gruppen mødes ca. 12 gange på et planlægningsår. Der nedsættes underudvalg, som beskæftiger sig med f.eks. rollespil, strategispil, redaktion af blad/cd, praktiske forhold såsom forplejning og garderobe, PR, foreningskontakt etc. I de fleste underudvalg sidder også andre end folk fra arrangørgruppen. Et koordinationsudvalg på to personer ud af de seks, varetager den løbende koordinering af arbejdet i de forskellige underudvalg, og følger op på ad hoc beslutninger.

Det primære formål med at deltage i Viking-Con er, for de fleste, at spille. Men det er nu ikke kun det der er connens ide. Viking-Con lægger også op til, at du skal snakke med ligesindede og udveksle spilideer med andre spillere, måske endda andre spillere end dem, du ser til daglig. Det, du betaler for ved indgangen, er muligheden for at bevæge dig i Viking-Cons ramme i en weekend.

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

## Arrangørgruppen

Clara Bettina Behrmann - Rollespil, informationen, PR, andre aktiviteter.

Medforfatter og spilleleder på marathon-live-meta-scenariet Viking-Con.

Hun vil, iført rød trøje, bl.a. kunne ses uddelende turneringsinformationer til spillere der spiller turneringsledere på et af scenariets mange sub-scenarier. Selv spiller hun sjældent spiller, men nøjes med at skaffe sub-scenarierne og nyder sin rolle som meta-spilleleder. Derudover er kvinden i rødt den første medforfatter til en autoriseret Viking-Con, der er yngre end selve connen.

clara@viking-con.dk

Jens Bang - Informationen, edb, blad/web.

Det skrev pressen: Fantastisk underholdende, umådeholdent rollespillende, forbløffende uhøjtidelig brætspilsentusiast!

Successen fortsætter, denne gang på 37. år! Se filmen! Læs bogen! Eller oplev ham live på Viking-Con!

Manden, der ikke er beskrevet som "The best bang since the big one", nok snarere med ordene "Mostly harmless". Men for det meste omtales han som "Ham Jens i den røde trøje". Har siden Viking-Con 21 kunnet opleves iført den eftertragtede RØDE VC-trøje of Eternal Doom (+2 mod folk der ikke rydder op efter sig).

jens@viking-con.dk

Jesper Jacobsen - Andre aktiviteter, forretninger, loppemarked, strategispil.

Jeg er 37 år og har spillet rolle og strategispil siden 1981. Jeg kom første gang på Viking-con på nr. 4. og har været der hver gang lige siden - på nær det år min søn besluttede sig for at komme en uge for tidligt til verden. Som medarrangør blev jeg indrulleret i Viking-con dengang der var spilauktion søndag eftermiddag. Siden er jeg gennem information blevet rød og har nu i flere år bl.a. arrangeret strategispillene på Viking-con. Når jeg ikke spiller er jeg lærer i Søllerød Kommune.

jesper@viking-con.dk

Katja Gamby - Informationen, cd-rom/blad, web, edb.

Jeg er både rolle- og strategispiller, men efter jeg er blevet rød har det været så som så med begge dele - ihvertfald på selve connen. Når jeg ikke snuser rundt ved butikkerne efter flere spil, som jeg alligevel ikke har tid til at spille, er jeg typisk at finde i Informationen, hvor jeg ser stresset ud og hundser med folk ;)

Jeg stiftede bekendtskab med Viking-Con på VC14, kom til at udfylde en "Jeg vil gerne hjælpe"-seddel, og har været grøn fra VC15. Jeg er nu på femte år i den røde trøje - og min er +4 mod folk der ikke rydder op efter sig, for jeg sørger for, at nogen rydder.

katja@viking-con.dk

Martin Bernth Johannesson - Catering/café, koordinationsudvalg, forsikringer, lokaler, rollespil, PR.

Jeg er fra 1967, og har været med til at lave Viking-Con siden VC 4, som "rød" siden VC 7 (selv om betegnelsen "rød" og "grøn" først kom på VC 10). Jeg holdt en pause på VC 13 og 14, hvor jeg var med som grøn.

Hvorfor bliver jeg ved? Det er simpelt hen fordi det er sjovt at lave, og den følelse af at vi gjorde det endnu en gang, er alle anstrengelserne værd.

Jeg er både rollespiller og brætspiller, men det bliver ikke til meget spil på selve Viking-Con. Uden for Viking-Con spiller jeg næsten to aftener hver uge, så en enkelt weekend kan jeg godt undvære at spille.

martin@viking-con.dk

Rune Fog Hansen - Informationen, edb.

Klassificeret som Homo Aleatoris, genkendes ofte på den sammenkrøbne siddestilling over et brætspil, eller de ynkelige kaldeskrig efter fatal fumlen med terninger i rollespil.

Det typiske habitat er informationen, som sjældent forlades under connen. Dog ses H.A. ind imellem på træk til en særligt lækker brætspilturnering, eller kredsene omkring butiksarealet på jagt efter spændende tilbud.

rune@viking-con.dk

Uffe Christensen - Strategispil, foreninger, butikker.

Brætspiller kunne jeg kaldes, men nogle vil nok foretrække ord som backstabber, marionetfører eller lignende nedgørende fraser.

Jeg ynder altid et hurtigt slag (6-8 timer) af de gode gamle strategispil men nyere brætspil finder også plads i repetoiret. I Viking-Con sammenhæng er jeg en årsunge, med kun 5 VC'er på bagen og 2 gule trøjer. Med så lav en alder må det forventes at jeg er at se på Viking-Con mange år endnu, medmindre mine brætspil en dag overstiger reolens bæreevne, hvilket nok vil resultere i min alt for tidlige død.

uffe@viking-con.dk

## Redaktionen

Denne cd-rom med tilhørende papir-hæfte er redigeret af Katja, Mette, og Jens, som aldrig kunne have klaret sig uden stor indsats fra følgende hjælpere:

Sanne Flamant, som har kreeret vores flotte layout

Helene Willer Piironen, som har tegnet vores flotte illustrationer

Mia-Maria Nielsen og Henrik Bisgaard, der har malet næsten alle de figurer, vi har taget billeder af.

Mia-Maria Nielsen og Camilla Garfunkel, som har gjort det hårde arbejde med at prøve om tingene virkelig virker.

Alle turneringsledere, butikker, foreninger m.fl. som er kommet med indlæg og omtaler.

## Vejledning til cd-rom'en

### 01 Teknik

#### 1.a Teknik - minimumskrav

Følgende minimumskrav skal opfyldes, for at du kan få adgang til materialet på denne cd-rom:

en computer med cd-rom- eller dvd-drev  
et styresystem  
en fremviser til tekstdokumenter

Hvis du læser denne vejledning i en browser, er ovennævnte minimumskrav opfyldt.

#### 02 Hvilke dokumenttyper finder jeg på cd-rom'en

Følgende fire dokumentformater kan findes på cd-rom'en:

HTML (.htm)  
tekst (.txt) OBS! \*Ingen grafik - ren tekst\*  
acrobat (.pdf)  
Word (.doc)

#### 02.a HTML-dokumenter

HTML-dokumenter bruges til hjemmesider. Såfremt din computer kan fremvise hjemmesider, kan du også få fremvist HTML-dokumenterne på denne cd-rom. HTML-dokumenterne på denne cd-rom har filtypenavnet ".htm".

Fremvisere af HTML-dokumenter kaldes typisk for "Browsere". De mest anvendte browsere er:

Internet Explorer  
Mozilla Firefox  
Opera

De nævnte browsere vil, i de mest gængse versioner, alle være i stand til at fremvise HTML-dokumenterne på denne cd-rom.

Har du ingen browser, kan en sådan downloades fra internettet fra følgende adresse: <http://www.tucows.com>. Her finder du browsere (både free- og shareware) til de mest anvendte operativsystemer såsom Windows (NT, 95, 98, 2000 og XP), MacOSX, Unix og Linux.

#### 02.b Tekstdokumenter

Hvis du ikke læser dette dokument i en browser, har du adgang til et program der kan læse .txt-filer.

#### 02.c Acrobatdokumenter

Acrobat-dokumenter kan læses af flere forskellige programmer, men det mest almindelige er Adobe Reader fra Adobe. Programmet er gratis og der findes udgaver til en eller flere Windows versioner på cd-rom'en. Du finder den i mappen Acrobat, evt. nyere version kan downloades fra denne adresse: <http://www.adobe.com/acrobat>. Klik på knappen "Get Adobe reader".

Acrobatdokumenter har filtypenavnet ".pdf".

#### 02.d Worddokumenter

Worddokumenter er tekstbehandlingsdokumenter lavet i Microsoft Word til Windows. Worddokumenterne på denne cd-rom er i Word 2000-format.

En gratis "læser" (Word Viewer) til Windows95 eller nyere kan downloades fra: <http://www.microsoft.com>. Du skal indtaste "word viewer" (uden gåseøjne) i "Search for" feltet øverst til højre og så klikke på "Go" knappen. På den liste der kommer frem skal du klikke på punktet "Word 97/2000 Viewer (Windows 95/98/NT/2000)". Dette giver dig et nyt billede, hvor du til højre finder et link til at downloade vieweren.

Du kan også bruge OpenOffice.org til at læse Word-dokumenter. Så hvis du allerede har den installeret behøver du ikke Word vieweren. Hvis du alligevel står og mangler et tekstbehandlingsprogram, er OpenOffice.org gratis. Det kan hentes fra denne adresse: <http://www.openoffice.org>. Du skal klikke på fanebladet "Download". Det skifter til et faneblad, hvor du finder en oversigt over alle udgaver af OpenOffice.org der findes, og du skal bare vælge den der passer til dit operativsystem.

Worddokumenter har filtypen ".doc".

#### 03 Hvor finder jeg det?

Siderne er primært rettet mod brug i browsere. Som nævnt ovenfor, er der også andre muligheder. Vil du benytte de andre muligheder findes de i kataloget "tekst".

Alle andre kataloger på denne cd-rom indeholder kun dokumenter i HTML-format, og filer til brug for disse.

#### 04 Skidtet virker ikke!

HTML-siderne på denne cd-rom er grundigt gennemtestet, men derfor kan der jo alligevel opstå problemer.

Har du et problem kan du først prøve at gennemgå følgende:

##### 04.a Problemer med HTML-dokumenter

Ingen grafik:

De fleste browsere kan indstilles, så de ikke viser grafik. Prøv at finde browserens indstillinger, og undersøg om grafikvisning er slået fra.

Din browser er en ren "text-browser". Løsningen er at downloade en browser som nævnt i punkt 02.a.

##### 04.b Problemer med tekstdokumenter

Underlige tegn i teksten:

Prøv at åbne tekstdokumentet med et andet program, fx. et tekstbehandlingsprogram, eller en browser.

#### 04.c Problemer med Acrobatdokumenter

Siden ser mærkelig ud, eller er blank:

Check versionsnummer på din Adobe Reader. Den skal være minimum version 4. Har du en ældre version end dette, se da punkt 02.c.

#### 04.d Problemer med Worddokumenter

Siden ser mærkelig ud, eller er blank:

Check versionsnummer på din Word. Det skal minimum være Word97. Har du en ældre version end dette, se da punkt 02.d. Anvender du et andet tekstbehandlingsprogram, kan du opleve problemer. Under alle omstændigheder vil noget af formateringen være ukorrekt. Se punkt 02.d.

#### 05 Hvor kan jeg få mere hjælp?

##### 05.a Browsers

De fleste browsere vil have en "Hjælp"- eller "Help"-funktion, hvor du kan finde løsninger på de mest almindelige problemer der kan opstå i forbindelse med brug af browseren. Er der ingen "hjælp"-funktion, vil der typisk være et dokument ved navn "readme.txt" der ligeledes beskriver installation af, brug af, og fejlafhjælpning ved brug af browseren. Ellers kan der sandsynligvis findes mere hjælp på producentens hjemmeside (typisk <http://www.microsoft.com>, <http://www.mozilla.org> eller <http://www.opera.com>).

##### 05.b Adobe Reader

Adobe Reader indeholder en udmærket "hjælp"-funktion. Yderligere problemløsning findes på <http://www.adobe.com>.

##### 05.c Word

Word har en udmærket "hjælp"-funktion. Yderligere problemløsning findes på <http://www.microsoft.com>. Herfra kan du også downloade en "Word Viewer", der kun kan fremvise og udprinte (ingen redigeringsfunktion) .doc-dokumenter. Denne "læser" er gratis. Læs mere om dette i afsnit 02.d.

##### 05.d Kontakt Viking-Con

Virker dine problemer med denne cd-rom uløselige, kontakt da Viking-Con på [kontakt@viking-con.dk](mailto:kontakt@viking-con.dk).

God fornøjelse og med venlig hilsen Viking-Con

## Generel information

Under informationssiderne finder du oplysninger om alt det praktiske på Viking-Con:

Hvordan du tilmelder dig.  
 Hvad du kan få at vide i Informationen.  
 Mad på connen.  
 Overnatning på connen.  
 Garderobe på connen.  
 Spiludlån på connen.  
 Bestilling af T-shirts, mad og scenarier.  
 Hvordan du kan hjælpe til i Informationen.  
 Hvordan du viser hensyn til andre 'The Viking-Con Way'.  
 Hvordan du afmelder dig.  
 ... og alt muligt andet

Hvis du er ny på Viking-Con, er det en god ide at læse disse sider, så du finder ud af hvordan du får mest ud af connen. Hvis du derimod har været på Viking-Con før, kender du sikkert allerede disse påbud og tilbud.

Vi vil dog fremhæve et nyt tiltag på årets con, nemlig "Lang Søndag": I modsætning til de danske butikker ude i den virkelige verden, har vi i år både lang lørdag og lang søndag. Det betyder, at vi håber på du kan holde dig vågen hele søndagen. I år har vi nemlig lagt nogle af de længere turneringer søndag. Vi har oven i købet lokket butikkerne på Viking-Con til at holde længere åbent søndag.

Der ud over har vi stadig følgende tiltag:

Viking-Con junior  
 Fortællekompagniet  
 Café Heksens Hule

Har du har spørgsmål om Viking-Con, som ikke bliver besvaret her på cd-rom'en, er du altid velkommen til at kontakte os på [kontakt@viking-con.dk](mailto:kontakt@viking-con.dk).

## Tid og sted

Viking-Con 24 afholdes i weekenden 14.-16. oktober 2005. Dørene åbnes fredag kl. 18:00 - medmindre du er registreret VIP (turneringsleder, spilleleder eller anden form for official), der får adgang allerede kl. 17:00.

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

## Hjælpen er nær - brug Informationen

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

I Informationen kan du til- og framelde dig turneringer, få oplysninger om turneringer, vi udleverer bestilte fleece-trøjer, t-shirts og scenarier og vi viser vej. Informationen tager sig af alt det, der danner rammerne for spillene på connen.

Informationen tager sig af indcheckningen af deltagere og udlevering af materiale til turneringsledere. Det meste af tiden er der også repræsentanter for spiludvalgene til stede i Informationen, så turneringsspørgsmål kan blive løst med det samme.

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

## Dørene åbnes fredag kl. 18

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.

Det eneste sted du har adgang før kl. 18:00 er i sovesalene (skolens gymnastiksale). Du er til gengæld velkommen til at sikre dig en plads der mens du venter på at connen åbner.

Hvis du er forhåndstilmeldt, dvs. du har betalt inden betalingsfristen er udløbet, har vi klargjort et ark med bl.a. dit navneskilt, som du kan hente i forhåndsindcheckningen. På arket er dine mærker til "betaling" af t-shirts, mad, osv., hvis du har forudbestilt dette. Hvis du har brugt din forhåndstilmelding til at reservere plads på en eller flere turneringer, skriver vi også på arket hvilke ønsker du har fået opfyldt. Ved at hente dit navneskilt inden kl. 18:00 får du hurtigere adgang til skolen.

For registrerede VIP'ere (turneringsledere, spilledere 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. sende en e-mail til din kontaktperson for at sikre dig, at du er med på holdet.

## Overnatning

48 timer med spil non-stop lyder måske tillokkende. Men skal vi ikke bare være enige om, at ham dér spilleren som sad og sov under hele modulet lørdag aften sidste år - ja, ham gider vi altså ikke spille med i år?!

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

For at være frisk til deltagelse i turneringerne, kan vi derfor stærkt anbefale, at du hviler øjnene et par timer en gang imellem. Vi har et par gymnastiksale, som vi bruger som sovesale. Der må af sikkerhedsmæssige årsager (brand osv.) ikke soves andre steder end i sovesalene. Kommunen sender folk ud for at kontrollere, om vi følger brandregulativerne - hvis kontrolløren skulle finde folk, der sover rundt omkring, kan vi risikere, at Viking-Con lukkes øjeblikkeligt.

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

Det koster ikke ekstra at benytte sovesalene, så der er al mulig grund til at gøre det. Få mest muligt ud af connen - brug sovesalene!

## Garderobe

Gratis, selvfølgelig.

På Viking-Con kan det være svært at holde øje med oppakningen hele tiden. Selv om det er meget lidt, der forsvinder, er det jo rart at kunne få den malede figursamling, 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 at I ikke misbruger garderoben. Selvfølgelig smiler garderobe-folkene ikke helt så bredt til dig, når du for femte gang indenfor en time kommer for lilliige at hente noget mere i tasken.

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

Garderoben er åben under hele connen - også om natten.

## Brød og skuespil

Allerede de gamle romere vidste at der var behov for både brød og skuespil. Skuespil, eller i hvert fald spil, har vi en masse

af, så mangler vi blot brødet.

Igen i år har vi fået David til at stå for forplejningen. Der bliver, sædvanen tro, mulighed for at forudbestille mad; i år er der morgenmad lørdag til 25 kr, aftensmad fredag og lørdag, begge til 50 kr. og brunch søndag formiddag til 50 kr. Det vil også være muligt i begrænset omfang at købe den samme mad uden forudbestilling, men så får du ikke en sodavand med gratis (gælder ikke morgenmad lørdag). Da de fleste gerne vil sove lidt længere om søndagen, og dette ville give en ultrakort pause til at spille mellem hhv. morgenmad og frokost, har vi valgt at have brunch søndag formiddag. Det er så også det eneste måltid, der kan forudbestilles til søndag.

Hvis du vil være sikker på, at der også er reserveret noget af dette til dig, så er det bare om at udfylde bestillingen på bagsiden af det relevante girokort (du har det i hæftet, som du har fået sammen med denne cd-rom). Selvfølgelig kan du også købe mad, selv om du ikke forudbestiller/-betaler, men der er så ingen absolut garanti for, at du også får lige det, det har været muligt at forudbestille.

Alle forudbestilte måltider skal afhentes i bestemte tidsrum, som vi selvfølgelig har forsøgt at afpasse så godt som muligt efter spilmodulerne. Perioderne for aftensmaden vil være forholdsvis korte, da det ikke vil være sundhedsmæssigt forsvarligt at den varme mad står og bliver til en bakteriekultur. Hvis du ikke får hentet din mad inden for det givne tidsrum, vil den blive spist af nogle andre eller smidt ud! Med andre ord: hent din mad til tiden, eller pengene er spildt.

Måltid	Tidspunkt	Menu	Pris(m/forbehold)
Aftensmad	fredag 18:15-18:45	Lasagne m. salat. (Forhåndstilmeldte får en gratis sodavand)	50 kr.
Morgenmad	lørdag 9:00-9:45	Tag selv bord med: Brød, ost, syltetøj, smør, the og kaffe evt. frugt.	25 kr.
Frokost	lørdag 14:45-15:30	burgere (bøfferne stegt på grill) + sodavand eller kildevand	35 kr.
Aftensmad	lørdag 19:45-20:45	Grillkød (vælg mellem flere slags kød, afhængig af udbudet) ca. 350g pr. person) m. salat og kartoffelsalat. (Forhåndstilmeldte får en gratis sodavand)	50 kr.
Brunch	søndag 10:00-11:00	Ligesom morgenmaden lørdag + bacon, kakaomælk, blandet frugt, blandet pålæg, ristede pølsestykker, EVT. kartoffel-etellerandet og muffin. (Forhåndstilmeldte får en gratis sodavand)	50 kr.

Der bliver jo som sædvanlig en "kantine", med udvalg til at putte i munden. Sortimentet er ikke helt fastlagt endnu, men der vil i hvert fald være følgende:

pris(m/forbehold)

MadSandwiches i forskellige former

Toast

Franske hotdogs

Frikadeller m kartoffelsalat

Slik mm.Chokobarer 1 for 8 kr.2 for 10 kr.

Poser 10 kr.

Kiks og chips

Frugt (bananer, æbler og pærer) 5 kr./stk.

Drikkevarer Sodavand på dåse eller kildevand 1 for 10 kr.3 for 25 kr.6 for 40 kr.

Kakao matilde 10 kr.

The eller kaffe 25 kr. for en kande + pant.

Pant på termokande \*50 kr. om fredagen 25 kr. om lørdagen 10 kr. om søndagen

\* I forbindelse med panten på termokanderne til kaffe/te så er skæringstidspunktet for pantskifte kl 5:00 om natten, og det er ikke til diskussion. Så husk at der er faldende pantpriser, og husk at aflevere termokanderne inden kl. 5:00. Alternativt: medbring selv termokande og undgå panten!

Der vil være døgnåbent, husk dog de faste udleveringstidspunkter for den forudbestilte mad. Disse tidspunkter er selvfølgelig fastlagt, så du burde kunne nå både at spille og at få mad.



## Personale

På Viking-Con er det forholdsvis let at finde ud af, hvem der er ansvarlig for connen. Deltagere, der bærer årets officielle t-shirt enten i RØD eller GRØN med det officielle logo på, er der for at hjælpe dig. Du er altid velkommen til at spørge dem, hvis du har et problem eller et spørgsmål; de kan enten svare, eller hjælpe dig med at finde en, der kan.

Arrangørgruppen, har røde t-shirts på. De er ansvarlige for afviklingen 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 t-shirts på. De kan måske ikke altid løse dit problem, men så kan de finde en, der kan.

Hvis du får behov for at kontakte en af arrangørerne inden connen, kan du finde deres e-mailadresser i afsnittet Arrangørgruppen.

## Sådan bestiller og køber du - mad med mere

Igen i år kan du forudbestille t-shirts påtrykt årets Viking-Con logo. Det bliver atter en sort t-shirt med hvidt tryk. T-shirten sælges i Medium, Large og Ekstra Large.

Derudover kan du også forudbestille lækre fleece trøjer, også i sort med logo. Logoet på fleece trøjerne er broderet og er uden årets connummer, så trøjen kan genbruges år efter år efter år. Trøjerne sælges i Small, Medium og Large; bemærk at det er store størrelser, så du skal overveje at bestille trøjen en størrelse mindre end du er vant til.

Endelig kan der forudbestilles vindersscenarier, madordning osv.

Vindersscenarierne sælges også i Informationen på Viking-Con - så længe lager haves.

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

Madbilletter indløser du i kantinen. Købsbeviser på t-shirts, fleece trøjer og scenarier indløses i Informationen. Madbilletter og købsbeviser udleveres ved ankomsten.

Betaling skal enten ske via netbank eller vha. de girokort der fulgte med denne cd-rom. Hvis du vil betale via netbank skal du bruge onlinetilmeldingen på vores hjemmeside [www.viking.con.dk](http://www.viking.con.dk). Girokortene må ikke indbetales i banker eller sparekasser, kun på posthuset eller via en girokonto! (Ellers kan vi ikke nå at få de oplysninger tilsendt, som står på bagsiden).

## Hjælp til i Informationen

Informationen på Viking-Con tager sig af mange funktioner under 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 kan komme ind kl. 16:00 om fredagen hvis du deltager i opstillingen.

Du deltager i den første kørsel i lodtrækningen, hvorved du skulle have meget stor chance for at få opfyldt din første prioritet.

Du kan sove i VIP-sovesalen på Nordregårdskolen.

Du får den grønne Viking-Con 24 t-shirt hvis du binder dig for 3 vagter (bliver vi mange nok vil dette kun være 2 vagter).

Vi oplærer dig selvfølgelig til de forskellige funktioner i Informationen.

Du kan nyde samværet med dine kollegaer i Informationen.

Vi har heldigvis en hel del deltagere, der år efter år stiller op, men vi har altid brug for nye og friske kræfter. Vi glæder os til at byde dig velkommen i Informationen på Viking-Con 24.

Du kan ringe til Clara eller Rune på tlf. 35 34 75 76 eller skrive til [rune@viking-con.dk](mailto:rune@viking-con.dk) hvis du gerne vil være "en af os".

## Ordensregler

Vi gider ikke rende rundt med løftede pegefingre, og du gider helt sikkert heller ikke se os sådan! Men hvis vi alle sammen skal kunne holde ud at være sammen i 48 timer, og hvis vi skal have en chance for fortsat at låne Tårnby Gymnasium til at afholde Viking-Con, er det her altså nødvendigt!

Når du færdes på Viking-Con er der nogle ordensregler, du skal overholde:

Ryd op efter dig! For at vi alle skal kunne ånde undervejs på connen, er det nødvendigt, at du er opmærksom på ikke at efterlade skrald rundt omkring. Når du forlader et spillelokale, så sørg altid for at papir/tomme flasker ligger i skraldespanden og ikke på gulv og borde.

Hav respekt for dem, der sover. Sædvanligvis soves der ikke meget på Viking-Con - netop derfor er det vigtigt at den søvn, deltagerne får, er god. I sovesalen er det altså forbudt at trampe rundt, snakke og more sig - man skal sove! Og i det hele taget være musestille - så lad også lige være med at snorke ;-)

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.

Ingen levende lys. Af hensyn til brandfaren må vi ikke have levende lys på connen.

Du må ikke spise i sovesalene og spillelokalerne. Og for øvrigt heller ikke i butikslokalet. Mad skal spises der, hvor mad skal spises, og i Viking-Cons tilfælde er det altså de steder vi ikke sover og spiller.

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

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

## Sådan tilmelder du dig Viking-Con 24

At være med på Viking-Con 24 koster kr. 160,- for hele weekenden. Der er også mulighed for at købe adgang til enkelte dage, det koster kr. 50,- for fredag, kr. 110,- for lørdag og endelig kr. 50,- for søndag.

Men hvorfor ikke være smart: Forhåndstilmeld dig til hele weekenden, så er du med i lodtrækningen om turneringspladser, og det er oven i købet billigere, da du får det hele for kr. 140,-.

Du kan kun forhåndstilmelde dig online på vores hjemmeside [www.viking-con.dk](http://www.viking-con.dk) eller ved at bruge de girokort der er vedlagt Viking-Con hæftet. Du skal indbetale 140,- kr. senest den 21. september 2005. Hvis du bruger girokort og indsender det til BG-Bank skal det ske senest den 19. september 2005. Betalinger efter denne dato honoreres ikke, men returneres efter connen.

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

Tilmeldings-girokortet kan kun anvendes til forhåndstilmelding af een person, og du kan ikke bestille og/eller betale t-shirts og madordning. Til bestilling og betaling af dette, skal du bruge det andet girokort. På onlinetilmeldingen klarer du begge dele på en gang.

Hvis I er nogle stykker der vil tilmeldes som en gruppe, skal I alle sammen udfylde og indbetale hver jeres girokort eller onlinetilmelding. Og så skal I HUSKE at udfylde feltet Gruppenavn med jeres gruppes navn. Læs mere om individuel- og

gruppetilmelding på de næste sider.

Udfyld girokortets bagside så omhyggeligt som muligt. Vi vil gøre vort bedste for at fortolke de indsendte tilmeldinger, men vi er desværre ikke altidende. Eventuelle misforståelser beklages derfor på forhånd.

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

## Individuel eller Gruppe

### Individuel tilmelding

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

Nå du skriver dine ønsker på listen, SKAL du bruge de officielle forkortelser. Disse kan ses ved turneringsplanen andet steds på cd-rom'en og i hæftet. Turneringer med \*\*\*\* i stedet for en forkortelse, kan du IKKE forhåndstilmelde dig til; du møder bare op. Når du har skrevet din 10. prioritet, er det slut med at ønske. Det betyder dog ikke, at du ikke kan deltage i andre turneringer med ledige pladser, men til dem er der tilmelding i Informationen under connen.

### Gruppetilmelding

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

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

Skriv gruppens navn i det angivne felt på alle gruppens tilmeldinger. Alle medlemmer af en gruppe skal forhåndstilmeldes. Den eller de turneringer, I ønsker at deltage i som en gruppe skal have højeste prioritet(er). Hvis I f.eks. ønsker at deltage i Junta og Toon som gruppe, så skal I allesammen på hver jeres tilmelding angive henholdsvis JUNT og TOON ud for prioriteterne 1 og 2, mens jeres eventuelle individuelle ønsker tildeles prioriteterne 3 eller lavere. Husk, du kan kun være med i een gruppe!

Se i afsnittet om resultatkoder vedr. grupper i forhold til privilegerede ønsker.

## Lodtrækning

Resultatet af forhåndslostrækningen kan ses på [www.viking-con.dk](http://www.viking-con.dk) ca. fra den 8. oktober 2005. Af hensyn til deltagerne vil der kun blive offentliggjort fornavn, forbogstavet i efternavnet, postnummer, Viking-Con nummer samt lodtrækningsresultatet.

Resultatet kan f.eks. se således ud:

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

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

Resterende ledige turneringspladser bliver uddelt løbende under connen.

Hvis du vil vide mere om selve lodtrækningsproceduren så læs videre her.

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, regner vi med at du er gået hjem eller slet ikke er mødt på Viking-Con, så vi fjerner dig fra dine øvrige turneringer. Dette gør vi for at andre kan få glæde af pladserne, så de ikke går til spilde.

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, 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 du 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 at hjælpe dig. Skulle du have betalt for t-shirt og scenarier, vil vi mod et gebyr fremsende dette til dig. Har du bestilt madordning, vil vi prøve at afbestille den. Derefter vil vi, mod fradrag af omkostninger, returnere de penge, du har betalt. Afmelding skal ske til [kontakt@viking-con.dk](mailto:kontakt@viking-con.dk).

Hvis du vil vide mere om lodtrækningsprocedure, resultatkode m.m., kan du læse videre andetsteds på cd-rom'en.

## Lodtrækningsprocedure

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

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

GM-prioritet (Privilegeret ønske)

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

Grupper

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

Alle medlemmer i en gruppe bliver udtrukket og står på listen, men så længe der er fælles ønsker som kan opfyldes, tages der kun hensyn til det medlem, der har det laveste Viking-Con nummer. Så snart alle gruppens ønsker er udtømt, kommer alle medlemmerne i betragtning med deres individuelle ønsker.

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

Proceduren for tilmelding er heller ikke kompliceret: Gruppen bliver enig om et navn og et antal fælles ønsker i en prioriteret rækkefølge. Alle medlemmer i gruppen angiver gruppenavnet på tilmeldingsblanketten (stavet ens, tak), og anfører de fælles ønsker som deres første prioriteter. De fælles ønsker skal stå først og i samme rækkefølge på alle gruppe-medlemmers tilmelding. Ellers splittes gruppen og ønskerne opfyldes som ved individuel tilmelding. (Hvis alle gruppens medlemmer derefter tilføjer individuelle ønsker, og de tilfældigvis er ens, vil systemet behandle de ekstra ønsker som fælles). Se i afsnittet om resultat-koder vedr. grupper i forhold til privilegerede ønsker.

## Resultatkoder

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

Her er et eksempel: Børge X, 4140 Borup er tilmeldt Viking-Con. Resultatet af hans lodtrækning er:

Prioritet	Turnering	Tildelt/Ikke tildelt
1	Diplomacy	GM-prioritet
2	Belejringen af Tal-Rac	Almindelig
3	Bjergkongens Skat	Sammenfald
4	Lydias Bryllup	Ingen plads
5	Legend of the 5 Rings CCG	Aflyst

Herunder gives en lidt fyldigere forklaring af de mulige resultater for de enkelte ønsker:

### Almindelig

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

### GM-prioritet (Privilegeret ønske)

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

### Sammenfald

I en tidligere lodtrækningsrunde har deltageren fået plads i en turnering som afvikles på samme tid som denne turnering. Der tages her ikke hensyn til, om eventuelle finaler kan skabe konflikt, men til at nogle turneringer strækker sig over flere moduler.

### Ingen plads

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

### Aflyst

Turneringslederen har været nødt til at aflyse turneringen.

## Rollespil

Igen i år har rollespilsudvalget samlet en buket af tilbud til dig. Der er et bredt udvalg af genrer og settings, både fra nye forfattere og fra gamle kendinge.

I løbet af året har vi arbejdet på at sørge for at du kan få netop den rollespilsoplevelse du ønsker. Det betyder blandt andet, at vi har inviteret nogen af de bedste scenarier fra Fastaval med på Viking-Con i år. Vi har også afholdt en spiltest-con for de ny scenarier, hvor forfatterne har haft mulighed for at afprøve deres scenarier med nogle af de kommende spillere.

Foran dig har du et tilbud med system og systemløst rollespil, med bordrollespil og live-. Uanset, hvad du foretrækker, tror vi på, at du vil finde noget, der passer til din smag. Nu håber vi blot, at du vil spille med:

Du kan for eksempel melde dig som spiller! Det er den sikreste måde at komme til at spille et bestemt scenarie på. Desuden får spillerne forskellige fordele på connen (som en tak fra os til jer) og bliver inviteret til SpilBar lørdagen før Viking-Con dvs. d. 8. oktober 2005.

- og du kan naturligvis shoppe rundt i scenarierne og melde dig som spiller til det du har lyst til.

God fornøjelse,  
Rollespilsudvalget.

## 123 Scenarier

Turneringsleder: Bjarne Sinkjær  
 Arrangør: Avalon  
 Forkortelse: 123S  
 Modul: C  
 System: Intet  
 Genre: Scenarieskrivningskonkurrence  
 Setting: Frivillig  
 Type: Advanced  
 Spillertyper: Forfatterspirer  
 Ønskes spiller: Nej  
 Bemærk:

Har du lyst til at prøve kræfter med scenarieskrivningens 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 usselt kammer og I 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 fogeden vil sætte jer ud i den kolde sne. Det skulle hjælpe på inspirationen.
3. Skriv! Skriv så blodet flyder! Som gjaldt det livet!.

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

## A Day in The Life

Turneringsleder: Mikkel Bækgaard  
 Arrangør:

Forkortelse: ADAY  
 Modul: C  
 System: Systemløst  
 Genre: Drama  
 Setting: Moderne  
 Type: Basic  
 Spillertyper: Indlevelse - voksen og følsom  
 Ønskes spilleleder: Ja  
 Bemærk: Kørt på Fastaval 2005

Det hele starter med et biluheld. Tidligt om morgenen i den værste myldretid. En mand i jakke og slips - måske fra the house of lords.

"I read the news today oh, boy", synger John Lennon sarkastisk, mens balancen forrykkes. Nogen når på arbejde, andre gør ikke. Uheldet er startskuddet, og snart er hverdagen en kedel af fragmentariske møder.

Fra morgen til aften. En ganske almindelig dag og alligevel så bestemt ikke. Tolv menneskeskæbner hvirvles sammen i storbyens smeltedigel. Drømme, forhåbninger og egoistiske tanker blendes til ukendelighed af tilfældets logik. Flygtige sammentræf, samtaler og valg, der vil påvirke det følgende øjeblik.

"Carpe diem", råber slipsemanden, et sekund før hans køretøj hamrer ind i ulykkens katastrofale helvede. Et øjeblik uopmærksomhed, mens mobilen ringer op til elskerinden i den anden ende. "He didn't notice that the lights had changed", klinger Lennon videre.

Dagen er i gang.

Tolv spilpersoners jagt efter lykken og kærligheden. Fire spillere. Tilfældets optik? Skæbnens planlægning? Er mødet flygtigt? Eller er der en sammenhæng? Magnolia, Short Cuts og Beatles i skøn forening.

## Balders sidste sang

Turneringsleder: Flemming R. Rasch  
 Arrangør:  
 Forkortelse: BALD  
 Modul: F  
 System: D&D D20 (very) light  
 Genre: Investigation (Drama/Intrige)  
 Setting: Fantasy (D&D)  
 Type: Basic  
 Spillertyper: Problemløser/skuespillere  
 Ønskes spilleleder: Ja  
 Bemærk:

Du kender da Balder, ikke? Store glade Balder, som altid har en lille sang om noget sjovt og godt. Balder, der gør så mange mennesker i godt humør. Og ved du hvad? Balder er min ven. Min ven lige fra dengang vi sammen var med til at udrette store ting. Ja, store ting var det, og det er ikke løgn. Nu mener du måske - som visse andre der mener at vide alt - at Balder er det rene sang og fjollet latter. Men Balder var en man kunne regne med. Dengang. Og nu er det så. Hvordan skal jeg få det sagt... Nu er Balder her ikke mere. Balder, Balder, du var så stor og god, og nu er du død. Balder, hvordan kunne det ske? Og så lige før vi alle skulle møde dig igen. Efter alle de år. Udveksle gamle minder og sådan. Have det sjovt, som vi ofte havde det i gamle dage. Og så bliver glæden vendt til sorg, som du måske ville have sunget det. Oh Balder, hvor vi dog savner dig.

- Var det godt? Overdrev jeg? Vi må da sige et eller andet. Gøre et eller andet. Det skylder vi ham dog. Det var jo ham der... Ham der... Hvad var det nu Balder plejede at gøre?

- Stå bag os andre og syng. Falsk, for det meste.

- Jamen, noget godt må han da have gjort for os! I alle de år...

Ingen svarede. Den ældre krumryggede mand satte sig med besvær ned på sin plads i den lukkede hestevogn. Hans antikt udseende sværd skramlede lidt mod sædet. På hans højre side sad en meget tynd gammel mand og læste et brev, med hovedet så tæt på at hans næse rørte ved papiret. På hans venstre side sad en tredje ældre mand, skaldet og temmelig overvægtig, og fulgte med i trafikken uden for vinduet. Det var ham som havde kommenteret den første mands tale. Over for dem, i det ene hjørne, sad en fjerde gammel mand og så ud til at sove et sted inde bag den uformelige masse af hvidt hår, der udgjorde hans skæg og hans hår. I hjørnet modsat ham sad en elegant klædt midaldrende kvinde og betragtede i smug de fire

mænd, mens hun lod som om hun læste i en bog.

Lidt senere vågnede den hvidhårede mand pludselig op, og så sig omkring med et forvirret blik:

- Hvor er Balder? Hvor er Balder? Der er noget jeg bestemt må sige til ham. Det er meget vigtigt!

- Balder er død. Vi er på vej til begravelsen, sagde kvinden.

- Åh, så er det for sent. Pokkers også. Jeg er altid for sent med den slags. Hvad så: Skal vi noget efter begravelsen? Har vi aftalt noget? Et lille rask eventyr måske, ha ha.

Den skaldede mand drejede hovedet væk fra vinduet:

- Jeg tror vi alle har fået rigeligt med eventyr. Lad os starte med at se om vi kan overleve vejen hen til templet. Næste prøvelse bliver så at undslippe de lokale præster og alt deres vrøvl.

Den hvidhårede mand så fuldstændig rædselsslagen ud. De andre begyndte at le, og efter at have skiftet udtryk i ansigtet et par gange, lo han selv med. Kort tid efter ankom de til templet.

"Balder's sidste sang" er et D&D scenarie, der handler om nogle gamle kampfæller, som mødes mange år efter at deres gruppe skiltes. Scenariet forsøger at besvare så vanskelige filosofiske spørgsmål som: Bliver man sejere med alderen eller bare gammel? og: Hvorfor går der altid et eller andet galt når skattene skal fordeles? Regelkendskab er irrelevant, men det vil være en fordel, hvis man har spillet D&D på et eller andet tidspunkt i en eller anden version.

Mere information om scenariet kan findes på <http://flasch.dk/balder/>

## Diablo III Beta: Return Of The Were-Waugn

Turneringsleder: Peter Thestrup

Arrangør: Pfantasy Dôme

Forkortelse: DIAB

Modul: F

System: D&D 3,5, Munchkin ed.

Genre: Action (Humor)

Setting: Fantasy

Type: Basic

Spillertyper: Afstresnings-kill-runners

Ønskes spilleleder: Ja

Bemærk:

Der var engang nogle computer-spillere der havde fået sig en grum overraskelse; de var på mystisk vis blevet suget ind i et computer-spil og havde slåset med nogle yderst mærkværdige kæmpe-hamstere i en vaskeægte dungeon.

Det var gået så godt, at de på ægte helte-manér havde besejret, og på passende vis hånet, Hamster-Kongen i Hamster-Helvedets Højborg.

Hvad de IKKE vidste var (passende dyster underlægningsmusik, tak), at han med sit sidste gnaver-blanding-stinkende åndedrag påkaldte sig en dunkel klausul i S.S.A.F's vedtægter (Sammenslutningen af Slagte-Skabninger i Automatiserede Fornøjelseselementer) og med en sidste krampetrækning dermed nedkaldte en forbandelse over spillerne. En forbandelse så gal, at der nødvendigvis måtte være tale om ikke blot en udvidelse, men et helt nyt spil (omend det blot var en beta-version)!

Hamster-kongen havde hidkaldt et af de største plager (computer-) verdenen endnu havde set; en skabning så voldsom, at blot dens navn viskes sagte, falder folk omkuld af skræk! Der var naturligvis tale om Var-Waugnen, den ultimative treasure-dispenser!

Og lur mig om der ikke sad nogle spillere en søndag eftermiddag i oktober foran deres 28" skærme og utålmodigt ventede på at blive suget ind i spillet og (endnu en gang...) gå agurk i (børnevenlig) vold og (censureret) død og (konstruktiv) ødelæggelse...

## Dødens åndedrag

Turneringsleder: Thomas Jakobsen

Arrangør: TRC - Taastrup Rollespilsklub ([www.trc.dk](http://www.trc.dk))

Forkortelse: DØDE



Modul: C  
 System: Spycraft D20  
 Genre: Investigation (Agent)  
 Setting: Horror  
 Type: Basic  
 Spillertyper: Spillere der syntes genren er fed.  
 Ønskes spilleleder: Ja  
 Bemærk:

Direktøren på "Firmaets" Las Vegas casino har modtaget en anonym mail:

\*\*

"Du har fem timer til at overføre \$10 millioner til min bankkonto.

Hvis det ikke sker, vil en dødbringende virus blive spredt ud i Las Vegas. Størstedelen af byens indbyggere og gæster vil dø. Du bedes gøre pengene klar med det samme. Kontonummeret vil du modtage om fire timer.

Den dødbringende virus vil blive spredt med det samme, hvis myndighederne forsøger at evakuere byen.

Dette er ikke en tom trussel. Din familie er allerede smittet - og det er for sent, at redde dem. Men du kan fortsat redde millioner af andre menneskers liv."

\*\*

Scenariet begynder en time senere. Der er fire timer til deadline.

"Firmaet" er en fordækt organisation med kontakter til både organiseret kriminalitet og forskellige efterretningstjenester.

Spilpersonerne er samlet af "Firmaet". De skal forhindre at krisen udvikler sig til en katastrofe.

Fakta: Der er 1,6 millioner indbyggere i Las Vegas og op imod 1 million gæster i byen i løbet af en weekend i højsæsonen.

Der er over 900 daglige afgang fra byens lufthavn til destinationer over hele verden.

Et luftbåret genmodificeret biologisk våben smitter normalt 90 procent af alle mennesker, som de kommer i kontakt med.

Dødelighed er normalt anslået til over 95 procent af alle smittede.

Ved et målrettet terror-angreb mod Las Vegas forventes et dødstal på mellem 1 og 2 millioner mennesker, hvis der opretholdes en effektiv karantæne af alle smittebærere.

Bliver Las Vegas ikke holdt i karantæne fra omverdenen, kan et biologisk angreb sprede sig til alverdens storbyer i løbet af et døgn. Dødstallet vil i så fald være flere hundrede millioner mennesker.

Bemærk: Scenariet er stærkt inspireret af tv-serierne "24 Timer" og "Las Vegas". Forhåndskendskab til tv-serierne eller reglerne er ikke noget krav.

## Det forår fårene stak af

Turneringsleder: Morten G. Petersen

Arrangør:

Forkortelse: FORÅ

Modul: C

System: Simpelt D10 (optional)

Genre: Humor (Action)

Setting: Science Fiction (Superhelte/Mutanter)

Type: Basic

Spillertyper: Vittige, løsslupne typer, der kan forstå det at være et mutantfår på flugt gennem 1980ernes Danmark.

Ønskes spilleleder: Ja

Bemærk:

Landmand Frydenlund har et meget gammeldags landbrug. Et lille husmandssted med nogle tilhørende jorde, ikke langt fra bugten, hvor det Lokale Kemiske Værk de sidste mange år har udledt spildevand.

Om sommeren lugter der ikke godt nede ved stranden, men det passer Frydenlund godt. "Det holder de pokkers badegæster væk", siger han. Det er også rigtigt, men Frydenlund har en lille hemmelighed, han nødtigt deler med andre. Græsset nede ved kysten er lidt grønnere og lidt mere frodigt end andre steder og Frydenlund lader ikke sådanne ting gå til spilde.

"Forurening kalder de det. Jeg kalder det gødning", siger landmand Frydenlund og smiler for sig selv.

Frydenlund er enkemand, han er godt oppe i årene og må drive sit landbrug alene, men pokker om han vil det dele med nogen, som han plejer at sige. Det er selvfølgelig ikke let for en gammel mand og af og til lader han fårene løbe frit. Fårene

løber nede ved stranden, hvor græsset er friskt og grønt. "Det er god næring for fårene", tænker Frydenlund og synes selv, at han er vældig snedig.

Da kom et forår, hvor fårene stak af. Dette er deres beretning.

## Galehuset

Turneringsleder: Torben Ussing

Arrangør:

Forkortelse: GALE

Modul: A+B

System: Gurps - ultra light

Genre: Investigation (Konspiration/intrige/action)

Setting: Moderne

Type: Basic

Spillertyper: traditionelle rollespillere, der er vant til traditionelle roller, men godt kan undvære terninger det meste af tiden

Ønskes spillede: Nej

Bemærk:

De er lige kommet med en ny patient.

Han er ligesom alle de andre. Det er derfor de er her - på Galehuset. Jeg er jo faktisk den eneste herinde, der ikke er gal.

Jeg er her på grund af S sammensværgelsen. Hvis det, jeg vidste, kom ud til befolkningen - det ville være årets nyhed, en Pulitzer til journalisterne; men det ville vælte politikere på striben, ja selv præsident Nixon kunne ikke regne med at få lov at blive siddende. Men jeg er spærret inde her med min viden.

De andre er som sagt gale - men de er de eneste, jeg kan tale med. Hvis jeg fortæller personalet om S sammensværgelsen, så er det, som det hedder i TV for tiden, "four more years". Så de tror, jeg er ved at indstille mig på deres barberede, censurerede udgave af virkeligheden. Men de andre patienter - dem kan jeg roligt tale med. Og skulle de fortælle det videre, ja så er der alligevel ingen der tror på dem. De er jo gale.

De får til gengæld lov til at fortælle mig om deres vrangforestillinger uden, at jeg sladrer til nogen. Men helt seriøst: de er rablende skøre. Jeg synes dog, det er synd for dem, at de er tvunget til at ende deres dage herinde - ingen af dem kunne gøre en flue fortræd.

Men den nye - hvad med ham? Fejler han noget? Eller er han bare en spion, de har sendt herind for at finde ud af, om jeg fortæller nogen om S sammensværgelsen? Risikerer jeg at komme ud for en ulykke en nat? Eller at blive ført bort af sortklædte mænd i en stor, sort bil?

Herinde er trygt, her kan ikke ske mig noget så længe personalet ikke ved, hvor meget jeg i virkeligheden ved; men S sammensværgelsen får jo lov at eksistere i bedste velgående, så længe jeg sidder her. Hvis jeg virkelig skal gøre noget ved den, skal jeg ud herfra. Hvornår?

Galehuset er investigation, konspiration, action, et stænk intrige - og en passende mængde vanvid.

Galehuset er et systemlet scenarie (Gurps light - meget light!. for 5 spillere.

Galehuset er for traditionelle rollespillere, der er vant til traditionelle roller, men godt kan undvære terninger det meste af tiden.

## En gejstelig Død

Turneringsleder: Thomas Bregnegaard Knudsen

Arrangør:

Forkortelse: GEJS

Modul: A+B

System: WFRP2

Genre: Investigation

Setting: Fantasy

Type: Basic

Spillertyper: Rollespillere af den gamle type, som holder af deres terninger og en solid omgang action, men som heller ikke er bange for at bruge det indvendige af deres hoved.

Ønskes spillede: Nej

Bemærk:

Det lille kloster lå idyllisk i et smukt skovområde med det stolte bjerg som bagtæppe. Mange pilgrimme havde lagt vejen forbi gennem årene. Intet ondt kunne true her. Men man vidste ikke, hvem der var på vej.

Dværgen bandede. Et halvt år i arbejdslejr for gadeoptøjer. Det var ikke gadeoptøjer. Han havde afstraffet en demonstration fra "Dværgene ud af Byen"-bevægelsen. Han havde forsvaret sit folks ære. Intet andet. Føj!!!

Don Rodriqez Felipe de Montezuma var igen rolig. Han havde fået sine våben tilbage og sit standsmæssige tøj på igen. Nu kunne han igen øve nobel dåd efter 4 måneders arbejdslejr for værthuslagsmål. Ha - han deltog ikke i slagsmål. Det var en duel.

Gravrovøren drog et lettelsens suk, da porten til arbejdsleren lukkede bag ham. En dom for tyveri af et brød. Det var sgu heldigt, når man tænkte på, hvad han havde gjort gennem tiderne. Han kunne både være hængt og brændt mange gange.

Den unge munk var på grådens rand. Atter var et sæt trykke mure og en fast dagligdag blevet nægtet ham. Efter hændelsen med den løstagne kvinde kunne han ikke vende tilbage til kirken. Nu havde han kun ... han kiggede på de tre andre løsladte - disse løjsere - som følgesvende.

En Gejstelig Død er et warhammerscenarie af den gamle skole. Der er vold, korruption og menneskelig fornærelse. Præsterne er hovne, bønderne stinker og gamle koner med vorter på næsen skal brændes. Du kan regne med at bruge dine terninger til de gløder, og der er stor sandsynlighed for, at du vil more dig. Også når din karakter dør.

## Gyldne Dreng

Turneringsleder: Martin Svendsen

Arrangør:

Forkortelse: GYLD

Modul: A+B

System: Systemløst

Genre: Drama

Setting: Moderne

Type: Basic

Spillertyper: Scenariet henvender sig til lidt ældre og modne rollespillere da scenariet spiller på følelser og dialog, og tilbageblikket på barndommens ubekymrethed.

Ønskes spillede: Ja

Bemærk:

"Kan kærligheden modstå hadet, som hadet kan fornægte kærligheden?"

Gyldne drenge er et scenarie om venskabet forunderlige bånd, og drømmenes møde med den bidende virkelighed.

Scenariet er delt op i 2 dele: 5 knægtes magiske barndom på Vesterbro i slutningen af firserne, og de 5 voksne betjentes alt andet end lykkelige genforening 20 år senere.

## Huset 9, Zombie hunt

Turneringsleder: Jesper Schnipper

Arrangør: Avalon

Forkortelse: HUSE

Modul: E

System: it cam from the late late late show

Genre: Humor (B-film)

Setting: Horror (Huset)

Type: Basic

Spillertyper: B-filmsentusiaster  
 Ønskes spilleder: Ja  
 Bemærk:

Der vil komme mere information på vores hjemmeside [www.viking-con.dk](http://www.viking-con.dk).

## I Guds navn

Turneringsleder: André Tischer Poulsen

Arrangør:

Forkortelse: IGUD

Modul: F

System: Mit eget

Genre: Investigation (Action)

Setting: Fantasy

Type: Basic

Spillertyper: Folk der gider at leve sig ind i middelalderens Europa. Gider at rollespille og ikke er bange for at prøve at spille en ny type person end den de plejer at spille - med andre ord, man er ikke superhelt i dette eventyr.

Ønskes spilleder: Ja

Bemærk:

County of Edessa

Anno 1121, juni 21

Selv om solen var gået ned, var sommervarmen stadig tilstede i de store jævne fliser der udgjorde pladsen foran Claves Sancti Petri, den store hvidkalkede katedral i Qalat al-Rum. De krogede træer som indrammede pladsen og om dagen gav skygge til hvilende pilgrimme, soldater og borgens fruer, stod stille i den vindstille aften. Selve pladsen var mennesketom men i den modsatte ende af kirken der hvor hovedgaden der førte op til kastellet startede sad en større gruppe mænd på deres bedetæpper og røg på en vandpipe mens de snakkede stille sammen.

Indgangspartiet til kirken bestod af tre enorme hvælvinger, den midterste større end de andre. Alle dannede de rammen om en stor mørkbejset trædør med enorme messing håndtag. Trædørene var udskåret i fineste detaljer og viste et øjebliksbillede af Sankt Roberts sejer over de vantro ved Turbessel.

Broder Maynard af Calais kiggede rundt på pladsen. Det kløede på issen under hættten i den store sorte hørkåbe, som udgjorde hans beklædning sammen med et brunt reb som bælte og et par leddersandaler. Hans øjne fæstnede sig et kort øjeblik på de siddende arabere. De ignorerede ham. De havde ingen interesse i hvad en munk af fremmed herkomst ville her sent på aftenen. Broder Maynard begyndte at bevæge sig ud på pladsen. Han satte farten op og gik med raske skridt ud mellem de første træer og videre over det åbne stykke plads og op til kirken.

Ved den vente af de tre porte stoppede Broder Maynard. Med hånden på det kølige løveudformede dørhåndtag, så han sig om: alene. Han famlede lidt i den store halsåbning men tilsidst lykkedes det ham at finde en stor metal nøgle.

Døren til kirken åbnede sig langsomt. Det store mørke rum lå stille hen. En kraftig lugt af voks og krydderier prægede luften. Broder Maynard lukkede døren bag sig knælede halvt og gjorde korsets tegn: "Verbi divini minister sum". Ekkoet af hans ru barytonstemme klingede hult i kirkerummet på trods af at han hviskede. Han løftede op i kåben og spændte sværdbæltet af og stillede det tunge sværd med den flot udsmykkede skede lige inden for døren. Med lange skridt begynde han at gå op mellem de to store rækker af groft udskårede bænke.

Claves Sancti Petri var bygget som et ligebenet kors med fire næsten lige store skibe. Her i indgangspartiets skib var der gjort plads til borgere og soldater. De to skibe til venstre og højre for indgangen var udfyldt med små båse hvor de agtede borgere kunne sidde og modtage guds velsignelse. I midten var en hævet repos hvor på alteret stod. Det var nok det mest besynderlige i hele kirken. Hvor alle væge var bemalet, paneler smukt udskåret, søjler af poleret italiensk marmor var alteret ikke andet en aflang, fint udhugget sandstensblok med en simpel hvid dug over. For at kompensere havde man placeret et smukt 40 cm højt kors af elfenben og guld midt på alteret samt to store lyssestager med nu halvt nedbrændte hvide vokslys. Korset så meget lille ud i forhold til den store aflange stenblok.

Broder Maynard stoppede da han nåede de første trin op til alteret. Knælede igen og bad en stille bøn: "Tilgiv mig fader, for hvad jeg skal til og gøre". Han rejste sig op og gik med resolute skridt op af de fire trin, op til alterstenen. Stående foran den enorme sten tøvede han. Alteret nåede ham til midt på maven og det var kun toppen af vokslysene der ragede op over hans hoved.

Oppe fra kastellet begyndte en klokke at ringe. Den kunne høres over hele byen. Flere sekunder efter det tredje slag havde lydt kunne ekkoet fra dalen høres. Der gik imidlertid ikke lang tid før at klokken igen begynde at ringe. Denne gang var det ikke tidens rolige slag, men en vedvarende alarmringen. Et sted ovre bag staldene kunne et rødt skær ses og en tæt røgøjle krøb langsomt op i mod himlens stjerner. En brand inden for ringmuren. Kort efter blev Simonporten åbnet og mænd begyndte at hente vand fra voldgraven som de kastede på flammerne i et forsøg på at stoppe ildens hergen.

Men, da morgenen kom var staldene brændt ned. Heldig vis var der nogen der havde tænkt hurtigt og sluppet alle hestene løs så kun de 12 muldyr og æsler var omkommet samt en staldknægt og den hore som han lå sammen med. Det var først til morgenmessen at præsten opdagede at alterkorset var væk.

Dette eventyr forgår i årene efter det første korstog i grevskab Edessa i det nord østlige af kongedømmet Jerusalem, regeret af Kong Baldwin d. II regerer. Spillerne er en del af det tribunal der skal finde skyldige sagen og helst genanskaffe tyvekosterne. Spillet kræver ingen erfaring med regler og kræver heller ikke nogen enorm viden angående korstogene. Der vil også være en introduktion til dem.

## **Into Their Own - tredje afsnit af Ghost Story sagaen**

Turneringsleder: Jhez Salin

Arrangør:

Forkortelse: INTO

Modul: D+E

System: World of Darkness (light)

Genre: Intrige (Uhygge)

Setting: Horror (World of Darkness, 2.nd Edition)

Type: Basic

Spillertyper: Kendere af gysere med en tendens til intenst, karakterdrevet rollespil

Ønskes spilleleder: Ja

Bemærk: Det er en fordel, men ikke et krav, at have spillet Ghost Story + Den Skjulte Verden eller Spøgelseshusets Skjulte Verden. Kontakt Jhez@jhez.dk for testspil hvis du vil være spilleleder.

Kæreste Alex!

Ja, du har ret. Der er efterhånden gået 5 år siden vi forlod highschool. Ryan giftede sig med Caroline, som du ved. Amanda... tjah, du ved jo, hvad der skete med Mandy. Det er rigtigt, at Mark og jeg kom sammen i en periode, men vi brød op for nogle måneder siden. Mark var for jaloux. Det gik bare ikke. Rico... der går mange vilde rygter. Det er svært at sige helt præcist, hvad han har lavet.

Vi snakker ikke om den der Halloween aften. Faktisk snakker vi ikke så meget sammen. Det er ikke, fordi vi er uvenner, men der skete for meget. For mange hemmeligheder kom frem i lyset og gjorde det svært at vide, hvad sandheden var. Men nu har vi altså besluttet os til at samles i weekenden. Det var Marks forslag. Vidste du forøvrigt, at han har fået udgivet sin første bog og at den næste er på vej? Jeg er stolt af ham, selvom...

Nå, men Mark foreslog, at jeg inviterede dig også. Så hvis du har lyst til at komme, skal du være velkommen. Ring lige, så jeg kan give dig detaljerne. Jeg savner dig - det har været svært at undvære dig, men jeg kan godt forstå, at det var vigtigt for dig at tage afsted. Men du skriver ikke tit nok, og mor siger, at du ikke ringer så ofte. Her går det ellers godt. Far har det godt igen. Stephanie er meget populær i highschool. Hun skifter kæreste hver anden uge, tror jeg. Petrina er klassens klovn, tror jeg nok. Hun virker fuldstændig ukuelig. Men jeg tror vores "små" søstre savner dig, ligesom jeg gør. Så kom nu hjem.

Kærligst,

Din lillesøster Meridith

Der vil være indlagt en spisepause mellem 20:00 og 21:00.

## Jagten på Lansen

Turneringsleder: Michael Lippert  
 Arrangør: Ølstykke Rollespils Klub  
 Forkortelse: JAGT  
 Modul: C  
 System: Løst baseret på: Adventure! (D20)  
 Genre: Action (Adventure)  
 Setting: Historisk (1935)  
 Type: Basic  
 Spillertyper: Spillere med mod på eventyr  
 Ønskes spilleleder: Ja  
 Bemærk:

JUNI 1935

Lidt udenfor Istanbul, Tyrkiet

Solen brænder de golve bakker. En gruppe tyrkere kigger afventende på en mand i knickers, som står bøjet over et gammelt kort. Professoren har efter mange mislykkede udgravninger endelig fundet den rigtige bakke. Med iver sætter han de indfødte igang med udgravningen, sikker på at finde hvad han søger.

...I mellemtiden...

Monte Carlo, Monaco

Lugten af brændt gummi bliver i et kort øjeblik fortrængt af hjulenes hvinen. Racerbilen drøner videre rundt i svinget, overhaler en anden og når først over målstregen. Chaufføren modtager pokalen og blomsterne med et selvsikkert smil. Derpå bliver han overfaldet af en horde af ellevilde tilskuere.

...I mellemtiden...

Calcutta, Indien

På en hvidmalet veranda sidder en oberst i den engelske kolonistyrke og drikker sin te. En indfødt kommer med en kuvert på et sølvfad. Der lyder et tørt 'ritch' da han åbner konvolutten, og lidt efter et suk, da han læser dennes indhold: hjemsendelsepapirer efter ti års udstationering.

...I mellemtiden...

USA, New York

Solens stråler bliver til striber hen over skrivebordet på grund af persiennerne. Striberne fortsætter henover det ark papir som avisens topreporter holder i hånden. På det står hendes nyeste opgave. Hun sidder et øjeblik i larmen af de mange skrivemaskiner, derefter tager hun sin notesblok og gør sig klar til at skrive endnu en mesterlig artikel.

...I mellemtiden...

Et stykke vest for Wambasi, Angola

En abe skriger op, i hjertet af junglen. Udigennem et krat kommer en mand løbende. Han spurter igennem lysningen og ind i buskadset på den anden side. Straks derefter bryder 20 indfødte igennem krattet. De stopper op et øjeblik, vejrer luften og fortsætter så videre med præcis samme retning som deres bytte.

...I mellemtiden...

Wales, Storbritannien

Piberøgen driver rundt i rummet blandt rækker af bøger og tunge lædermøbler. Lorden sidder endnu engang i sin chesterfield stol. Han studerer det seneste brev i en længere korrespondance med en ven, der deler hans hobby. Han tager en beslutning og ringer efter sin butler.

...I mellemtiden...

Luftrummet over Tyskland

Propelmotorene ressonerer i hele lastflyet, da det bevæger sig mod højere luftlag. Inde i lastrummet sidder tredive elite soldater. I cockpittet sidder officererne og en enkelt mand i civil. Han ser bleg ud og retter nervøst på sit armbind. Da flyet nærmer sig en tilpas flyvehøjde, sætter det kurs mod Tyrkiet.

...Senere...

## Kryptograd

Turneringsleder: Mads Jakobsen  
 Arrangør:  
 Forkortelse: KRYP  
 Modul: A  
 System: Konflikt lite  
 Genre: Action  
 Setting: Horror (techno-thriller)  
 Type: Basic  
 Spillertyper: Modne problemløserne  
 Ønskes spilleleder: Nej  
 Bemærk:

"... og det viser sig, at vi fejlvurderede stedets betydning under hele den kolde krig. Vi vidste selvfølgelig, at det fandtes, næste billede tak, den militære jernbane fra Khalmer Ju ender ved lokaliteten, som I kan se. Vi sporede også den lille atomreaktor en gang i firserne, jeg skal ikke komme ind på hvordan. Næste billede. Der ser I skorstenene. Det er en lille PWR reaktor, formodentlig en flådemodel. Så, underjordisk base, flådereaktor, 500 m fra Karahavet og dermed den arktiske krigsskueplads. Vi troede, at det var et u-bådsdepot og sonar lyttepost."

"Den kolde krig er forbi, og Rusland fattes penge. Ikke desto mindre var vores forbløffelse stor, da vi modtog invitationen (fumler med papir): "Vestens fremmeste hjerner inden for neutrino-forskning, kryptologi og computervidenskab inviteres til at validere en epokegørende videnskabelig opdagelse etc etc." Inviteres til ...

### KRYPTOGRAD

Mine damer og herrer: en vaskeægte hemmelig sovjetisk by. Hidtil totalt ukendt. Fuldstændig isoleret. Afsløret aldeles frivilligt af den russiske stat."

Kryptograd er et tekno-thriller / survival horror scenarie. I vil spille et hold vestlige eksperter, der kommer ud i noget, de slet ikke har regnet med.

Tekno-thriller delen kræver at I, som spillere, er i stand til at gennemtænke situationer og gennemskue perspektiver. I skal have fornødent drive til at finde på løsninger, og fører dem ud i livet. Survival horror delen kræver bare, at jeres figurer kan skrike, bløde og dø.

Figurerne til scenariet finder I senere på [www.viking-con.dk](http://www.viking-con.dk), så I har mulighed for at lære dem at kende på forhånd.

Reglerne til scenariet finder I her.

Særlige genrerregler:

Vi bruger ikke "amerikanske moralregler"; figurer bliver altså ikke automatisk slået ihjel fordi de ryger, tager make-up på eller er usympatiske. Kun dumhed eller uheld er legitime dødsårsager.

## De navnløse

Turneringsleder: Thais Munk  
 Arrangør: Eidolon  
 Forkortelse: NAVN  
 Modul: E  
 System: Basic  
 Genre: Action (Horror)  
 Setting: Fantasy  
 Type: Basic  
 Spillertyper: Erfarne rollespillerer, der ikke har noget imod at deres terninger "keder sig".  
 Ønskes spilleleder: Ja  
 Bemærk:

"Der var stille efter høstfesten. Mørke skyer drev ind over halvingernes by. Enkelte blade rev sig løs fra deres grene. På nær en flok legende børn hvilede folk sig. På byens kro var de eneste overnattende gæster fire rejsende langvejs fra."

Hjulet rullede ned ad banken og spredte lys på dets vej. En kvasende, tør lyd rejste sig sammen med en fane af sort røg.

Den første sad i den tomme krostue, henne i hjørnet tæt ved den slukkede pejs, med et halvvejs tomt krus øl på bordet og

rensede sin morgenstjerne. Den anden var på sit værelse og brændte røgelse af, mens han øvede sig i spark og slag. Den tredje sad i gården, på bænken ved siden af stalden, og gned voks på sine buestreng. Den fjerde sad ved døren ind til kroen og gennemgik sin ringbrynje for ødelagte ringe, som han en for en skiftede ud.

Det brændende hjul ramte et hus og stoppede ved væggen, under stråtaget som hurtigt brød i brand. Angribernes brøl kunne høres rundt om byen, samtidig med at de langsomt kom nærmere.

Morgenstjernens kæde raslede, da krigeren gik op på sit værelse for at flygte fra verden i sortrosens rus. Mystikeren stoppede sine øvelser, slukkede for røgelsen og tænkte over hvem hans næste offer ville blive. Jægeren satte en streng fast på sin bue, mens han overvejede, hvornår hans liv ville bestå af andet end at slå ihjel. Ridderen slap sin ringbrynje og overvejede, hvordan han nogensinde skulle løse sin hellige opgave og rense verden for ondskab.

En historie om vold, plyndring, en landsby i flammer, indre og ydre konflikter, mørk magi og fire personer, der ikke ønsker sig at være helte, men som intet valg har. Let inspireret af filmen De Syv Samuraier.

## Odd Investigations

Turneringsleder: Hans Rancke Madsen

Arrangør:

Forkortelse: ODDI

Modul: F

System: Buffy the Vampire slayer RPG

Genre: Action (Adventure)

Setting: Horror (Buffy-universet)

Type: Basic

Spillertyper: Problemløser

Ønskes spillede: Ja

Bemærk:

"Navnet er Stirling. Nate Stirling. Jeg er førstedetektiv for Odd Investigations, et lille detektivbureau i Midway, Massachusetts. Firmaet er opkaldt efter dets ejer, men navnet passer godt. Vi specialiserer os i sager som andre bureauer ikke vil røre ved. De underlige, de fjollede, de latterlige, de ubetydelige. Ofte viser det sig at sagerne \*er\* fjollede eller ubetydelige, men engang imellem er der mere bag. Jeg har set ting de fleste ikke ville turde tro på: Vampirer, dæmoner, spøgelser... vi er løbet ind i dem alle i tidens løb.

Jeg er netop på vej ud af døren for at opsøge et vidne i en bizar mordsag. Liget er blodfattigt, politiet står på bar bund... åh, jo, det har jeg hørt før. Jeg ved ikke hvornår jeg kommer tilbage, men heldigvis har jeg et godt team. Det eneste jeg rigtigt savner er en god næstkommanderende.

Hope Grant er vores tekniske geni. Hun går altid rundt og roder med elektroniske dippedutter og mekaniske dingener. Lige nu prøver hun på at forbedre den elektriske shock-hanske hun opfandt for nogen år siden. Den giver nogle gevaldige elektriske stød og har ristet adskillige vampyrer, men den er lidt klodset og den har ret få ladninger. Hun er smart og holder hovedet koldt, men hun er lidt for genert og impulsiv til at lede et team.

Jamar N'Kema er ekspert i det okkulte. Hans mor blev dræbt af en dæmon da han var syv og lige siden har han arbejdet på at bekæmpe ondskaben. Han har nerver af stål, men han har en tendens til at analysere når han burde handle. Og så er der det underlige glimt han engang imellem får i øjet. Jeg ved ikke rigtig hvorfor det går mig på, men det gør det altså...

Groh-Gar er vores ekspert i dæmoner. Det er fordi han \*er\* en dæmon; en Gri'ah dæmon for at være helt eksakt. Blå hud, røde øjne, styrke, regeneration, hele møllen. Da han kom til vores verden blev han heldigvis så begejstret for vores levevis at han vendte sig mod sine artsfæller. Han har hjulpet os så meget at jeg er overbevist om hans oprigtighed, og han er så sanderlig en formidable kriger, men han har svært ved helt at overvinde sin herkomst. Han prøver godt nok at gøre det rigtige, men det er ikke altid han kan finde ud af hvad der er det rigtige at gøre.

Juanita Flores er sådan en slags lærling. Hun studerer på Midway Universitet og arbejder her på deltid. Fra hun var ni til hun var tyve var hun en af de der potentielle 'Slayers' og i al den tid trænede Vogternes Råd hende til at klare rollen hvis det en



dag blev hende. Men det blev det aldrig, og da hun fyldte tyve fortalte hendes vogter hende at hun nu var for gammel til at blive Slayer. Rådet tilbød hende så at betale for hendes uddannelse i Amerika. Men for nogen måneder siden skete der noget med Vogternes Råd. Jeg ved ikke lige hvad, men pengene til hendes uddannelse holdt op med at komme. Så jeg har givet hende et bijob her. Hun er måske ikke så stærk som en Slayer, men hun kan kæmpe og hun ved en masse om det okkulte. Om et år eller to vil hun være parat til at lede et team, men lige nu er hun lidt for grøn.

Der er også Hank Carson. Han arbejder ikke for bureauet, men når han er i byen, som han er for tiden, sover han i et af baglokalerne og giver en hånd med. Han var en af de slemme drenge før i tiden, men selv dengang havde han en regel om ikke at skade uskyldige, og efter et sammenstød med nogen af Wolfram & Hart's håndlangere har han helt ændret kurs. Nu bruger han sine evner til at bekæmper uhyrer. Desværre har han lidt svært ved at samarbejde. Det kan vel heller ikke være nemt at leve med Wolfram & Hart's snigmordere i hælene hele tiden.

Men hvad, jeg er jo nok kun væk i en dag eller to, og hvad kan der ske i den tid som slænget ikke kan klare?"

## Persona

Turneringsleder: Maya Krone og Ryan Rohde Hansen

Arrangør:

Forkortelse: PERS

Modul: F

System: Systemløst

Genre: Drama

Setting: Moderne(Samfundseksperiment)

Type: Basic

Spillertyper: Indlevelse

Ønskes spilleleder: Nej

Bemærk: Kørt på Fastaval 2005.

Jeg kan egentlig ikke huske, hvordan han er. Men det betyder ikke noget, for hans måske fortæller mig alt, jeg behøver at vide.

Et sæt glimt i hans øjne bag masken. Det kunne være hvad som helst. Alle er usikre, men det er også en spændt tid. For i aften blotter vi vores ansigt. Ingen er sikre på, hvad det vil ende med. Måske må jeg tage en maske, jeg ikke kan lide. Er der brug for det, må jeg løfte opgaven. Det er hemmeligheden bag vores strålende samfund.

Nye øjne, samme ansvar.

--

Persona er et scenarie om troen på det ideelle samfund og om menneskers identitet. Der vil være en fyldig ramme og en fremadrettet historie med fokus på diskussion og intrige. Kostumekravene er små, da de vigtigste rekvisitter vil blive udleveret.

## Port Charlotte

Turneringsleder: Brian Rasmussen

Arrangør:

Forkortelse: PORT

Modul: A+B

System: Systemløst

Genre: Intrige

Setting: Horror

Type: Basic

Spillertyper: Spillere der sætter mere pris på engageret rollespil end på investigation

Ønskes spilleleder: Ja

Bemærk: Kørt på Fastaval 2005.

Følger man vejen fra Bridgend langs Loch Indaal, kommer man til den lille by Port Charlotte, der engang var kendt som den smukkeste på Islay. I dag er den blot en skygge af sig selv. Gaderne er tomme og mange af huse er forladte, så de fleste

rejsende gør end ikke holdt i byen men fortsætter direkte til Portnahaven.

Port Charlotte blev grundlagt i 1828 af Walter Campbell, The Laird of Islay og opkaldt efter hans moder, hvilket efter sigende tog brodden af den ulmende konflikt i familien. Formålet med byen var at huse arbejderne på det lokale destilleri Lochindaal.

Efter hundrede års drift lukkede destilleriet uden varsel i 1929. Der er ingen officiel forklaring på den overraskende lukning og efterfølgende folkeflugt fra byen. Det lokale Islay-museum giver børskrakket på Wall Street skylden, men udspørger man de lokale på øen, får man ofte en anden historie. De mest makabre fortællinger involverer djævletilbedelse og et lokalt opgør, der endte i et blodbad.

Port Charlotte er en sælsom historie for fem spillere, om hvad der virkelig skete i den lille skotske by. Scenariet henvender sig til spillere, der sætter mere pris på engageret rollespil end på investigation.

## En røverhistorie

Turneringsleder: Sabine Behrmann

Arrangør:

Forkortelse: RØVE

Modul: D

System: Live

Genre: Intrige

Setting: Moderne

Type: Basic

Spillertyper: Intrigespillere

Ønskes spilleder: Nej

Bemærk:

Live non-contact scenario for fjorten sortbørshandlere og en kok

Et sted i Centralasien. Der findes en skrøbelig regering med korrupte embedsmænd - så for de driftige er der rigelig lejlighed til at udnytte de mange gode chancer, der byder sig på markedet. Det er utroligt, hvad der kan sælges - og til meget gode priser.

Og handlen flourer bedst, når man slutter sig sammen med ligesindede. Fællesskab har altid været et styrkende element.

For at undgå alt for mange blodsudgydelser har de grupper, der agerer her, arrangeret sig med hinanden. Det har fungeret ganske godt i nogle år. Man har lært at respektere hinandens territorium. Sådan da.

Nu er der en gruppe, der er begyndt at udvide forretningsområdet med bortførelser af udenlandske hjælpearbejdere og teknikere. Det vil sige: de har gjort det én gang. Dermed har de bredt sig ud over en anden gruppes specialområde.

De vil have gidslet udleveret. Her og nu. For ellers...

Men det er ikke helt sikkert, at de er så stærke, som de giver sig ud for at være.

Men det her er Centralasien. Man tager sin kalashnikof med til forhandlingerne - men kan sagtens drikke te i al fordragelighed. Ellers kunne den skrøbelige regering finde på at tilkalde hjælp udefra.

Her er der mere end et gidsel at forhandle om.

## Sentimental Colloquy

Turneringsleder: Morten Vestergaard Fisker

Arrangør:

Forkortelse: SENT

Modul: A+B

System: Eget

Genre: Drama (Intrige)  
 Setting: Fantasy (Horror)  
 Type: Basic  
 Spillertyper: Rollespillere, eventyrlystne  
 Ønskes spilleleder: Ja  
 Bemærk:

... "åhh mit hoved" .... "hvor er jeg ?" .... "hvem er jeg ?? " ..... "mon jeg er blevet døv, efter ... ja, hvad skete der egentlig med de andre ... jeg husker kun en mærkelig tåge og noget med en sfære af en slags..." ..... "Åhhh altså, hvor HAR jeg ondt i mit lille hoved !!" ..... "jamen - jeg er jo bundet, både på hænder og fødder ?!" - "SLIP MIG FRI .... JEG har ikke gjort nogen noget .... jeg er bare en stakkels.....???" - ja, hvem er jeg egentlig ???"

"Hun responderer ikke så godt, som vi havde håbet!"

"Nej, det lader til, at hun stadigvæk tror på den der historie..." - "Vi må desværre nok tage skrappe metoder i brug..."

... "Hov !" - "Hvad laver I ??" .... "nej, la' vær.... det gør sgu da ONDT....  
 NEEEEJJJJJJJJJJ....."

## Smølf !

Turneringsleder: Rasmus KemiSmølf Bøg Hansen  
 Arrangør: SmølferUdenGrænse. ([www.sugnet.dk](http://www.sugnet.dk))  
 Forkortelse: SMØL  
 Modul: D  
 System: SmølfQuest 2nd ed. & SmølfQuest 3rd Revised Edition, version gamma 1.1b  
 Genre: Humor (Smølf!)  
 Setting: Animation (Smølf)  
 Type: Intro  
 Spillertyper: Smølfer  
 Ønskes spilleleder: Ja  
 Bemærk: Kørt på ChopCon 2005

Det smølfede i smølfen. De smølfede alle smølfecorn og smølfeposerne smølfede. De var smølf!  
 Smølfen startede, og den første smølf smølfer op på smølfen. Smølfen smølfede hen ad den smølf vej. I horisonten smølfer en lille hurtig smølf op og indsmølfer smølfen. Smølfen i smølfen trækker smølfen frem og begynder at smølf...  
 I smølfen smølfede de lidt på cowboysmølferne. Det her var smølf. "Lige om lidt smølfer han ud af smølfen, så man kan se, hvor smølf den er." hviskede smølfen med cowboysmølfen til sidesmølfen...

...

Selvom regelskendskab er forbudt, kan disse (hvad angår 2nd ed) findes på <http://www.sugnet.dk/>

## Spøgelseshusets Skjulte Verden

Turneringsleder: Jhez Salin  
 Arrangør:  
 Forkortelse: SPØG  
 Modul: A  
 System: Storyteller  
 Genre: Investigation  
 Setting: Horror  
 Type: Basic  
 Spillertyper: Rollespillere med tendens til mysterier og uhygge  
 Ønskes spilleleder: Ja  
 Bemærk: Samlet udgave af Ghost Story + Den Skjulte Verden. Tredie del, Into Their Own, spilles i periode D+E. Kontakt [Jhez@jhez.dk](mailto:Jhez@jhez.dk) for testpil hvis du vil være spilleleder.

New York, efteråret 1999. Det forladte hus i Bayard Street ligger stille og forladt hen. Det var et pænt hus engang, men tiden har ikke været mild ved det. Ingen har holdt det kærligt ved lige. Træerne i gaden er farvet rødt af efteråret og en kold vind hvisler gennem de tørre blade. Huset ligger stille hen. Afventende. Kun rotter eller mus færdes der - huset siges at være hjemløst. Mange unge fortæller historier om huset omkring bålet. Men kun få kender sandheden.

På en highschool ikke langt derfra er nogle af eleverne på vej hjem for at gøre sig klar til Halloween. Mark og Enrico har arrangeret fest i et ægte spøgelseshus. Ryan, Caroline, Amanda og Meridith klæder sig på til et brag af en fest.

Bliv en af de udvalgte, der kender hele historien - både hvad der skete under festen og hvad der virkelig foregik i det gamle hus på Bayard Street. Men husk... spøgelseshistorier har ikke altid en happy end.

Mastere søges!

Dette scenarie er en kombineret udgave af Ghost Story og Den Skjulte Verden, let revideret og sammenskrevet. Hvis du har spillet begge disse scenarier tidligere, skal du være meget velkommen til at være med til at videregive oplevelsen til andre som master. Kontakt Jhez Salin (ghost@jhez.dk), så du kan være med til testspil.

Note til deltagerne

Hvis du har spillet Ghost Story før, men ikke Den Skjulte Verden, skal du være meget velkommen til at deltage i dette scenarie. Første halvdel af scenariet er fokuseret på uhygge og rollespil karaktererne imellem. Anden halvdel benytter en del bipersonrollespil, hvor improvisation er et krav til spillerne. Er du pige, vil jeg opfordre dig til at deltage, da scenariet klart fungerer bedst med 3 piger og 3 fyre i hver gruppe. Scenariet er skrevet af en pige med henblik på at kunne nydes af piger... og fyre, så skidt da.

Deltagelse i dette scenarie eller i Ghost Story + Den Skjulte Verden er en fordel, hvis du ønsker at spille Into Their Own senere på connen, da Into Their Own er tredje del af historien.

## Styx

Turneringsleder: Sven Münther og Alcatraz-gruppen

Arrangør:

Forkortelse: STYX

Modul: E

System: D20 (Traveller)

Genre: Investigation (lidt intrige og sort humor)

Setting: Science Fiction

Type: Basic

Spillertyper: Problemløsere med skuespilsambitioner

Ønskes spilleleder: Nej

Bemærk:

Eudige,

jeg har bare haft så underlige drømme, siden du forsvandt.

Værst er de lange nætter, når vores skib er i det stjerneløse jumpspace. Min søgen efter dig bringer os langsomt ned af Styx Main. De andre har svært ved at forstå, at vi flyver coreward af Styx, når du forsvandt i den modsatte retning - men det forstår vi godt, ikke? De tror, det er fordi min sorg har gjort mig vanvittig. Hvad for en sorg? Du er jo netop ikke død (hvad de så end siger).

Alligevel frygter jeg, at de har ret, at jeg er ved at miste forstanden. Jeg oplever så mange mærkelige ting - og ikke alle kan være virkelige? Ikke kun i jumpspace, men også når vi er ved havn. Er det min fornuft, der er ved at erodere? Eller er det noget du laver?

Men det er stadig drømmene i jumpspace, der er det værste. Som nu i nat. Jeg drømte, at jeg ikke kunne sove. Kender du det? I min drøm fornemmede pludselig, at du var på skibet. Jeg stod straks op for at lede efter dig. Jeg tror har haft den drøm før.

I messen mødte jeg den nye Aslan bodyguard, du ved? Han stod med et kæmpe sværd højt løftet over for en karton med mælk. Han lignede mere end nogen sinde løve-samuraien, Kuiohan, fra min barndoms tegnefilm. Med et brøl kløvede han mælken, der sprøjtede rødt blod over hele messen. Jeg var ligeglad. Det var hans drøm og helt sikkert ikke min. Eller måske

var det Pilgrimmens? Han sad i hvert fald i et hjørne af messen og vippede med stilkeøjnene og studerede mælkemordet, mens han spiste et halvfuldt askebæ. (Hvad får han dog ud af denne rejse, og hvad vil han fortælle, når han vender tilbage til sin isolerede planet?)

Jeg gik gennem døren til køkkenet, for at se om du var dér... men kom på en eller anden måde i stedet ind i lastrummet. Og det var mærkeligt nok lastrummet på dit skib. Det var halvtomt. Kun nogle få kasser og skrammel og så altså lige noget, der lignende en sort sol. Den bare hang der - pulsende - midt i rummet, mens den sugede småkasser og løse genstande til sig. Ved den anden dør stod ham den døde mand, som jeg samlede op i den sidste havn. Han stirrede med rædsel på hvad-det-nu-end-var, mens han klamrede sig til et rør for ikke at blive suget med. Så det var nok hans drøm: Han ligner bare en, der kunne have lige netop sådan nogle mareridt.

Hvorfor jeg gjorde det, ved jeg ikke (for du ved jo, Eudige - jeg var i gang med at lede efter dig), men jeg trak i hvert fald i et par magnetsko og hentede ham ud af lastrummet. Vi endte mærkeligt nok på broen, hvor den altid effektive Anikka var på vagt. Hun trak straks en virkelig mærkelig pistol og rettede den mod mig for at dræbe mig. Ganske som du, Kuiohan og mange andre har gjort det tidligere i mine de-er-alle-sammen-ude-på-at-dræbe-mig mareridt. Jeg hader bare de drømme, så jeg ventede ikke på skuddet, men ignorerede hende i stedet fuldstændig og trampede bare forbi hendes meget forbavsende udtryk.

Jeg endte min søgning på dit værelse. Det gør jeg altid. Men du var der heller ikke denne gang. Træt stod jeg og stirrede gennem vinduet ud på jumpspace's mørke. Og så netop - netop lige i det øjeblik - forlod skibet jumpspace med en stille rysten og alle stjernerne vendte blinkende tilbage. En grå planet hang under os. Ventende. Er du mon et sted på den? Er du?

Og jeg var vågen. Jeg havde faktisk ikke sovet hele natten.

Eudige, jeg har bare haft så underlige drømme, siden du forsvandt!

## Superheroes

Turneringsleder: Kristoffer Apollo og Sebastian Flamant

Arrangør:

Forkortelse: SUPE

Modul: F

System: D20 / Mutants & Masterminds

Genre: Action (Superhelte)

Setting: Animation (Superhelte)

Type: Basic

Spillertyper: Action-orienterede skuespillere

Ønskes spillede: Ja

Bemærk: Kørt på Fastaval 2005.

Danmarks mest succesfulde reality-program er gået ind i sit tredje år, hvor Superheroes fortsætter kampen mod kriminalitet i forsvar for den menige dansker. Vi følger heltene i arrestationer og redningsaktioner, går tæt på personerne bag maskerne og sætter spot på baggrunden for de enkelte sager. Både jubelscener og menneskelige tragedier er hverdag for en Superhero. Efter Utopias tragiske død starter 2012 med et nyt ansigt i gruppen. Under kodenavnet Hotshot brænder Maria Almeda for at tage kampen op mod de uretfærdigheder, hun kender alt for godt fra sin opvækst i Ishøj. Med sit kendskab til de hårde miljøer er hun et perfekt supplement til Nørrebro-drengen Dervish. Programmets tredje sæson byder naturligvis også på gensyn med gruppelederen Mr. Right, den mystiske Omega og publikumsfavoritten Felicia. Superheroes er almindelige mennesker som alle os andre. De har bare vundet superkræfter, som gør dem i stand til at udføre heltegerninger. Oplev deres bedrifter hver mandag kl. 20 på TV6.

\*\*\*

Afsnit 21 af 24 - mandag den 12. november 2012 kl. 20.00 på TV6

Fare i Forum!

Se, hvad der virkelig skete under torsdagens krisesituation i Forum, hvor en terrorist havde sigtet indstillet på en af Danmarks førende forskere! Omega og Felicia må trække på alle deres evner for at bremse hans vanvittige plan. Mens Dervish og Hotshot kaster sig ud i efterforskningen, bliver der tid til en snak om selvpofrelse med Mr. Right. Når Superheroes igen samles, deler Mr. Right et par intense øjeblikke med Felicia, men der venter også gruppen en overraskelse.

\*\*\*

Stem og vind et VIP-besøg hos Superheroes

Husk at stemme på Årets Superhero på [www.superheroes.dk](http://www.superheroes.dk). Når du afgiver din stemme, deltager du i konkurrencen om et VIPbesøg i Superheroes Hovedkvarteret, en Xbox4, superspillet Superheroes Challenge og mange andre fantastiske præmier.

## Syv byer af ... Merde!

Turneringsleder: Mads Jakobsen

Arrangør:

Forkortelse: SYVB

Modul: D

System: Konflikt lite

Genre: Action (Swashbuckler)

Setting: Historisk (Conquistador)

Type: Basic

Spillertyper: dynamiske & sjove.

Ønskes spilleleder: Nej

Bemærk:

Kaptajn Montseraph: "Jeg ser krofatter nærmere sig med regningen! Somme af jer vil måske mene, at det er min tur til at betale. Nuvel! Jeg har dårligt nyt og godt nyt. Jeg kan ikke betale, thi jeg har brugt min sidste klink. Brugt siger jeg? Næ, mine venner, investeret!

Hvorfor er vi kommet til den Nye Verden? Ja, bortset fra anklagerne om underslæb. Det med Grev Cristopholos kone. Lysthuset, der brændte ned til grunden. Gederne i kardinalens soveværelse. Alt det ligger bag os. Hvad søger vi her på denne gudsforladte kyst? Guld! Og nu er vores mål inden for rækkevidde! Jeg har brugt mine sidste midler på vores fælles fremtid: et garanteret ægte skattekort, der leder direkte til kontinentets største skat! Rejsefæller og våbenbrødre, jeg holder vores drømme i min hule hånd!"

Alle andre: "SJOVT NOK! VI SKULLE LIGE TIL AT SIGE DET SAMME!"

"Syv Byer af ... Merde" er en conquistador komedie. For at spille med skal du altså være i stand til at få noget sjov ud af sceneerne, og ud af spillet med dine medspillere. Hvis du ønsker passiv underholdning, er du bedre tjent med at gå andetsteds hen.

Spillets figurer finder du senere på [www.viking-con.dk](http://www.viking-con.dk), så du har mulighed for at lære dem at kende på forhånd.

Reglerne til spillet finder du her.

Spillet har følgende særregler:

Ved spillets start får alle udleveret hvert deres skattekort. Valget af skattekort bestemmer hvad der sker i spillet. Gruppen kan kun følge et skattekort af gangen, men kan til hver en tid skifte over til et andet skattekort. I må kun argumentere for at netop jeres skattekort skal følges "in character" eller påvirke valget med "in character actions".

Genre regel: Musketerer bruger aldrig musketter.

Genre regel: Ingen forventer den spanske inkquisition.

## Tjubang!

Turneringsleder: Klaus Meier Olsen og Anders Frost Bertelsen

Arrangør:

Forkortelse: TJUB

Modul: D

System: Hjemmelavet til lejligheden, lært på under et minut

Genre: Action

Setting: Moderne

Type: Advanced

Spillertyper: Erfarne spillere med mod på at tage ansvar overfor den fælles narrativ

Ønskes spilleleder: Nej

Bemærk: Scenariet er spillelederløst.

En Absurth Produktion

En gruppe mænd i jakkesæt sidder omkring et massivt egetræsbord. De har alle fyldte glas med den dyreste champagne som sorte penge kan købe. Da de hæver armene for at skåle, afslører deres håndled tunge guldure og deres jakkelommer endnu tungere revolvere.

De var villige til at gøre alt.

En lastvogn eksploderer med et øresønderrivende brag, den smarte kontorbygningens vinduer knuses af trykbølgen og falder over fortovet som en flængende regn af skår. Børn skrider og søger beskyttelse hos deres forældre, men intet kan beskytte dem fra infernoet af glas og flammer.

De troede at de var ustoppelige og udødelige.

De jakkesætsklædte mænd skåler igen, klapper hinanden på ryggen og lykønsker hinanden med endnu et veludført attentat, der snart ville spille magten over i deres hænder. Bag dem anes rogen fra det sønderbombede forretningskvarter.

De havde ret.

En mand sidder alene på et hotelværelse, det sørgelige og beskidte interiør passer perfekt til hans hærgede ansigt og kuede holdning. På bordet foran ham ligger en slidt Bibel, en halvfylt flaske whisky og en gammel rusten revolver.

Lige indtil de ramte hans familie.

En halvfylt whiskyflaske rammer en skidenbrun væg. En jakkesætsklædt mand vender sig om og ser, med rædslen malet i alle træk, ind i løbet på gammel rusten revolver.

Fra de prisbelønnede forfattere Klaus Meier Olsen og Anders Frost Bertelsen, kommer fortællingen om én mands kamp mod indre dæmoner og ydre fjender

En mand går ned af en mørk gyde. Hans ansigt er ikke længere hærget. Hans holdning er rank. I hans øjne brænder en målrettet hævntrøst.

Bemærk: Scenariet har ikke en fast spilleleder, men fordeler ansvaret for fortællingen ligeligt mellem spillerne.

## Toon

Turneringsleder: Torben Ussing

Arrangør:

Forkortelse: TOON

Modul: F

System: Toon

Genre: Humor

Setting: Animation

Type: Basic

Spillertyper: Kugleskøre tegnefilmsfanatikere i alle aldre

Ønskes spilleleder: Nej

Bemærk:

Nu er det tid at fylde baglommerne med dynamit og smelteost, spænde jetrulleskøjterne på og komme af sted. Nu er det tid til TOON !

Hvis du kender TOON, er der ingen grund til at beskrive det. Hvis ikke, vil du alligevel ikke tro på beskrivelsen. TOON er det eneste rollespil, jeg kender, hvor figurerne det ene øjeblik kan stå pænt samlet i en klump, og det næste er den ene på Månen, den anden i Vesuvs krater, den tredje hænger om halsen på et løbsk næsehorn på vej ned ad Vesterbrogade og den fjerde sidder i lommen på den tredje.

Er du træt af mikrometerjusteringer på din figurs skills ?

Er du træt af plots, hvor du ikke kan finde ud af, hvad du skal ?

I TOON er det altid sjovest, når tingene ikke lige går som planlagt (og det gør de sjældent). Plottet er en tynd, rød tråd, der

gerne skulle binde de forskellige gags sammen - men det må ikke stille sig hindrende i vejen for et komisk indfald, der kan få animatoren til at falde ned af stolen af grin.

Er TOON noget for dig ?

Måske... Men det kræver

Humoristisk sans

Evne til at improvisere

Kendskab til det klassiske tegnefilmsunivers og hvad man kan der

Der kåres som sædvanlig vinderhold: det hold, der har haft de sjoveste, mest vanvittige indfald, og som har fået animatoren til at få flest latterkrampe er årets vinder af TOON.

## En æskefuld Ondskab

Turneringsleder: Thomas Bregnegaard Knudsen

Arrangør:

Forkortelse: ÆSKE

Modul: E

System: Call of Chtulhu 1920

Genre: Investigation

Setting: Horror

Type: Basic

Spillertyper: Dette er et Call-scenarie i den traditionelle forstand, så spillerne skal sætte investigation og rollespil i hovedsædet.

Ønskes spilleleder: Nej

Bemærk:

Albert Pym-Smith var lammet. Ikke af rædsel, ikke af chok. Bare lammet. Han sad i sin sofa. Bogen havde han tabt på gulvet, og hans hånd havde kun nået frem til fem centimeter før kaffekoppen. Han kunne ikke bevæge sig. Han var lammet.

Stuedøren gik op. Ud af øjenkrogen kunne han se en lille, fedladne mand med tyndt overskæg træde ind. I den ene hånd havde han et stort stearinlys med fem flammer. Det var formet som en menneskehånd. I den anden hånd havde han en hammer og en stor tang.

Med resolute skridt gik den lille mand hen til bogreolen, og væltede den omkuld med et rabalder. Bøger fløj til højre og venstre. Med hammeren blev der rettet en serie slag mod væggen. Som maling og puds faldt af kunne Albert Pym-Smith ane et billede malet direkte på væggen. Det lignede et helgenbillede. Men det blev knust som murstene gav efter, og et lille hulrum i muren viste sig.

Ud af hulrummet trak den lille, fedladne mand en metalæske, og med en let nynnen forlod han stuen igen. Albert Pym-Smith havde aldrig før været så forvirret. Men lammet var han stadigvæk.



## Strategispil

Nu er det snart tid til at der igen skal tænkes, tales, agiteres, strategiseres, tegnes, rykkes og vindes. Årets strategispilturneringer giver rig mulighed for at få opfyldt lige præcis din hang til spil. Men første udfordring i ugerne op til Viking-Con 24 bliver naturligvis at vælge blandt de mange spil, for med ethvert valg følger et fravalg og hvem kan dog vælge klassiske spil som Britannia, Family Business og Warhammer 40K fra? For slet ikke at nævne nogle af de nye spil Attack, Memoir '44 og Urban War. Vi dækker næsten alle genrer indenfor strategispil så der skulle også være noget for dig.

Mangler der noget?

Er der et spil du mener der burde blive afholdt turnering i men som beklageligvis mangler på listen så meld dig straks som turneringsleder hos [strategi@viking-con.dk](mailto:strategi@viking-con.dk). Der er altid plads til en turnering mere og vi hjælper gerne med at skaffe flere spil, hvis vi kan.

Keder du dig?

Skulle det utænkelige ske at du har overskud af tid på Viking-con 24, så skynd dig hen til Ludoteket, hvor der er et væld af gode strategispil som udlånes. Her kan du finde mange gamle og nye spil som sikkert enten vil vække gode minder eller skabe nye.

Vi glæder os til at se jer ved spillebordene på Viking-Con.  
Strategispilsudvalget

## Acquire Midnight Hotel

Turneringsleder: Jeannette Pedersen

Arrangør: Avalon

Forkortelse: \*\*\*\*

Modul: E

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Nej

Bemærk: Starter kl. 24.00

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.

Regler

Standard

Turneringsform

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.

I år vil turneringen blive afviklet i tidsrummet 0:00 - 03:00. Mød op og start et spil når du har 5 modspillere.

## Attack!

Turneringsleder: Michael Nimb

Arrangør:

Forkortelse: ATTA

Modul: F  
 Finale modul:  
 Regelkendskab kræves: Nej  
 Vinder kåres: Ja  
 Bemærk:

#### Spilbeskrivelse

Det er 1930'erne verden ulmer efter Verdenskrigen. Nye styreformer er dukket, og de gamle styreformer kæmper for deres overlevelse. Du skal sørge for at netop dit lands "way of life" overlever den fremtid, der venter i et spil der kan sammenlignes med Axis & Allies og Risk.

#### Turneringsform

6 spillere per spil - Antal spil? (Jeg har kun adgang til ét).

Der vil være regelforklaring og der spilles med udvidede regler.

## Ave Caesar

Turneringsleder: Mikkel Lanzky  
 Arrangør:  
 Forkortelse: AVEC  
 Modul: F  
 Finale modul:  
 Regelkendskab kræves: Nej  
 Vinder kåres: Ja  
 Bemærk:

Ave Caesar tager dig med tilbage til Roms storhedstid - dengang Den Evige Stad var civilisationens vugge, hvor agoraer bugnede af virkelystne handelsmænd, hvor senatets marmorgulve og granit søjler dannede rammen om Cæsars mægtige styre, hvor Roms gader summede af liv fra daggry til langt efter solnedgang.

Cæsar er nys hjemkommen fra erobringstogter i det fjerne Bretagne, og til hans ære afholdes storstilede lege i flere uger.

Cæsar skal fornøjes, og Roms borgere, uanset samfundslag, sparer ikke på pomp, pragt og penge; intet er for godt til Cæsar - hvem ved, måske kommer hans vogn gennem din gade og velsigner din taverna med at drikke et krus vin.

På den anden side; det gør han jo nok næppe, eftersom du er slave og ikke engang ejer dig selv, dine sandaler eller din toga, og da slet ikke en taverna. Det er endda kommet så vidt at din herre har vurderet dig værdiløs og givet dig bort til Den Kejserslige Festarrangør - så du var nok kommet af dage som løvemad eller for enden af en gladiators spyd, hvis ikke det var for dine evner med et sæt tøjler.

Faktisk er dine evner så gode, at du er udvalgt til at køre for Cæsars fornøjelse og velbehag. Og var dig, hvis du ikke fornøjer ham - så kan du være sikker på at galeonerne venter inden solopgang. Til gengæld har du også din frihed at vinde, hvis du kører bedst.

Oplev spændingen og farten ved at ræse af sted i stridsvogn, mens du gør dit ypperste for at blokere dine modstandere og komme først over målstregen, i en hæsblæsende jagt på Caesars nåde.

#### Regler

Spillet er simpelt at lære, men tager tid at mestre - som et ægte brætspil. Reglerne kunne dårligt være nemmere, så spillet flyder glimrende. Ave Caesar er kendt som spillet, der sagtens kan spilles søndag på con'en, selvom du er ALT for overtræt, ikke har mere cola og allerhelst bare ville hjem og sove. Der vil være en kort regel gennemgang ved begyndelsen af turneringen, hvis det er påkrævet. Regelkendskab er derfor ikke nødvendigt. Medbring gerne eget spil.

#### Turneringsform

Turneringen består af to dele. Først en indledende runde, hvori finalisterne findes. De heldige og dygtige kommer herefter videre til finalerunden, hvor der spilles om æren og den gule trøje.

## Battle Cry

Turneringsleder: Uffe Christensen  
 Arrangør:  
 Forkortelse: BATT  
 Modul: E

Finale modul:  
 Regelkendskab kræves: Nej  
 Vinder kåres: Ja  
 Bemærk:

Et strategispil for to personer hvor du får lov til at dirigere enhedernes bevægelser på slagmarken. Send bølger af unge mænd imod fjendens befæstede artilleripositioner i et bravt forsøg på at bryde deres frontlinie. Omring hans flanker med kavaleri og lad dem smage stålet fra kavaleristernes sabler.

Battle Cry er et hurtigt spil for to personer hvor lige dele held og snilde afgør hvem der løber af med sejren.

Der vil blive spillet 3-6 omgange før en finalerunde afgør vinderen af turneringen.

Regler

Standard. Regelkendskab ikke påkrævet.

Turneringsform

Der kåres en vinder.

## Britannia

Turneringsleder: Torben Mogensen

Arrangør:

Forkortelse: BRIT

Modul: D

Finale modul: F

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

Britannia er et strategispil, der omhandler invasionerne af Britannien fra Romerne i år 43 til Danerne og Normannerne et årtusind senere. Folkeslag, der starter med at være invadører kan ende med at forsvare landet mod nye invasioner i alliance med folk, som de selv fordrev fra dele af landet.

Du får mulighed for at se bl.a. Kong Arthur, Knud den Store, Harald Hårderåde og Vilhelm Erobreren slås om "dette grønne og behagelige land".

Hver spiller spiller flere folkeslag med hver deres mål. Nogle af disse har kun kort tid i spillet, mens andre har mulighed for at være med hele spillet igennem. Spillet giver hvert folkeslag muligheder og ambitioner, som de havde historisk, men der er muligheder for at omskrive historien: Hvad hvis Danerne aldrig fik fodfæste i England? Hvad hvis Harold ikke blev slået ihjel ved Hastings. Få (måske) svaret i Britanniaturneringen.

Regler

Der er udgivet flere versioner af spillet: Gibsons Games udgav originalversionen i 1986 og Avalon Hill deres version året efter. Til september i år udgiver Fantasy Flight Games en helt ny version, som er lavet af den oprindelige designer i samarbejde med spillere fra hele verden. Det er denne version, som vil blive brugt til turneringen.

De ny regler læses her, der er både en pdf-version og en browserversion. De "gamle" spillebrætter og brikker kan bruges til de nye regler (der er forskelle, men ikke store).

Der vil blive forklaret regler ved turneringen, men der forventes hurtigt spil, og der bliver ikke taget specielle hensyn til nye spillere. Derfor vil det være en god ide at have læst reglerne på forhånd. Det gælder også garvede Britanniaspillerne, da der er lavet om på mange af reglerne.

Turneringsform

Der spilles en indledende runde, hvor vinderne af hvert bræt går videre til finalen.

## Byer og Riddere

Turneringsleder: Martin Teilmann

Arrangør:

Forkortelse: BYER

Modul: A+B

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Ja

Vinder kåres: Ja  
Bemærk:

Fire nationer.  
Et kontinent.  
Catan.

Landet er ikke stort nok til Jer alle, og det er op til dig at lægge en strategi der kan holde dig foran de andre i kampen om Catans råstoffer og handelsvarer. Skal du satse på den største Riddermagt? Hurtigt udvide imperiet med mange byer? Eller noget helt tredje? Spillet er enkelt men beslutningerne mange. Og det er kun dig der kan bebrejdes hvis det går galt.

Den populære udvidelse til Settlers; Byer og Riddere, er endnu en gang på programmet.

Turneringen vil som altid blive holdt med indledende runde, semifinaler og finale. Og i år tror jeg for en gangs skyld vi har tid nok til alle runderne :)

Vel mødt!

PS. Medbring meget gerne eget spil - især hvis du har den tyske udgave.

Turneringsform

3 runder: indledende, semifinaler og finale.

## Can't Stop - El'vere er seje!

Turneringsleder: Jens Bang

Arrangør:

Forkortelse: CANT

Modul: E

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk: Denne turnering tager sandsynligvis maks. 1½ time

Den der vover, vinder ... eller taber.

Er du heldig med terningerne?

Vil du helt til tops?

Kan du dine sandsynlighedstabeller i hovedet?

Lige meget om du kan svare ja til et eller flere af ovenstående spørgsmål, bør du helt klart deltage i Can't Stop turneringen på Viking-Con.

Can't Stop er spillet der har fået navn efter spillernes opførsel. Det går kort sagt ud på at slå de rigtige tal med terningerne.

Du er selv med til at bestemme hvilke tal der er 'de rigtige', og du bestemmer selv (sammen med terningerne) hvor længe du kan blive ved med at slå de rigtige tal.

Regler

Der spilles med en enkelt husregel, som forklares inden turneringens start sammen med de almindelige regler. Det er en ren tiebreaker regel, for at kunne finde en nr. 2 i de enkelte spil.

Turneringsform

Turneringen vil blive afviklet som en cup turnering, og der kåres en vinder.

## Chaos Marauders

Turneringsleder: Lars Wagner Hansen

Arrangør:

Forkortelse: CHAO

Modul: A

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

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.

Regler

Standard

Turneringsform

Turneringen består af to dele. Først en indledende runde, hvori finalisterne findes (vinderen af hvert bord). De heldige og dygtige kommer herefter videre til finalerunden, hvor der spilles om æren og den gule trøje.

## De Bellis Antiquitatis

Turneringsleder: Snebjørn Andersen

Arrangør:

Forkortelse: DEBE

Modul: C

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Ja

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

De Bellis Antiquitatis (DBA) er et historisk figurspil, der dækker oldtiden og middelalderen (3000 f.Kr. til 1500 e.Kr). Reglerne er meget enkle, antallet af figurer i en hær er ret lille (25-50) og et spil varer normalt under en time. Samtidig er det også et spil, der stiller store krav til spillernes taktiske evner, så det er yderst velegnet som turneringsspil. Turneringen spilles med 15mm figurer og der spilles udelukkende med historisk korrekt matchede modstandere. Spillerne kan vælge at spille med egne hære, der så skal medbringes som matchede par. Alternativt kan der spilles med hære der stilles til rådighed af turneringslederne. Der vil være diverse terrængenstande til fri afbenyttelse, men deltagerne må meget gerne også selv medbringe terræn.

Regler

De Bellis Antiquitatis version 2.2 (Januar 2004)

Turneringsform

Turneringen køres efter "swiss chess" systemet med fire spillerunder af en times varighed. Placering i første runde afgøres ved lodtrækning.

Antal deltagere

Maksimalt 16.

## Family Business

Turneringsleder: Rene Frederiksen

Arrangør: Consim

Forkortelse: FAMI

Modul: B

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

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 ?

Regler

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

Reglerne vil blive forklaret og evt. nybegyndere vil få lov at spille i samme pulje.  
Så skynd dig at tilmelde dig. Hvis du har et spil, tag det venligst med.

Turneringsform

Ikke afgjort.

Hilsen

Den Store Boss.

## Full Metal Planete

Turneringsleder: Jesper Willemoes Hansen

Arrangør:

Forkortelse: FULL

Modul: C

Finale modul: F

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

På overfladen af en gold vejrbitd planet lander 4 store rumskibe... ud kommer mærkværdige maskiner med denne mission: få fat i de vigtige mineraler før de andre får fat på dem. En hektisk kamp mellem maskinerne følger og hvilket af de store rumskibe får flest resourcer eller får overtaget de andres rumskibe.

"Full Metal Planete" er et hektisk spil med vejrforhold som den eneste tilfældighed. Hver spiller har 3 minutter til at bruge sine tanks til at ødelægge modstandernes tanks, benytte vejrhønen til at forudsige vejret og lave nye maskiner og vigtigst: få krabberne hjem med mineraler hurtigst muligt.

"Full Metal Planete" benytter sig af et point system til at flytte enhederne med. Det er muligt at spare op af disse point til de næste ture og lave angreb, som ellers ville være umulige, med de kun 15 point man har til rådighed hver tur.

Spillet blev opfundet af en gruppe, som ikke havde forstand på andre brætspil end skak, og dam. Dette er der kommet noget nyt og originalt ud af. Spillet blev dog oversat og er nu udgået. Dette er en enestående chance for at prøve at spille det.

Regler

Der vil blive forklaret regler. Der spilles efter standard regler.

## Game of Thrones

Turneringsleder: Bo Gotthardt

Arrangør:

Forkortelse: GAME

Modul: C

Finale modul: F

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

Kongen er død og fem adelige huse kæmper om magten i landet Westeros.

Baseret på George R. R. Martins bøger, sættes spillerne ind i et engagerende strategispil hvor diplomati og list er lige så afgørende våben som soldater. Spillet er nemt at gå til men har mange nuancer der gør det til en ny oplevelse hver gang.

Spillet's terningeløse system gør det til en oplevelse hvor held bliver sat i baksædet og kampe afhænger af de hære og generaler der i spil.

Spillet's mål er at få erobret syv byer på brættet. Spillet er åbent for at hver person kan lave aftaler, alliancer og efter egen velvilje bryde dem. En begrænsning af ti ture sætter et godt tempo i spillets 2-3 timers varighed.

Reglerne kan hentes på nettet her og yderligere forklaringer her.

## Gunslinger

Turneringsleder: Claus Ekstrøm  
 Arrangør:  
 Forkortelse: GUNS  
 Modul: D  
 Finale modul:  
 Regelkendskab kræves: Ja  
 Vinder kåres: Nej  
 Bemærk:

- det klassiske spil om gunfights i det vilde vesten

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

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

Der spilles et scenarie. Der forventes kendskab til reglerne og spilsystemet, og der spilles med enkelte husregler, som vil blive gennemgået inden spillets start.

## HeroClix

Turneringsleder: Rune Larsen  
 Arrangør: Katla Games  
 Forkortelse: HERO  
 Modul: C  
 Finale modul:  
 Regelkendskab kræves: Ja  
 Vinder kåres: Ja  
 Bemærk:

Der vil komme mere information på vores hjemmeside [www.viking-con.dk](http://www.viking-con.dk).

## Mage Knight

Turneringsleder: Rune Larsen  
 Arrangør: Katla Games  
 Forkortelse: MAGE  
 Modul: E  
 Finale modul:  
 Regelkendskab kræves: Ja  
 Vinder kåres: Ja  
 Bemærk:

Der vil komme mere information på vores hjemmeside [www.viking-con.dk](http://www.viking-con.dk).

## Mahjong

Turneringsleder: Tina Christensen  
 Arrangør: Mahjong Danmark  
 Forkortelse: MAHJ  
 Modul: E

Finale modul:  
 Regelkendskab kræves: Nej  
 Vinder kåres: Ja  
 Bemærk:

Mahjong er et firspillere spil der minder om et kortspil. Det gælder om at samle sig en vinderkombination samtidig med at man holder øje med modstanderne og danner sig et overblik over hvor farlige de er. Som i poker er det vigtigt at vide hvornår man skal spille aggressivt og hvornår man skal gå i defensiven.

Næste EM i mahjong vil foregå i Danmark i 2007, så det er med at komme i gang med at få lært eller trænet de officielle kinesiske konkurrenceregler der blev indført i 1998 da mahjong blev anerkendt som sportsgren i Kina. Reglerne er et resultat af en større kortlægning af hvordan mahjong blev spillet over hele Kina, og en komite udvalgte og sammensatte det bedste fra diverse regelsæt. Reglerne blev brugt ved det første (og hidtil eneste) VM i Japan i 2002, og ved det første EM i Holland, juni 2005.

Reglerne er ret simple, men det betyder ikke nødvendigvis at det er simpelt at spille efter dem. Evne til taktisk og strategisk tænkning er vægtet højt i forhold til heldelementet. Reglerne består af en liste af 81 pointgivende kombinationer. Man skal have mindst otte point for at gå mahjong. For nybegyndere vil dette være forholdsvis svært da det kræver et vist overblik, hvorfor jeg formentlig vil sænke denne grænse i de indledende runder hvis spillerne ønsker det, mens en finale vil afvikles med den almindelige ottepointsregel.

Reglerne vil blive gennemgået inden spilstart. Alle er velkomne, erfarne som begyndere. Du kan læse reglerne her:  
<http://mahjong.dk/>

## **Memoir '44**

Turneringsleder: Tom Mørk Christensen  
 Arrangør:  
 Forkortelse: MEMO  
 Modul: D  
 Finale modul:  
 Regelkendskab kræves: Nej  
 Vinder kåres: Ja  
 Bemærk:

### **SPILBESKRIVELSE**

Der er tale om et 2-personers spil, hvor spillerne udkæmper prædefinerede scenarier som følger med reglerne. Til VikingCon 24 vil jeg skrive 3 nye scenarier, både for at deltagere med forudgående kendskab til spillet ikke har en yderligere fordel over nye spillere. Et enkelt spil tager 25-45 minutter at gennemføre, inklusiv opsætning af brikker.

### **TURNERINGSFORM**

Deltagerne vil blive fordelt i par, formodentligt efter en form for seating, således at erfarne spillere møder erfarne, begyndere møder begyndere. Det vil være nødvendigt at spille hvert scenarie 2 gange pr. spillerpar, da scenarierne i et vist omfang vil være vægtet til den ene sides fordel. Efter hver runde vil der blive tildelt deltagerne point, baseret på et sindrigt system som stadig er under udvikling (det vil til dels minde om systemet brugt ved sidste års BattleCry turnering). Efter alle par har spillet første scenarie igennem 2 gange, fordeles spillerne på ny i par, igen efter seating (altså ikke baseret på pointscore efter 1. scenarie). Scenarie 2 spilles 2 gange, der tildeles point som under første scenarie, og de 2 spillere som har flest point, går videre til finalen.

Finalen vil foregå på samme måde som de foregående runder, et 3. scenarie spilles 2 gange, og en vinder udråbes baseret på point scoret i disse 2 runder.

Eventuelle specialregler vil være defineret af scenarierne.

Der vil være regelforklaring før spilstart, og nye spillere skal være hjertens velkomne.

## **Midas**

Turneringsleder: Paul Dan Samsig  
 Arrangør:  
 Forkortelse: \*\*\*\*



Modul: A-F  
 Finale modul:  
 Regelkendskab kræves: Nej  
 Vinder kåres: Ja  
 Bemærk:

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 TM

Turneringsleder: Sonny Ammitzbøll  
 Arrangør:  
 Forkortelse: \*\*\*\*  
 Modul: B  
 Finale modul:  
 Regelkendskab kræves: Ja  
 Vinder kåres: Ja  
 Bemærk: Starter kl. 24

Velkommen til Midnite Magic. En Magic turnering med sit helt eget tillæg til standard regelsættet. Her er det ikke kun dem med de dyreste kort der vinder. Både novicer og eksperter kan være med. Det drejer sig i alt enkelthed om at sammensætte et solidt balanceret deck, udelukkende bestående af common kort.

Regelkendskab ER nødvendigt. Men frygt ikke. Reglerne for denne turneringsform er ganske simple, og samtidigt skrevet lige her.

Hvis du aldrig har spillet med i turneringen før vil jeg anbefale at du læser reglerne grundigt og bagefter de ofte stillede spørgsmål.

Der vil være mulighed for at stille spørgsmål til reglerne inden turneringens start.

Vel mødt.

### REGLER

Decks skal være på minimum 60 kort. Gerne flere, men aldrig færre.

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

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

Decks må maksimalt indeholde 7 af en slags lands, og disse må KUN være basic lands. Snow-covered lands tæller som som basic lands. Du må derfor ikke have 7 forests og 7 snow-covered forests. Du må gerne have 3 forests og 4 Snow-Covered forests.

Kort fra alle udvidelser er tilladte, dog ikke fra Unglued serien. Ligeledes er promotion cards heller ikke tilladte.

Sideboards (med præcis 15 kort) er valgfri.

Og til sidst lige den spændende "Kaos regel".

Hver gang der spilles et "direct damage" spell er der 50% chance for et backfire, og hvis det sker må modstanderen ændre samtlige beslutninger for dette spell.

Ved backfire ER det muligt for modstanderen at skifte target, også fra et creature til en spiller (og omvendt). Det nye "target" skal dog være lovligt iht. det spillede kort.

Afgørelsen om en evt. backfire sker først ved "spell resolution" og evt. counterspells og andre "reponses" skal spilles INDEN denne afgørelse.

Direct damage effects fra creatures, enchantments og artifacts bliver IKKE behandlet efter kaos reglen.

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

NYT I 2005: Hvis der er brud på ovenstående regler efter en duel er startet, gælder følgende:

Hvis der spilles et "ulovligt" kort, har dette ingen effekt og skal straks fjernes fra turneringen. Spilleren må ikke trække et erstatningskort. Evt. mana forbliver i mana pool. Efter duellen skal decket lovliggøres.

Hvis et "ulovligt" kort allerede har haft en større indflydelse på duellen, som er umulig at "spole" tilbage, vil ejeren øjeblikkeligt blive straffet med "loss of 5 life", for hvert ulovligt kort der har været spillet.

Gentagne, eller bevidste, regelbrud kan medføre diskvalifikation.

#### OFTE STILLEDE SPØRGSMÅL TIL REGLERNE

Spørgsmål: Hvordan finder man ud af om et kort er common eller ej, og dermed om det er tilladt at benytte i turneringen?

Svar: På alle udvidelser der er kommet efter "Stronghold" kan dette ses på kortet. Under kortets billede, til højre, er trykt seriens symbol. Hvis dette symbol er sort, er kortet common. Hvis symbolet er sølv (=uncommon) eller guldfarvet (=rare) må kortet ikke benyttes i denne turnering.

På <http://www.wizards.com/default.asp?x=dc/oracle> kan man finde en oversigt over alle udgivelser.

Spørgsmål: Hvis XXX land er common, må man så bruge det?

Svar: Non-basic lands er ikke tilladte. Non-basic er alle andre lande end basic lands.

Derfor.. Hvis du har et land i dit deck, SKAL dette land være et af følgende:

Forest eller Snow-Covered Forest

Swamp eller Snow-Covered Swamp

Island eller Snow-Covered Island

Plains eller Snow-Covered Plains

Mountain eller Snow-Covered Mountain

ALLE andre lands er forbudte at bruge. Så er den regel vist forklaret tydeligt nok.

Spørgsmål: Hvorfor er der lavet en kaos regel?

Svar: De øvrige regler i dette format gør det langsomt at opbygge et creature angreb/forsvar. Derfor vil de hurtige "direct damage" spells være alt for attraktive og dermed ende med at dominere. Vi ville blot se et festfyrværkeri af lightning bolts og fireballs, hvilket ville gøre turneringen ensidig og kedelig.

Spørgsmål: Hvad definerer et "direct damage" spell mht. kaos reglen?

Svar: Et hvilket som helst Sorcery, Interrupt (som de hed i de gode gamle dage) eller Instant spell som har en "Deals X damage to target .." effekt.

Spørgsmål: Hvis et spell giver "loss of life", er det så direct damage?

Svar: Nej, loss of life er ikke damage.

Spørgsmål: Hvad nu hvis jeg spiller et "Direct damage" spell på mig selv?

svar: Det ville være fjollet.

Spørgsmål: Hvis der er backfire på et spell, og det referer til "You" eller "Caster", hvem er det så?

Svar: Den spiller som spillede kortet er fortsat controller. Modstanderen har blot valgt at ændre "target". Det vil sige at hvis et backfired spell referer til "You" eller "Caster", så er der tale om den spiller som spillede kortet originalt.

## Motorsportsspillet

Turneringsleder: Magnus Dreyer

Arrangør:

Forkortelse: MOTO

Modul: E

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

Taktisk Formel 1-løb hvor deltagerne sættes under tidspres.

Ja, så er det atter tid at udskifte colaen med en væske med noget smæk i: 24 splinternye Formel 1-vogne venter på deres førere. Er du mand (eller kvinde) for at føre en af dem til sejr på en af de tre kendte baner: Hockenheim, Nürnberg-ring eller Motorpark Oschersleben - eller er du i det mindste blandt de tre bedste - vil du blive inviteret med til den store finale på den spanske Circuit de Catalunya.

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

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

Efter regelforklaring og en indledende testkørsel, hvor spillerne kan vænne sig til systemet og få hjernecellerne op i de rigtige omdrejninger, vil den resterende tid blive brugt til tre løb hvor alle kan deltage. Hver spiller kommer til at køre præcis 40 minutter på hver af de klassiske baner, og de 3 bedste førere på hver bane kommer med i finalen.

Vel mødt til verdens mest udmattende brætspil!

Regler

Der vil blive forklaret regler og kørt en demo (tidskørsel) runde.

Vi spiller efter de sædvanlige bløde Consim regler: Vognen stoppes i samme øjeblik der laves en kørefejl (dvs. i det felt hvor fejlen udløses). Kørefejlens størrelse afhænger af antallet af overskydende ikke-kørte øjne på terningerne, +1 for ulykkesfeltet. En fejl på 1-3 øjne udløser et gult flag, hvor straffen blot er at bilen kører efter alle fejlfrie vogne. Er fejlen større udløses det røde flag, der betyder at vognen mister en omgang, hvorefter den kører efter alle fejlfrie vogne. Hvis en spiller ikke når at flytte sin bil færdig indenfor tidsrammen får han et hvidt flag, hvilket betyder at han mister en omgang. Han skal dog stadig fuldføre sit træk og vil få en tillægsstraf for eventuelle kørefejl.

Finalen køres efter de hårde regler: Der køres 5 omgange og flag akkumuleres indtil de fjernes ved at køre igennem pitten. 2 gule flag = 1 rødt, 2 røde flag = 1 sort, 2 sorte flag = vognen er totalhavareret og bugseres af banen. Hvide flag akkumuleres ikke.

Turneringsform

Der spilles på tre borde hvorfra de tre bedste går til finalen.

## Munchkin

Turneringsleder: Kasper Grundtvig Foskjær

Arrangør:

Forkortelse: MUNC

Modul: B

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

Dræb monstret. Tag skatten. Forrød dine "allierede" og bliv level 10 som den første i dette fantasy rollespils kortspil.

I de indledende spil vil der være 4 grupper med 4 spillere i hver, vinderen af hver gruppe vil gå i finalen. I de indledende runder vil Munchkin blive spillet uden udvidelser, men i finalen vil de 2 udvidelser komme med. Vinderen af dette spil har vundet turneringen.

Der vil være en begrænsning på hvor meget tid et spil må tage, så finalen kan nå at blive spillet i modulet. Hvis et spil ikke er færdigt når tiden er ovre er vinderen den med højest level. I tilfælde af at 2 eller flere spillere deler den øverste level vil den spiller der har den største værdi af magisk udstyr på bordet (regnet i gp) vinde. Det samme gælder hvis finalen ikke når at blive færdig.

Der vil blive brugt de officielle turneringsregler fra Steve Jackson Games, så det eneste der kan være specielregler er deres regler omkring munchkin t-shirts, munchkin bookmarks o.lign.

Reglerne vil blive forklaret i starten.

## Nuclear War

Turneringsleder: Uffe Christensen

Arrangør:

Forkortelse: NUCL

Modul: A

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

Hurtigt og underholdende spil for 2-6 spillere der kæmper om, at være den sidste overlevende atommagt på planeten. Spillet er forholdsvis enkelt, idet man har mulighed for enten, at udøve propaganda mod fjenden eller opstille raketter til affyring. Alliancer er som regel et ukendt begreb, og de enkelte der opstår pulveriseres hurtigt af et 20 Megaton sprænghoved.

Regler

Standard

Turneringsform

Da hvert spil er forholdsvis kort vil der blive spillet nogle indledende spil, hvorefter de bedste spillere vil udkæmpe 1 finalerunde mod hinanden.

## Puerto Rico

Turneringsleder: Carsten Holdum

Arrangør:

Forkortelse: PUER

Modul: D

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Ja

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

Spillets tema

I 1495 opdagede Christopher Columbus den østligste ø i øgruppen Antillerne. Omtrent 50 år senere begyndte Puerto Rico først rigtigt at blomstre - gennem dig!

Hvilken rolle vil du spille i den nye verden? Guldgraver, borgmester, arkitekt, jorddyrker, handelsrejsende? Hvad du end måtte beslutte dig til, har du ét mål: at opnå større fremgang og tilflytning end dine medspillere. Hvem har den mest produktive plantage? Hvem har de mest imponerende bygninger? Og hvem samler flest sejrpoint?

Hver spiller skiftes til at vælge en rolle i spillet, men i modsætning til andre spil er det ikke slut med det. Alle spillere giver deres version af netop denne rolle, før den næste spiller vælger en ny rolle. Du er hele tiden på, hele tiden skal der planlægges og udføres og desværre meget ofte skal der omkalkuleres! Ny strategi og så af sted igen.

Turneringsform

Ikke fastlagt

## Ra

Turneringsleder: Rasmus Hvid

Arrangør: KBK

Forkortelse: RARA

Modul: C

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

RA er nok Reiner Knizias bedste auktionsspil. I RA skal spillerne igennem tre epoker forsøge at score så mange point som muligt ved at byde på de brikker som bliver vendt. Ved at samle forskellige kombinationer af brikker - floder, civilisationer, faraoer og monumenter - opnår man point efter hver epoke. Da dette er et veludviklet Knizia-spil, er der dog mange strategiske valg undervejs. Skal man starte en auktion? Skal man byde de andre op. Skal man lurepasse? Men prøv selv.

#### Regler

Der vil selvfølgelig være regel gennemgang for nye eller lettere rustne spillere. Spillet kan læres på 5 minutter, men det er dog en fordel at kende spillet, da der er mere til spillet end man opfatter ved første øjekast. For de interesserede kan reglerne læses på <http://www.boardgamegeek.com/viewfile.php3?fileid=1729>.

Hvis man gerne vil være i god form til turneringen på Viking-Con, kan man spille RA (og mange andre spil) online på [www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de). Der kan man blandt andet møde turneringslederen, der tit "spilder" mange timer med at spille RA og andre spil.

#### Turneringsform

Der vil blive spillet med 4 spil med 4 spillere, hvor vinderen af hvert enkelt spil går videre til finalen.

Man må gerne medbringe eget eksemplar af Ra, hvis man har et.

## Ricochet Robot

Turneringsleder: Peter berg Larsen

Arrangør:

Forkortelse: RICO

Modul: F

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

Der vil komme mere information på vores hjemmeside [www.viking-con.dk](http://www.viking-con.dk).

## Risk 2210 AD

Turneringsleder: Morten Wolff

Arrangør:

Forkortelse: RISK

Modul: C

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

Er du træt af at din værste modstander er så langt væk at du ikke kan skade ham direkte. I 2210 AD er der rådet bod på dette. Man kan bruge nukleare løsninger på den slags problemer.

#### Regler

Der vil blive forklaret regler.

Vi spiller helt efter reglerne dog med klarificeringer af enkelte kort.

#### Turneringsform

Turneringsform ikke afgjort

## San Juan

Turneringsleder: Lars Wagner Hansen

Arrangør:

Forkortelse: SANJ

Modul: C

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

Hvis Puerto Rico er verdens bedst brætspil, så må San Juan være verdens bedste kortspil.

San Juan fortsætter hvor Puerto Rico stopper, her får du muligheden for at udbygge din del af San Juan. Hvilken roller vælger du, og hvilke bygninger bygger du. Alt sammen afhænger det af hvilke kort du har på hånden, og hvordan du vælger at bruge dem.

I hver runde får hver spiller mulighed for at vælge en af 5 roller. Disse roller giver samtlige spillere mulighed for at udføre en handling. Kort bruges både som bygninger, som penge til at betale med og som varer. Bygninger giver forskellige fordele, samt point. Spilleren med flest point når en spiller når 12 bygninger vinder spillet.

Det bedst ved spillet er at der er mange forskellige måder at vinde det på. Byg store bygninger som giver flere point men koster mere, byg små bygninger som giver få point men er nemme at bygge, koncentrere dig om produktion og sats på en Guild Hall, byg monumenter og afslut med en Triumfbue, eller ... Det afhænger fuldt ud af hvad du vælger, baseret på hvilken kort du har, og din egen strategi og taktik.

Regler

Standard

Turneringsform

Der forklares regler hvorefter der spilles et prøvespil. Herefter spilles der 3-4 indledende spil (afhængig af tid). Vinderne og taberne på hvert bord flyttet til et andet bord. De fire bedste fra disse spil går videre til finalerunder, hvor der spilles om æren og den gule trøje.

## Shadowfist

Turneringsleder: Daniel M. Andersen

Arrangør:

Forkortelse: SHAD

Modul: D

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Ja

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

Shadowfist er et kortspil løst baseret på Hong-Kong action film.

Det går ud på at hver person spiller FengShui steder/sites), som skal beskyttes, eller tages, fra de andre personer.

Til dette benytter man en rå blanding af diverse karakterer, våben, magiske effekter, kungfu-stilarter, kampvogne, store biler, og hvad du ellers vil kunne finde i action film af diverse typer.

Man vil i spillet kunne opleve at se politibetjente med 'pump-action shotguns' storme et hemmeligt hovedkvarter, som er bevogtet af shaolin munke med akrobatiske kungfu evner, eller en spiller være tæt på sejren mens hans hær af dæmoner og vandrende lig stormer det sidste Fengshui site han behøver for at vinde, blot for at opdage at soldater fra et fremtids-diktatorisk styre smider en neutronbombe og rydder hele kamppladsen for karakterer.

Turneringsform

Multiplayer. Primært grupper af 4 spillere per gruppe, undtagelsesvis en eller flere grupper af 3 eller 5, i det omfang at 4 personer per gruppe ikke kan opnås.

Hver spillerunde vil være på maks. 1 time; mindre hvis alle grupper er færdig før tiden.

Antallet af runder vil afhænge af hvor hurtigt spil der bliver spillet.

Grupperingen af spillere vil i første runde være tilfældig, og derefter baseret på point opnået.

DET VIL I ÅR VÆRE MULIGT FOR SPILLERE AT SKIFTE DECK MELLEM HVER RUNDE; vær derfor forberedt på

at du ville kunne møde nye decks hver runde, uanset hvem du møder. Dette skulle forhåbentligt gøre spillene en anelse mere varierende, plus at folk har mulighed for ikke at blive låst i hele turneringen med et deck der 'bare ikke virker'. Det er ikke en nødvendighed at have mere end et deck med (eller decks i det hele taget), og hvis folk skulle have mod på at prøve har turneringslederen adskillige decks med, som folk kan låne til en enkelt runde eller to.

Der vil være et enkelt 'promokort' til fremmødte deltagere, i det omfang at turneringslederen har promokort tilbage at dele ud af.

Første præmien vil igen i år være en dåse 'can of whupass - old skool edition' med 6 af de 'gamle' hitters som røg ud af produktion i standard edition.

Regler

Der kræves regelkendskab

Dog vil Turneringslederen være til stede på con'en Fredag og tidligere om Lørdagen, hvis folk skulle være interesseret i at lære, eller blot prøve, spillet. Til selve turneringen vil decks kunne lånes hvis man ikke selv har nogen.

Daniel M Andersen

## Skt. Petersborg

Turneringsleder: Jens Hoppe

Arrangør: KBK

Forkortelse: SAIN

Modul: F

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

"I tsar Peter d. Stores dage strides spillerne om at opbygge den største, pæneste, og i det hele taget mest fantastiske udgave af St. Petersborg. Byg imponerende bygninger og tiltræk spændende aristokrater. Men for at realisere det, må man ikke glemme at skaffe hjælp fra de rette håndværkere! Kan DU opbygge den smukkeste by af dem alle?! Saint Petersburg er et glimrende, hurtigt og nemt tysk spil for op til 4 spillere, og indeholder både taktik og held. Regelkendskab er ikke nogen forudsætning, da de vil blive forklaret ved turneringens start. Hver deltager kan regne med at nå i hvert fald et par spil, og der vil også være en finale blandt de bedste! Hvis du kan lide spil som hverken er for lette eller tunge, og hvis du har en lille bygger i maven, er dette turneringen for dig."

Regler

Standard

Turneringsform

Ikke fastlagt

## Space Beans

Turneringsleder: Frederik B. Stralendorff

Arrangør:

Forkortelse: SPAC

Modul: B

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

Universet er fyldt med uendelige bønnemarkers.

Rejs med de galaktiske bønnehandlere i deres søgen på de værdifulde 'Rum-Bønner'.

Flere lysår fra jorden rejser de mellem stjernerne og ud på bønnemarkers hvor ingen før har været.

Den bønnehandler der først ender sin rejse med de mest værdifulde 'RumBønner' bliver kronet 'Lord Ruler of The Beaniverse'.

## Titan

Turneringsleder: Steen Bøgh  
 Arrangør: Consim  
 Forkortelse: TITA  
 Modul: A+B  
 Finale modul: E  
 Regelkendskab kræves: Ja  
 Vinder kåres: Ja  
 Bemærk:

Mere vold i Titan.

Regler

Ingen regelforklaring. "Tilfældig" seedning. Ingen husregler. Alle tvivlsspørgsmål afgøres af turneringslederen.

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.

Turneringsform

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!

## Urban War

Turneringsleder: Bjarne Sinkjær  
 Arrangør: Avalon  
 Forkortelse: URBA  
 Modul: F  
 Finale modul:  
 Regelkendskab kræves: Ja  
 Vinder kåres: Ja  
 Bemærk: Der spilles med bander på 300 pt. Medbring gerne selv terræn.

Det øjeblik de fremmedes rumskibe trængte ind i planetsystemet, var menneskenes skæbne beseglet. Systemet lå dybt inde i det menneskekontrollerede rum - langt fra fronten, hvor krigen mellem menneskeracen og de fremmede rasede uden ophør. Den største planet, Iskandria, var ikke grunden til systemets strategiske betydning. Det var dermod flere vigtige ormehuller og de utallige skibe pilede ud og ind af systemet med fragt og mennesker. Systemets sikkerhed var højtideligt garanteret af alle fire menneskelige fraktioner, som alle var repræsenteret blandt befolkningen. Iskandria var et forbillede på fredelig sameksistens og planetens styrker var sendt bort til fjerne brændpunkter, hvor der var mere brug for dem. På Iskandria troede alle sig sikre. Aldrig havde de taget mere fejl.

VASA's rumflåde kastede sig ind i et fortvivlet forsvar. Forgæves. De fire yderste planeter faldt efter ganske få dage. Den niende dag brød de fremmedes skibe gennem atmosfæren og spredte sporer over ækvators varme vand. Livet i havene er begyndt at forandre sig - og blive til noget andet. På landjorden, i Iskandrias umådelige megabyer, afskåret fra resten af universet og livsnødvendige forsyninger, spreder panikken sig. Nogle få prøver at kæmpe mod de fremmede angribere; de fleste kæmper for egen overlevelse. Endnu en dag i live - koste hvad det vil - mens håbet om undsætning langsomt svinder. Fjenden står ved byenes porte. Fraktionerne er i struben på hinanden. Forræderiet lurer i alle skygger.

## Ursuppe

Turneringsleder: Magnus Dreyer  
 Arrangør:  
 Forkortelse: URSU  
 Modul: A+B  
 Finale modul:  
 Regelkendskab kræves: Nej  
 Vinder kåres: Ja



Bemærk:

Vi snakker 4 milliarder år før vores tidsregning. Livet er lige opstået og i en lille pøl driver en række amøber rundt. Her lever de et stille liv med at spise, skide og dø. Desværre er der kommet problemer i Ursuppen. De forskellige amøber er begyndt at mutere og forskellige gener er begyndt at ændre livet i Ursuppen for altid.

Som spiller tager du kontrollen over en familie af amøber, og du har ansvaret. Hvilke gener skal dine amøber have. Skal du satse på at kunne angribe de andre for at kunne få mad, eller vil du hellere bare kunne overleve på en simpel kost. Skal du kunne forsvare dig mod angreb, eller vil du hellere flygte?

## Warcraft

Turneringsleder: Michael Nimb

Arrangør:

Forkortelse: WARC

Modul: A

Finale modul: B

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

Warcraft, du har prøvet computerspillet, nu er det her som brætspil. To alliancer kæmper mod hinanden for det totale herredømme. De brutale orker har allieret sig med de levende døde, mens menneskerne har fundet venner blandt de trælskende natteelvere.

Hver af de fire racer har deres egne fordele og ulemper som kræver hver sin spillestil for at medføre sejr.

Ressourcerne på spillepladen er derst begrænsede, så konflikter over guld og træ, vil hurtigt opstå.

Vil det være dig der fører din race til sejr over alle andre?

Regelforklaring

Der forklares regler

Turneringsform

I første modul afvikles 2 runder hvorefter de 4 bedste spillere går videre til finalen.

## Warlord DM

Turneringsleder: Niels Quaade Jensen

Arrangør:

Forkortelse: WARL

Modul: D

Finale modul:

Regelkendskab kræves: Nej

Vinder kåres: Ja

Bemærk:

Vær med til det officielle DM i Warlord - det hurtige og action fyldte kortspil.

Krigen er begyndt, og den eneste vej til sejr er at udslette de hære, der er stillet op imod dig. Dræb soldaterne, men mere vigtigt, udslet fjendens hærleder!

Regler

Regelkendskab er nødvendig.

Heldigvis er reglerne forholdsvis nemme at lære, og rollespillere med kendskab til D20 reglerne vil kunne lære de vigtigste regler på få minutter. Bemærk at der er introduktion til Warlord reglerne i modul C, hvor der vil være god mulighed for at prøve et spil eller to inden turneringen.

Turneringsform

Almindelige two-player format (preconstructed deck med minimum 50 kort).

Det bliver Swish med fire eller fem indledende runder afhængigt af deltagerantallet, hvor der bliver spillet bedst af tre på 45 minutter. Herefter går de bedste spillere videre til de afgørende runder.

Der er præmier til alle der deltager + bonus-præmier til de bedste spillere.

Du kan medbringe dit eget deck eller låne et. Vil du låne et deck, skal du sende en mail til den turneringsansvarlige samtidig med at du tilmelder dig: thomas@trc.dk - og have mulighed for at deltage i introduktionsspillene i modul C.

Forhåndstilmelding er ikke strengt nødvendig - men det vil være en fordel af hensyn til hvor meget plads vi skal finde - og hvor mange præmiekort der skal med.

## Warhammer 40 K

Turneringsleder: Jacob Simony

Arrangør:

Forkortelse: WH40

Modul:

Finale modul: C+D+E

Regelkendskab kræves:

Vinder kåres: Ja

Bemærk: Ja

A Select Few & Emperor's pride, present

Astronomica-Exterminatus 2005

Warhammer 40,000

Igen i år byder velkommen til en omgang 40K på Viking-con 2005

Vi spiller hele lørdagen og starter kl. 9,30

Der er 40 pladser og 4 spil i turneringen, de bedste går i Finalen

Kendskab til spillet er krævet.

Regler:

4th ed. Rulebook (BGB) og de nyeste Codex's og Q&A's

1500 pts. Og standard force organisation, side 78 BGB

Samme Hær bruges under hele turneringen.

Husk 2 kopier af hærlisten.

Der spilles med (WYSIWYG) og din hær SKAL være malet!!..

Der bruges Chapter Approved, (ikke optional og recommended)

Husk selv de bøger og regler, din hær skal bruge.

Vi Spiller IKKE med:

Imperial Armour- Minor Psy. Powers- Vehicle/ Monster Design rules-

Special Characters af alle slags.

Tidsplan:

9,30- 10,00 Check in

10,00-12,30 spil 1

13,00-15,30 spil 2

16,00-18,00 spil 3

19,00-22,00 spil 4

22,30 + Finale

Missionerne lægges ud på: <http://www.emperors-pride.dk/> primo Sep.

Andre spørgsmål: simonyius@tiscali.dk

## Andre aktiviteter

Viking-Con har igen i år andet at tilbyde end turneringer

Igen i år får vi besøg af Fortællekompagniet, der vil underholde med gode historier.

En anden gammel kending på plakaten er Viking Con Junior. Lørdag eftermiddag fra 14-18 er der specielt tilrettelagte aktiviteter for de 6-12 årige - forældre der ikke spiller med kommer gratis ind. Så hvis du har nogle yngre familiemedlemmer, du gerne vil introducere til spilverdenen, er her en oplagt mulighed.

Turneringslederen for Warlord DM, Niels Quaade Jensen, holder introduktion til Warlord i modul C. Her er alle velkomne til at møde op og prøve spillet.

I år vil Steve Jackson Games præsentere nogle af deres nye og gamle produkter. Hold øje med opslag på connen.

Som altid vil der være loppemarked søndag formiddag, hvor du kan sælge de spileffekter, du ikke har brugt de sidste fem år.

Hvis ikke dette skulle være nok, så kan du jo altid bruge tid (og penge) i butikkerne, besøge foreningerne, låne spil i Ludoteket, drikke en kop kaffe i Café Heksens Hule eller bare finde en af de mange andre spillere og lade terningerne rulle.

God fornøjelse

## Viking-Con Junior

Viking-Con Junior er et tilbud til den yngre spillergeneration, der finder sted lørdag klokken 14-18. Entréen til Viking-Con Junior er kr. 50,- for børn og forældre. Hvis forældrene sidder stille (ikke spiller med) får de dog lov til at komme gratis ind.

Viking-Con Junior arrangerer introduktionsspil for børn i alderen 6-12 år.

Kom og prøv forskellige brætspil, rollespil, samlekortspil, figurspil og figurmaling i trygge omgivelser. Da det ikke er en børnepasningsordning er far og mor meget velkomne.

Der bliver mulighed for at børn og deres forældre kan blive introduceret til forskellige typer af spil ved selv at prøve spillene under kyndig vejledning.

Der vil blive mulighed for

Introduktion.

Regelforklaring.

Prøvespil.

Oplysninger til forældre.

Aktiviteter for børn med andre børn og forældre.

**Brætspil**

Vi har udvalgt nogle brætspil som er ikke er sværere end børn sagtens kan finde ud af dem, og som samtidigt er sjove at spille for voksne også. Spil som f.eks. Carcassonne, Settlers, Lost Cities og flere andre. Der vil blive forklaret regler og så spilles der.

**Rollespil**

Efter en kort introduktion til rollespil spilles der et særligt børnevenligt rollespil. Der kræves ingen forudgående kendskab til rollespil.

**Samlekortspil**

Masser af børn samler på Pokémon-kort men ikke alle spiller med dem. Få forklaret reglerne her og prøv at spille. Desuden er der introduktion til og prøvespil af samlekortspillet Magic. Det er ikke nødvendigt selv at medbringe kort.

### Figurspil og figurmaling

Børnene får en figur udleveret og bliver instrueret om hvordan den males. Vi har maling og pensler på stedet, så man behøver ikke at medbringe noget selv. Derudover kan man prøve at spille med figurer efter en kort introduktion. Figurer og regelkendskab er ikke nødvendigt.

Ovenstående aktiviteter er et tag-selv-bord. Man vælger selv hvilke aktiviteter man vil deltage i, der er ingen tvang. Alle aktiviteterne er gratis når først man er tilmeldt Viking-Con Junior.

Håber vi ses på Viking-Con Junior

Dan

## Fortællinger for enhver!

Søren Bramsted og Kasper Sørensen trådte ind i hjertet af dansk historiefortælling i 1997 og har været der siden. Sammen udgør de Fortællekompagniet som er Danmarks eneste professionelle fortælle duo, med hundredvis af historier i posen og en fortælleform der er unik i Danmark.

Fortællekompagniet overrasker, til tider også hinanden, på rejserne gennem eventyrets, gysets og erotikkens bakkede landskaber. Du inviteres med helt derud, hvor troldfolk danser og kvindtøj kløver ord med selveste Fanden. De kan fortælle, så hjertet ler, og ørerne er ved at falde af, hvad end du er barn eller voksen. Velkommen i det magiske rum mellem dig og de to fortællere.

Oplev Fortællekompagniet søndag klokken 10-12 på Viking-Con, eller læs mere om dem på deres hjemmeside [www.fortaellekompagniet.dk](http://www.fortaellekompagniet.dk).

## Loppemarked

Igen i år er der loppemarked på Viking-Con.

Søndag formiddag, før turneringerne går i gang, har du 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:

I forbindelse med din forhåndstilmelding skal du angive, at du ønsker en stand. Hvis du glemmer det kan du skrive til [jesper@viking-con.dk](mailto:jesper@viking-con.dk). - Du skal være forhåndstilmeldt Viking-Con 24

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 så det praktiske:

Det koster ikke noget at få en stand på loppemarkedet.

Opstillingen starter søndag kl. 10:00

Loppemarkedet starter kl. 10:30 og slutter kl. 12:00

## Butikker på Viking-Con 24

Igen i år får du muligheden for at bruge din surt sammensparede bøsse på andet end pizza, sodavand og slik. Viking-Con vil igen i år være dig behjælpelig med at få tømt lommerne ... og da vi nødigt vil lave noget selv, har vi igen i år fået hjælpere til denne "svære(?)" opgave. De to københavnske spilbutikker Fantask og Faraos Cigarer har lovet os at gøre det ypperste for, at du kan slippe slanterne. De vil diske op med gode tilbud og den sædvanlige venlige betjening. Der vil sikkert også blive mulighed for et demospil eller to. Du vil som de forrige år få mulighed for at få lettet portemonnæen i dag- og

aftentimerne, mens butikkerne vil holde lukket om natten.

## Fantask

Fantask glæder sig selvfølgelig til at se jer alle sammen på Viking-Con igen i år!

Vi vil som sædvanlig have en række gode tilbud med i sækken, samt det seneste nye inden for kort-, bræt- og rollespil.

Vi medbringer vores nye 3D Settlers, ligesom "Kæmpe Carcassonne" (tm) naturligvis også vil være på programmet. Man kan komme og spille med, eller låne spillet. Det er ikke sikkert at vi har tid til at hjælpe med reglerne, men begge spil er relativt lette, og mange kender dem jo på forhånd.

Vi ses på Viking-Con

Fantask A/S (Spil)  
Skt. Peders Stræde 35  
DK-1453 København K  
Telefon: (+45) 33 93 85 38

## Faraos Cigarer

### Mere spil, flere mennesker

Spil er andet og mere end den årlige Viking-Con. I København har vi et stærkt spilmiljø med mange små og større foreninger. Nogle af dem er repræsenteret på årets Viking-Con.

Fra Viking-Cons side vil vi netop gerne støtte hele det københavnske spilmiljø. Det er derfor vi hvert år inviterer spilforeninger til at promovere sig på kongressen. Det synes vi både skaber liv og aktivitet, samtidig med, at det giver vores deltagere et indtryk af, hvad der går for sig i det københavnske.

I år gæster tre foreninger Viking-Con:

Consim

Københavns Brætspilsklub

Avalon

De har alle stande på connen. Vanen tro bliver der både afholdt turneringer og improviseret spil undervejs i foreningernes lokaler, og det burde også være muligt at få sig en snak med de tilstedeværende foreningsmennesker. Se foreningernes præsentationer på denne cd og mød foreningsfolket på Viking-Con.

Hvis din forening gerne vil repræsenteres på Viking-Con, så kontakt [forening@viking-con.dk](mailto:forening@viking-con.dk).

## Consim

### Københavns Brætspilsklub

Kan du lide at spille brætspil? Har du skabet fyldt med brætspil, men mangler nogen at spille med? Ligegyldigt om du er bidt af brætspil eller bare har lyst til at stifte bekendtskab med nyere brætspil, så er Københavns Brætspilsklub måske noget for dig.

Hvem er vi?

Københavns Brætspilsklub, i daglig tale KBK, er en forening, der henvender sig til folk, der holder af at spille et godt brætspil. Klubben har eksisteret siden 1993 og har egne lokaler på Nørrebro. Vi er i øjeblikket 35 medlemmer og spænder aldersmæssigt fra 25 til 55 år. På trods af, at vi er organiseret i en klub, lægger vi vægt på at spille forskellige former for brætspil på en afslappet og hyggelig måde.

Hvad spiller vi?

I KBK spilles der mange forskellige typer spil, lige fra avancerede krigsspil til moderne eurogames.

Hovedvægten ligger på eurogames eller hvad man kan kalde "tyske brætspil" af typen Puerto Rico, Ra, La Citta, Euftrat & Tigris og Amun-Re. Derudover spilles der selvfølgelig klassikere som 1830, Titan, Kremlin og Civilisation. I den "tunge ende" har vi Advanced Squad Leader, pt. er det ca. ¼ af klubbens medlemmer, der spiller ASL.

Men da klubben ejer eller råder over mere end 200 forskellige spil, er der rig mulighed for at finde netop de spil, der passer dig.

KBK på Viking-Con

Ligesom tidligere år vil KBK have eget lokale på Viking-Con. I år vil der blive afholdt en mindre turnering i ASL i lokalet. Der vil være mulighed for demonstration og introduktionsspil for interesserede. Samtidig vil der være mulighed for at spille almindelige eurogames. Selvfølgelig deltager vi også i de almindelige turneringer på Viking-Con, både som deltagere og turneringsledere. Så mød os på Viking-Con.

Hvornår mødes vi?

KBK afholder spilleaften hver tirsdag kl. 18:00. Da KBK selv ejer lokalerne og alle medlemmer kan få nøgle, kan man derudover altid arrangere spil andre dage.

Hvor holder KBK til?

KBK har egne lokaler på Jagtvej 59B. Du kommer ind i gården ved at trykke på dørtelefonen, hvor der står "Brætspilklubben". Derefter går du ind i gården og over i højre hjørne og ned ad trappen.

## Avalon

Cafe Avalon er stedet hvor man mødes og drikker kaffe. Så når du er træt så kvikker vi dig op med en hurtig kop.

## Ludoteket

Gratis udlån af spil...

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

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

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

P.t. rummer Ludoteket følgende

Strategispil

1830, 1856, Abalone, Ace of Aces, Acquire, Advanced Civilization, Air Baron, Assassin, Ave Cæsar, Awful Green Things, Axis & Allies, BabeQuest, Backgammon, Bamboleo, Battle Cry, Blood Bowl, Bohnanza, Britannia, Broker, Can't stop, Capiton, Car Wars Card Game, Carcassonne, Castle, Columbus, Diakon, Diplomacy, Dixie, Elfenland, Euphrat & Tigris, Express, Family Business, Galimatias, Haren og skilpadden, History of the World, Illuminati, Iron Dragon, Junta, Kremlin, Loppe spil, Ludo, Machiavelli, Matador, Medici, Meridian, Mississippi Queen, Modern Art, Munchkin, Once Upon a Time, Pila, Power, Puerto Rico, Quarto, Ringenes Herre, Ringenes Herre Risk, Risk 2210AD, Risk, Robo Rally, Settlers Card Game, Shark, Show Manager, Sim City the card game, Sorteper, Spillekort, StarWars, Talisman, Tante Agates testamente, The Settlers, Tikal, Titan, Totem, Tutanchamun, Twilight Imperium, Union Pacific, Wrasslin, Æsel spil.

Rollespil

Den usynlige, Determinisk Fiktion, Dybt at falde, Fire in my soul, Iblandt Jer, Imperium 1, Mumien vender tilbage, Sagen om Dr. Slem, Sandhed eller konsekvens, Show low, Tempelsmølfernes hemmelighed, Tro lakajer, Trolde.

## **Heksens Hule**

Når du trænger til at sidde og slappe af over en kop kaffe lidt væk fra connens højaktive områder er det igen i år muligt at søge mod cafeen Heksens Hule. Denne oase på connen er henlagt til hygge og afslapning.

Det vil være muligt af købe kaffe og te samt kage og slik. Præcis hvad heksene brygger på vil først kunne ses på connen, så du er nødt til at finde Heksens Hule og se og smage heksenes produkter.

Cafeen er lukket i nogle timer hver nat, for selv hekse skal sove.