

VIRKING - CON



Information

TID OG STED

Fredag den 11. oktober kl. 18.00 til
Søndag den 13. oktober kr. 18.00.
I alt 48 timers non-stop spilleri.

Stedet er igen
Tårnby Gymnasium
Tejn Allé 5
2770 Kastrup

Der kan *ikke* ringes til skolen.

BUSFORBINDELSER:

Fra Rådhuspladsen:
Linie 30, 33 og 34.
Fra Valby Station:
Linie 37 og 78E.

TAXI

Hvis man ønsker at forlade skolen i taxi
kan følgende selskaber benyttes:
Amager-Øbro Taxi: 32 50 12 60
Hovedstadens Taxi: 31 10 10 10

FORHÅNDSTILMELDING TIL VIKING-CON 15

Det medfølgende girokort er den eneste gyldige tilmeldingsblanket til de officielle turneringer ved dette års Viking-Con.

Bemærk, dette er den eneste mulighed for at sikre sig deltagelse i lodtrækningen om turneringspladserne. Lodtrækningen foretages før connen. Eventuelle tomme pladser vil dog blive fordelt under connen fra fredag aften.

Forhåndstilmeldinger betragtes kun som gyldige, hvis man har opfyldt de gældende krav til at blive medlem af foreningen Viking-Con.

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

FORENINGEN VIKING-CON

Foreningen Viking-Con er en forening, der har til formål at skaffe sine medlemmer visse fordele i forbindelse med arrangementet Viking-Con.

Medlemskab for sæsonen 1996 giver gratis adgang til årets Viking-Con samt mulighed for at forhåndstilmelde sig til de officielle turneringer.

Medlemskab for sæsonen 1996 opnås ved rettidigt at indbetale kr. 80,- ved anvendelse af det medfølgende girokort i midten af bladet.

Indbetalingen er gyldig, hvis den er indbetalt på posthuset **senest lørdag den 14. september 1996** (Hvis du indsender girokortet til Girobank skal dette ske senest dagen før).

Girokortet må ikke indbetales til banker eller sparekasser!!! Ellers når din tilmelding ikke frem til os.

Alternativt kan man betale 100,- ved indgangen. Hvis man kun kommer søndag koster det 50,- kr.

ANSVARLIGE

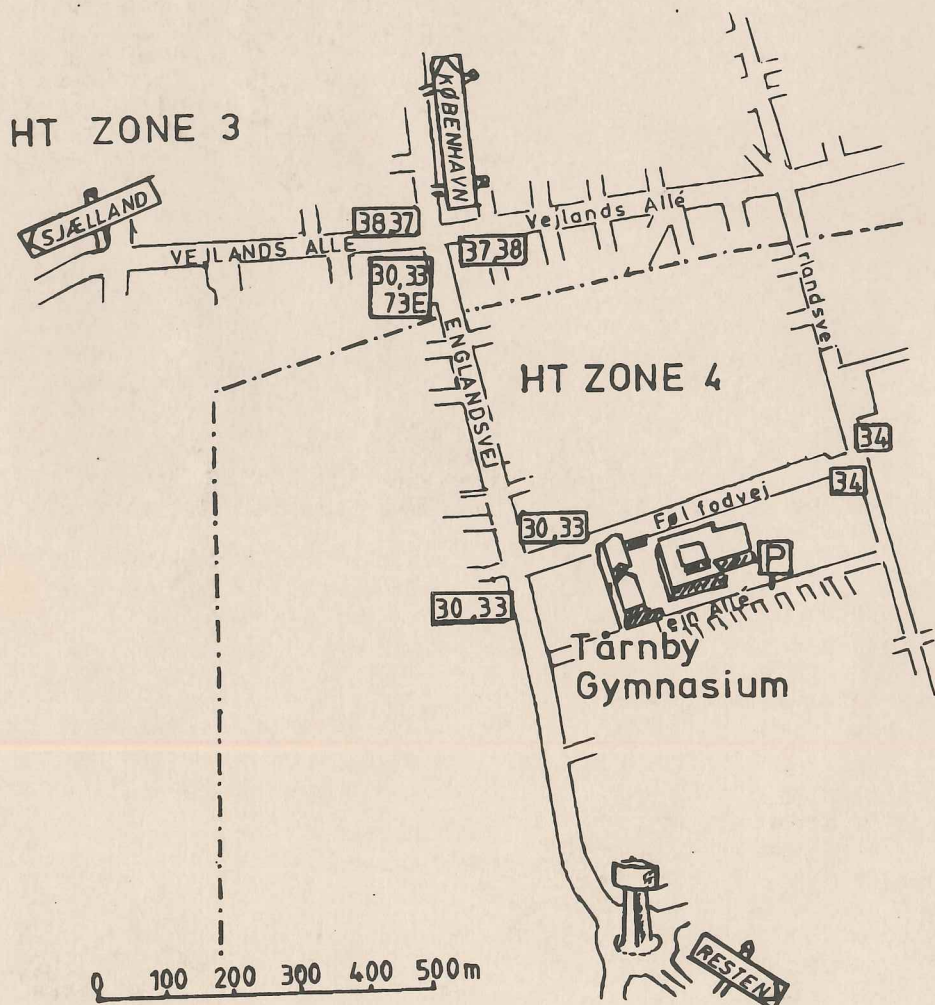
Information	
Annemette Wolff	33 25 50 10
Strategispil	
Morten Wolff	46 78 97 13
Rollespil	
Bo Kaltoft	33 15 05 56
Medlemskab	
Torben Polack	31 60 27 28
Salgsboder og Annoncer	
Ole Bager	
T-Shirts og Kantine	
Erik Swiatek	
Redaktion	
Annemette Wolff	
Henrik Lawætz	
Bo Kaltoft	
Dan Bowring	

ARRANGØRER

Ole Bager, Adam Bindslev,
Dan Bowring, Bo Kaltoft,
Torben Polack, Erik Swiatek
Annemette Wolff, Morten Wolff
Børge Zinck-Madsen

HOVEDSPONSOR

Fantask
Sankt Pederstræde 18
1453 København K
33 95 85 38



Information

Velkommen til Viking-Con 15

Så er det Viking-Con tid igen, og i år er vi nået til nr. 15. Som altid, har vi forsøgt at sammensætte et stort og alsidigt turneringsprogram.

Rammerne er igen Tårnby Gymnasium på Amager. For at løse tidligere års pladsmangel, har vi i år også lånt skolen ved siden af, hvor en del af turneringerne vil blive placeret.

INDGANG OG NAVNESSKILTE

Dørene til årets Viking-Con åbnes klokken 18.00, og igen henstiller vi til at man ikke kommer før, da vi lige skal have smidt eleverne og lærerne hjem, inden deltagerne lukkes ind.

Når man er blevet registreret ved indgangen, vil man som sædvanligt modtage et navneskilt. Dette er adgangstegnet til skolerne og giver ret til at deltage i de annoncerede turneringer.

Dette navneskilt skal bæres synligt under hele connen, og hvis det bortkommer skal man henvende sig i informationen, hvor man kan købe et erstatningsnavneskilt for kr. 10,-

MEDLEMSKARTOTEKET

Alle deltagere på Viking-Con bliver registreret i medlemskartoteket. Udfra dette sender vi året efter hæftet med posten til medlemmerne. Derfor er det vigtigt at opgive korrekt navn og adresse. Skulle du flytte i løbet af året, bliver vi meget glade, hvis du sender en flyttemeddelelse til os, så sørger vi for at hæftet bliver sendt til den rigtige adresse.

Derfor: For din egen skyld! Opgiv adresseændring til informationen på connen., eller send den før næste Viking-Con til:

Torben Polack
Sandbygårdvej 7, st. th.
2700 Brønshøj.

VIP INDGANG.

Sidste år indførte vi VIP indgangen med stor succes, og det vil vi gøre igen i år.

VIP indgangen der ligger til venstre, er *kun* beregnet til de deltagere, der skal afholde turneringer, salgspersonale, eller personer til informationen. Desværre får vi ikke navnet på alle disse personer. For at I ikke skal stille jer i den forkerte kø, vil der på døren hænge en liste over de personer, der kan gå til VIP indgangen



for at blive lukket ind. Hvis du er turneringsleder på Viking-Con og derfor skal have udleveret materiale fra Viking-Con så vil der blive mulighed for at få dette materiale her. Som VIP'er, vil der også være mulighed for at komme ind på skolen en time tidligere, nemlig kl. 17.00

GARDEROBEN

Viking-Con arrangerer mulighed for opbevaring af bagage i garderoben. Garderoben er gratis, og som altid på eget ansvar. Lad derfor være med at tage ting at stor værdi med til connen, hvis det ikke er direkte nødvendigt.

Vær opmærksom på dine ting, og lad det ikke henstå uden opsyn. Vi kan desværre ikke tage ansvaret for bortkomne og stjåle ting.

LUDOTEKET

Viking-Con har efterhånden fået en stor samling spil, som kan lånes under connen.

Vi vil i år forsøge at lave en beskrivelse af spillene i ludoteket, så det skulle være muligt at undgå at låne spil, som alligevel ikke har den fornødne interesse.

For at kunne låne spillene skal man fremvise et gyldigt navneskilt, og ved spillets ud- og aflevering bliver det checked at alt ser normalt ud. Skulle der ske noget med spillet i udlånsperioden, så gælder de normale regler for Viking-Con: Det, du har ødelagt, erstatter du.

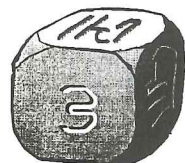
Samme regel gælder, hvis man delta-

ger i turneringer og her ødelægger spil-effekter. Lad derfor være med at medbringe drikkevarer og mad til borde, hvor der spilles.

HITTEGODS

Vi har altid haft problemer med glemte deltagere, så efter hver Viking-

Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996



Information

Tilbud, påbud og forbud

DET KAN MAN	DET SKAL MAN	DET MÅ MAN IKKE
Overnatte i gymnastiksalen eller i festsalen (medbring selv sovepose og liggeunderlag).	Indstille soveriet og være ude af festsalen senest kl. 9.00.	Lærme eller ryge i sovesalene. Sove andre steder end i sovesalene.
Deponere bagage i garderoben.	Passe på sine ting og undgå tyveri.	Lade sine ting ligge og flyde.
Selv organisere spil. Låne spil i ludoteket.	Tage hensyn til andre. Erstatte ødelagte effekter.	Medbringe våbenattrapper. Have levende lys. Indtage rusmidler.
Købe mad o.lign. i kantinen.	Rydde op efter sig.	Spise andre steder end i kantineområdet.
Komme ind fra fredag kl. 18.00.	Være ude senest søndag kl. 18.00.	Fylde foran døren fredag før kl. 18:00.
Spille non-stop i 48 timer.	Forlade connen hvis reglerne ikke overholdes.	Forvente, at man for entreafgiften automatisk får plads i turneringerne (men vi gør vores bedste)

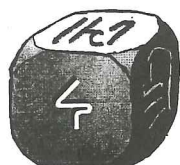
Con ligger vi inde med at pænt lager af glemte effekter. På grund af begrænset plads opbevares glemte effekter kun et år. Skulle du have glemt eller mistet noget på sidste års con, så henvend dig i informationen, hvor vi vil se lageret fra sidste år igennem. Det kunne jo være!!!

TURNERINGER

Det er med stor glæde, at vi skal takke så mange mennesker for at ville afholde turneringer på dette års Viking-Con. Disse mennesker lægger et stort stykke arbejde i at kunne afholde deres turnering til alles tilfredshed, uden at blive belønnet med meget mere end vores og deltagernes store tak.

VINDERE

Klog af skade fra Viking-Con 14, hvor vi stadig mangler navnene på en del turneringsvindere, bl.a. fordi en stor del af disse ikke kom til præmieoverrækkelsen



Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996

vil vi i år forsøge os med en anden form for uddeling. Hvilken røbes først på connen.

OVERNATNING

Der er mulighed for at overnatte i gymnasiets gymnastiksale eller i festsalen. I festsalen kan der kun soves imellem kl. 24.00 og 9.00.

P.g.a. brandfare må der ikke soves andre steder. Der må ikke spilles eller ryges i sovesalene.

SPILCAFEER

I år vil Rollespilsforeningen Erebor og Strategispilsforeningen Consim stå for hver deres spilcafe. Her vil der løbende blive arrangeret diverse spil uden for selve turneringerne, og der vil sikkert også være mulighed for en uformel snak.

INFOMATIONEN

Under hele Viking-Con vil informationen være bemanded og klar til at hjælpe med de spørgsmål og problemer, der skulle opstå. Informationen tager sig af alt det praktiske, lige fra modtagelsen fredag eftermiddag og til oprydning søndag aften. Medarbejderne i informationen kan ken-

des på deres røde og grønne Viking-Con-trøjer. De vil forsøge at hjælpe og vejlede med eventuelle problemer, og vi må bede om, at deres henstillinger følges.

For at kunne betjene Viking-Con's deltagere skal der bruges en hel del mennesker i informationen, og vi er altid glade for at kunne byde nye mennesker velkommen. Så skulle du have lyst til at hjælpe til med at arrangere Viking-Con, så kontakt:

Annemette Wolff, telefon 33 25 50 10

Vidste du at...

Viking-Con's logo er tegnet af Henning Kure til Viking-Con 2?

Da forsiden til VC-hæftet til VC-10 skulle laves blev logoet roteret for bedre at kunne få plads. Trøjer fra VC-10 er de eneste officielle trøjer med forkert logo på.

Information

Køb og salg

AUKTION

Et af de faste indslag på søndagens program er auktionen. Den starter kl. 12.00 og afsluttes kl. 15.00. Dog vil auktionen ikke være i gang i samfulde 3 timer. Der vil blive holdt et par pauser, hvor køberne bl.a. kan nå at afhente og betale for de nyindkøbte effekter.

Vi planlægger at udbyde 100 effekter før, mellem og efter pauserne, det giver en samlet kapacitet på 300 effekter. Hvis auktionen forløber hurtigere, kan vi påtage os flere opråb, men du kan ikke forvente, at dine effekter bliver auktioneret, hvis der er mere end 300 numre.

Hvis du har effekter, som du ønsker at afhænde på auktionen, skal du udfylde en kupon, der kan afhentes ved informationen, og aflevere effekter samt kupon og indtegningsgebyr, kr 10,- pr. effekt, til [informationen](#)

senest **lørdag kl. 14.00**. Når du skal aflevere effekterne, så tænk på, at informationspersonalet kan være stressede, såfremt der står 117 mand og vil til turneringsstart. Auktions-ekspeditioner bør

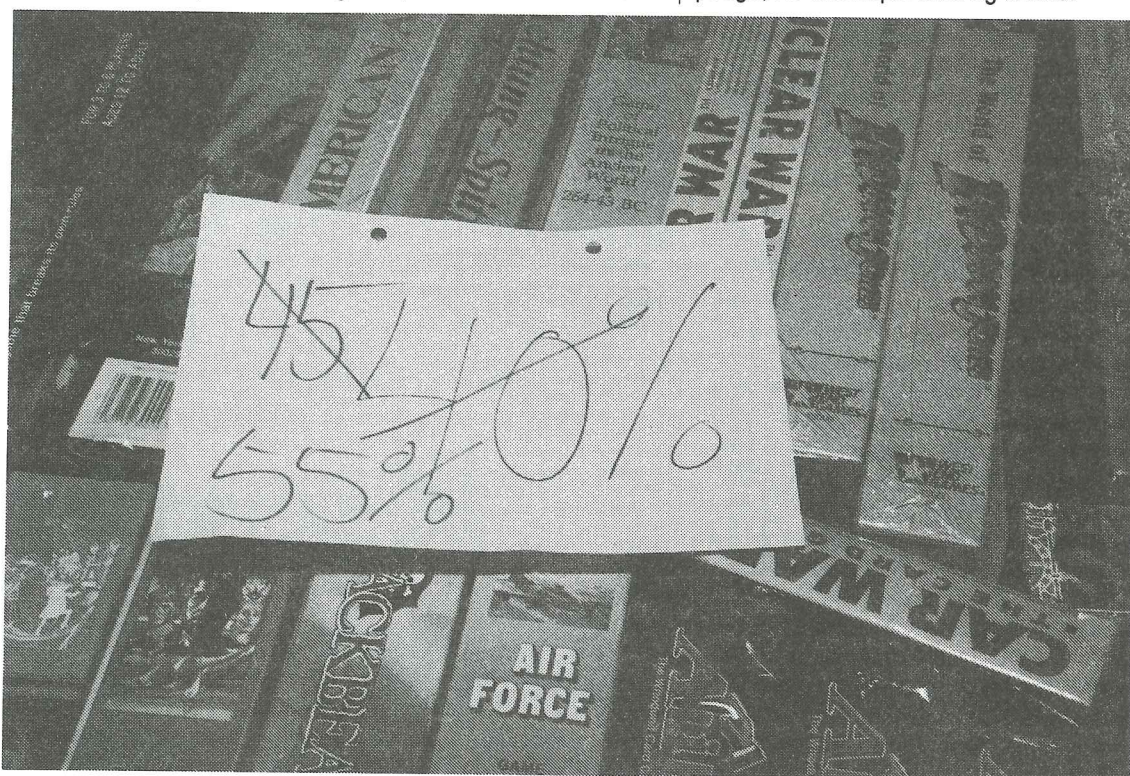
henlægges til "døde" perioder!

Auktionsgruppen er alene ansvarlig for opbevaring og salgsforsøg. Dersom en effekt sælges på auktionen tilfalder hele budsummen ubeskåret udbyderen. Indtegningsgebyret kr. 10,- pr. effekt tilfalder Viking-Con, uanset om effekten bli-

SALGSBODER

I princippet har du betalt for alt, når du er medlem af Viking-Con, eller når du har betalt entréen ved døren.

Naturligvis er der noget, der koster penge, for eksempel mad og drikke!



ver solgt eller ej.

Sælger kan kl. 16.00 (efter at auktionen er afsluttet) afhente ikke-solgte effekter samt budsummen på solgte. Man kan således *ikke* få udbetalt penge for solgte effekter under auktionen, uanset om disse er afhentet og betalt for af køber. Skal man nå et tog eller en færge, må man få en anden (med fuldmagt) til at vente på at få pengene udbetalt.

Bemærk venligst, at auktionens emne er spil. Auktionsgruppen modtager kun spilrelevante effekter, ikke tegneserier, F&SF paperbacks el. lign. I tvivlstilfælde afgør auktionarius suverænt, om effekterne kan komme under hammeren. Effekterne vil blive forsøgt bortauktioneret i grupper: Først rollespil, dernæst strategispil (incl. kort- og brikspil).

Hvis det tidsmæssigt er muligt, vil der blive udarbejdet auktionslister til ophængning i aulaen.

Desuden har det altid været muligt at spendere et par håndører eller to på at købe spil på auktionen, samt at erhverve fabriksnye spil i Viking-Con's salgsboder. Salgsboderne lukker søndag kl. 16.00.

Der vil være salgsboder fra følgende forhandlere:

Bog og Idé
Fantask
Faraos Cigarer
Goblin Gate

Det er muligt, at der vil blive flere repræsentanter fra spilforhandlere. Hvis du selv er interesseret i at få et hjørne i et af salgsbods-områderne, så kan du få oplysninger om priser og pladsforhold hos:

Ole Bager
Telefon 31 86 84 68

Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996



Vidste du at...

Søren Bugge på auktionen på VC 14 tilbagekøbte det samme eksemplar af Battle of the Bulge som han havde solgt på VC 12?

Selv om han havde tjent på handelen, er det intet at regne for gensynets glæde.

Søren Bugge har i øvrigt lagt navn til det at klippe hjørnerne af papbrikker. Det hedder på VC-slang „at bugge brikkerne“.

Information

Turneringer

På de følgende sider bringes omtale af de fleste turneringer på Viking-Con 15. Igen i år kommer rollespillene først, efterfulgt af strategispillene.

Udover titlen på turneringen er angivet navnet på turneringslederen (evt. også navnet på den forening, der står som medarrangør af turneringen). Turneringslederen er den person, der uden belønning har stået på hovedet for at du kan deltage i denne turnering på Viking-Con. Husk at sige tak efter turneringen! Ved rollespillene er angivet hvem der har skrevet scenariet.

Modulerne er (igen) lavet om i år:

Modul		Tidspunkt
A	Fredag	kl. 19.30 - 24.00
B	Fredag	kl. 24.00 - 04.00
C1	Lørdag	kl. 10.00 - 14.00
C2	Lørdag	kl. 10.00 - 15.00
D1	Lørdag	kl. 15.00 - 19.00
D2	Lørdag	kl. 15.30 - 20.00
E1	Lørdag	kl. 20.00 - 23.45
E2	Lørdag	kl. 22.00 - 04.00
F	Lørdag	kl. 24.00 - 04.00
G	Søndag	kl. 10.00 - 16.00

Bemærk: Moduler med samme bogstav overlapper mere eller mindre. Man kan selvfølgelig kun deltage i 1 af 2 turneringer, der ligger i overlappende moduler. Endelig overlapper modul G med auktionen. Så hvis du skal spille søndag må du helt eller delvis undvære auktionen.

Men - inden du nu kaster dig over den store tekstmængde inddrevet fra diverse stakkels turneringsledere - Husk:

Viking-Con er ikke kun turneringer og officielle arrangementer.

Det er også en chance for at møde 899 andre lige så skøre personer (næsten) - så det er lige stedet at medbringe dit yndlingsspil eller rollespilscenarie. Så kan du enten spille med/mod tilfældigt forbi passerende, eller du kan sætte en "Spillere søges" seddel op. Navnlig de to spillecaféer giver dig det ideelle forum for at finde modspillere.

Lad være med at tilmelde dig de turneringer, der har **** i stedet for en forkortelse. Dem kan man IKKE forhåndtilmelde sig (det er der alligevel nogle MIF'er, der prøver hvert år...). Det giver arrangørerne ekstra besvær, og det kan medføre, at dine prioriteter bliver nedskrevet. I alvorlige tilfælde må din tilmelding kasseres.

Vinderne vil igen i år få en gul Viking-Con vinder-T-shirt ("den gule førertrøje"). Kun vindere kan få en sådan. Ikke-vindere må aldrig bære disse gule førertrøjer. Du vil sikkert kunne genkende vinderne fra sidste år på deres meget slidte bleggule T-shirt, som de med garanti har haft på ved samtlige spillearrangementer i året der gik.

Husk respektfuldt at bøje hovedet når en af de karakteristiske gule trøjer kom-

mer spadserende forbi! Læs om en anden nyskabelse indenfor præmiering på Viking-Con i afsnittet om rollespil på næste side.

Kan du ikke finde omtalen af turneringen i dit yndlingsspil? Så er det måske fordi en eller anden (f.eks. dig selv) burde have arrangeret den. Hvis du vil "rette fejlen" til næste års Viking-Con, så udfyld en "Jeg vil gerne hjælpe næste år på Viking-Con"-seddel. Disse fås i informationen.

Endelig følger her en beskrivelse af turneringerne. Der er mere information om turneringerne i skemaet bagerst i hæftet.

Kantine

Åbningstider:

Fredag	18.30 - 21.00
Lørdag	8.00 - 15.00, 16.00 - 21.00
Søndag	8.00 - 16.00

Dagens ret:

Dagens ret fredag og lørdag	25,00
-----------------------------	-------

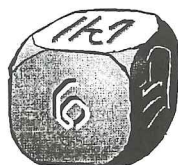
À la carte:

Biksemad m. rugbrød + rødb.	22,00
1 frikadelle m. kartoffelsalat	10,00
2 frikadeller m. kartoffelsalat	15,00
2 frikadeller m. k.salat.(stor)	18,00
Finger Pizza	12,00
Grovbolle m. skinke + ost	17,00
Grovbolle m. flæskesteg	17,00
Grovbolle m. pastrami	17,00
Grovbolle m. kylling	17,00
Flûte m. tunsalat	15,00
Flûte m. skinke + salat	15,00
Pasta salat (lille)	7,00
Pasta salat (stor)	12,00
Rundstykke/Grovbolle	3,50
Smør	2,00
Ost i bæger	4,00
Ost i skiver	3,00

Marmelade	4,00
Kaffe pr. kop	3,50
Te pr. kop	2,50
Kaffe pr. kande (Pant 15,00)	20,00
Te pr. kande (Pant 15,00)	12,00
1/4 L. Sodavand (Pant 1,50)	3,50
1/2 L. Sodavand (Pant 2,50)	9,50
1 1/2 L. sodavand (Pant 5,00)	20,00
1 l. Juice	12,00
1/4 liter mælk	3,00
1/2 liter mælk	6,00
1 liter mælk	10,00
Frugt, pr. stk.	5,00
Kiks i rulle	8,00
Chokolade	7,00
Chips	10,00
Krus	0,50

Madordning:

2*Morgenmad(2 rundst. 2 smør, 2 ost, 1 marmel. 1/4l.mælk el.kaffe)	
2*Frokost (2 grovboller m. pålæg)	
2*Aftensmad	
Fredag: Farsbrød m/pastasalat	
Lørdag: Chilli con Carne m.ris+flutes	
Pris ialt	145,00



Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996

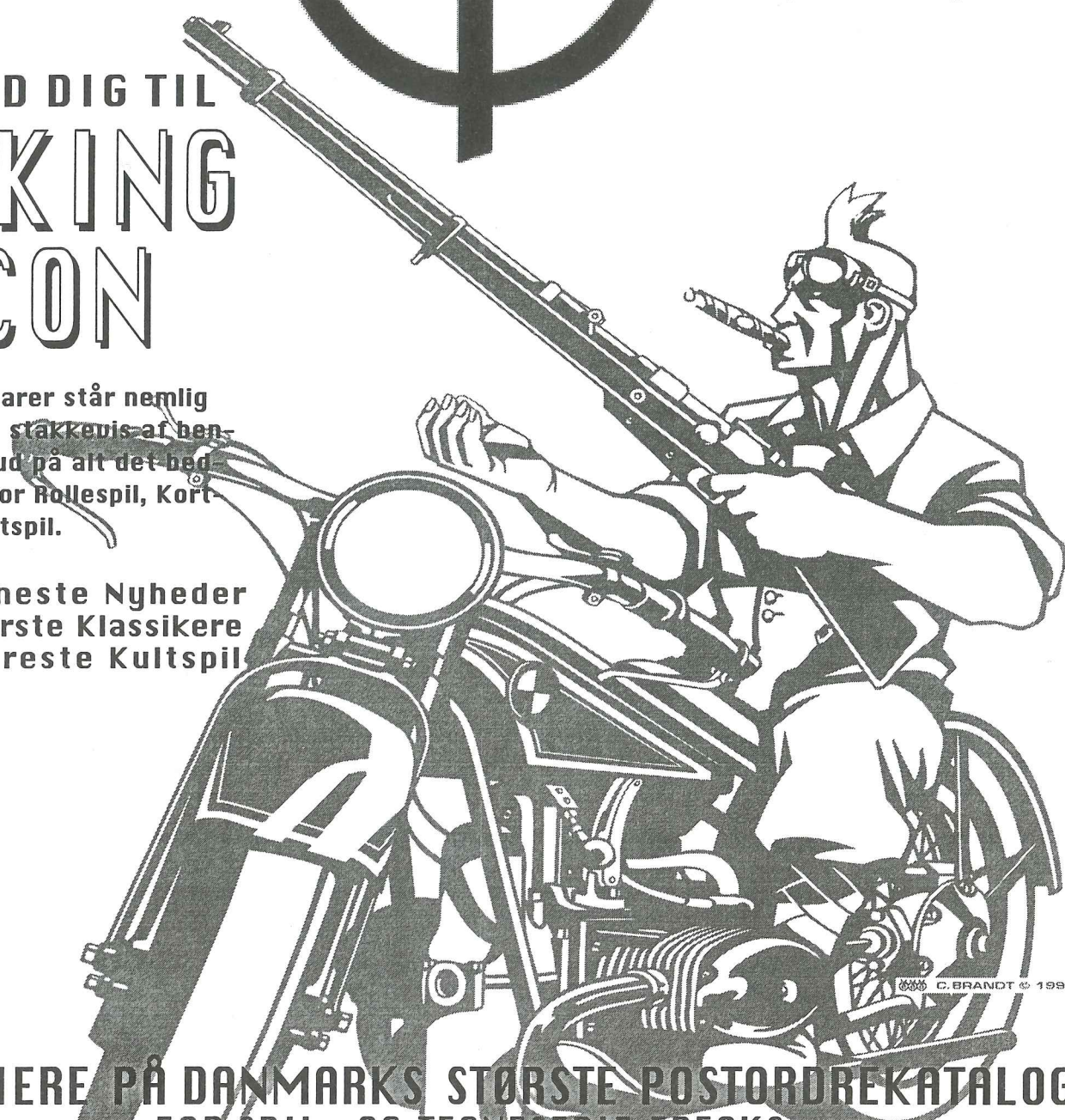
Der tages forbehold for trykfejl og ændringer.

FARAOS CIGARER

GLÆD DIG TIL VIKING CON

Faraos Cigarer står nemlig parat med stækkevis af benhårde tilbud på alt det bedste indenfor Rollespil, Kortspil & Brætspil.

- De Seneste Nyheder
- De Største Klassikere
- De Særeste Kultspil



C. BRANDT © 1996

**PREMIERE PÅ DANMARKS STØRSTE POSTORDREKATALOG
FOR SPIL- OG TEGNESERIE FREAKS**

ROLLESPIL • KORTSPIL • BRÆTSPIL • FIGURER • DANSKE OG AMERIKANSKE TEGNESERIER
96 sider • Gennemillustreret • Det næste halve års nyheder • Beskrivelser og Vejledninger • Babes...

Besøg vores bod og få et **GRATIS** eksemplar!

SKINDERGADE 27. 1159 KBH K. TLF 333 222 11

POSTORDRE SERVICE: Ring 333 222 11 og tast 11.
Vi har åbent mandag til lørdag, og alle bestillinger før 16.00 sendes ud samme dag!

Rollespil

Introduktion til rollespil

På Viking-Con 15 bliver en række nye tiltag og eksperimenter gennemført. Vi vil i år forsøge at skabe bedre og mere udfordrende rammer for rollespillet samt forsøge at lokke det allerbedste ud af scenarieforfatternes spidse penne.

Foruden disse nye tiltag vil vi gerne have lov til at præsentere vores deltagere for nogle af de ting, der sker i det øvrige land, og også gerne lade omverdenen se, hvad det er, vi kan.

SCENARIER

For at få de bedst mulige scenarier, har vi i år gjort en række ting. I foråret holdt vi et weekend-seminar for forfatterne, og vi har indført en præmiering af scenarierne.

Der bliver afholdt andre spillearrangementer i Danmark end Viking-Con, og vi synes, at også deltagere på Viking-Con skal have muligheden for at spille de bedste scenarier fra disse. Derfor er flere danske spillearrangementer blevet bedt om at sende os deres bedste scenarie fra det forløbende år. Vi vil så kåre det bedste af disse.

SAMARBEJDE

Samtidig med Viking-Con afholdes der i år Spiltræf i Odense og umiddelbart efter Pentacon i Vejle. Det giver oplagte muligheder for samarbejde, og dem forsøger vi at udnytte. Du vil derfor opleve et nyt fænomen i år, "Dobbeltpremiere", som betyder, at scenariet spilles både på Viking-Con og Spiltræf.

Skulle du have lyst til en hel efterårsferie i rollespillets tegn, ja så er der også mulighed for det. Der vil blive arrangeret transport fra Viking-Con til Spiltræf søndag eftermiddag, og når de slutter i

Odense om mandagen, går turen videre til Vejle. Hvis du er interesseret i at deltage, så kontakt Bo Kaltoft (tlf. 33 15 05 56) for yderligere information om de andre spillearrangementer.

LOKALER

For at få gjort noget seriøst ved de lokale problemer, som har plaget Viking-Con i årevis, har vi i år udvidet med en række lokaler på naboskolen. Disse vil udelukkende blive brugt til rollespil og kun i de perioder, hvor vi ikke kan være på Tårnby Gymnasium.

SHOW MED PRISOVERÆKKELSE

Lørdag aften mellem kl. 20.00 og 22.00 vil der blive afholdt et show, hvor blandt andet prisen for bedste scenarie over-

rækkes. Her vil der også være mulighed for at opleve en specielt inviteret gæst. Hvem det bliver, skal ikke afsløres endnu.

Hele arrangementet retter sig særligt mod rollespillere, så derfor er der to timers pause lørdag aften, hvor der ikke bliver spillet rollespil.

Der vil blive uddelt priser i følgende kategorier:

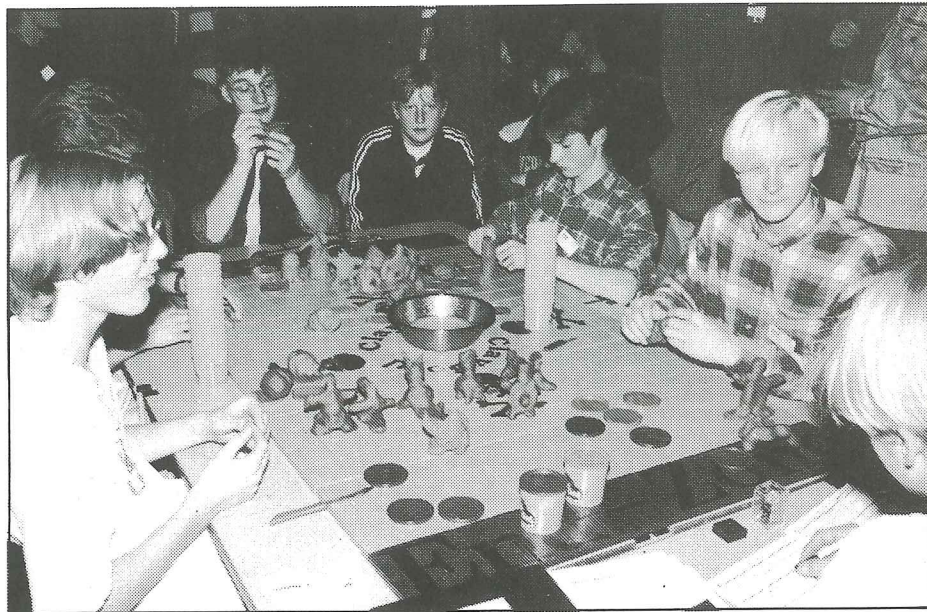
- Bedste scenarie
- Bedste spilpersoner
- Bedste persongalleri
- Bedste effekter
- Bedste produktion
- Bedste scenarie fra anden con

Alle originalproducerede scenarier til dette års Viking-Con vil blive læst og vurderet af en uvildig dommerkomité, som vil kåre vindere i de enkelte kategorier. De udenbys scenarier evalueres kun i kategorien "Bedste scenarie fra anden con". I år består dommerkomitéen af:

Jacob Berg
Malik Hyltoft
Lars "Georg" Evald Jensen
Anders Schou Nielsen
Palle Schmidt

SPILLEDERE

Vi har stadig brug for mange spillere (GM'ere). Kunne du tænke dig at være GM i et eller flere scenarier, så skriv det på din tilmelding. Til gengæld får du fortrinsret til den turnering, du har tilmeldt dig som første prioritet, og vi lover at give dig en førsteklases behandling ved ankomsten.



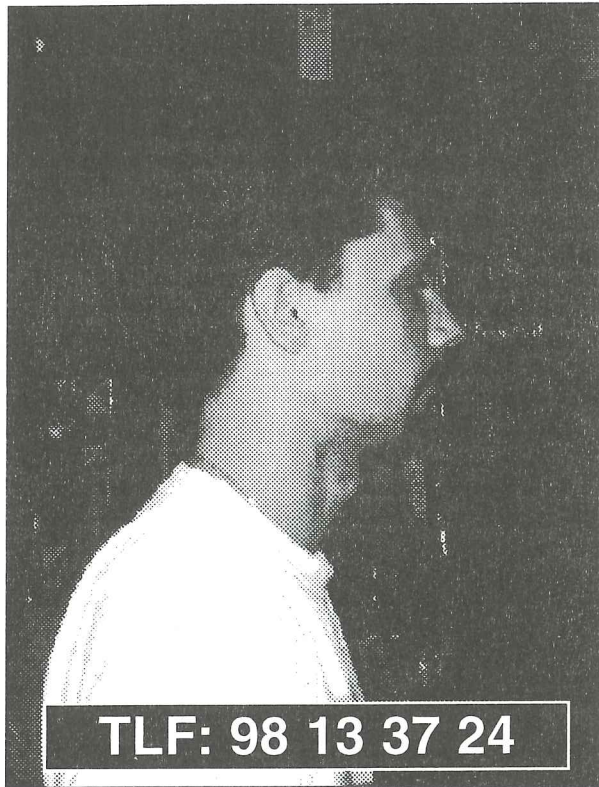
I bedste pre-skole-stil bliver de kulørte klumper formet med stor ildhu



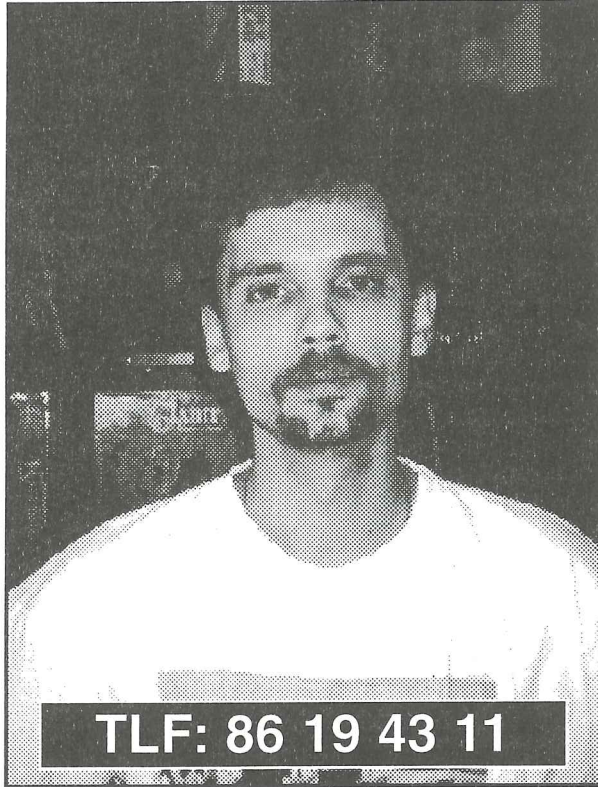
Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996

ADVARSEL:

DENNE MAND ER FARLIG!



TLF: 98 13 37 24



TLF: 86 19 43 11

Han sælger rollespil, kortspil, strategispil, videofilm og meget andet!

Han sørger for god kundebetjening
i en af landets mest specielle
butikker ud i rollespillet!

Er der noget du mangler,
vil han forsøge at skaffe det!
Han gør det hver dag i Goblin Gate!



Danmarksgade 66-68
9000 Aalborg

TLF: 98 13 37 24 FAX 98 13 45 24

Graven 27
8000 Århus C
TLF: 86 19 43 11

Rollespil

Modulstart fredag 19.30 >>>

ANACHRON 3

Præsenteret af
Rollespilsforeningen Erebor
Skrevet af Sebastian Flamant

Tiden er en underlig fisk.

Den går, den løber, der er på een eller anden måde altid for lidt af den, der er for meget, der skal nås på alt, alt for lidt tid. Nogle gange snegler den sig afsted, nogle gange flyver den. Der er tid til tænkning, tid til kærtegn, tid til samvær. Der er kort tid, lang tid, lånt tid, livstid. Der er tidens tand, tidens fylde, kommer tid, kommer råd, men kom til tiden, så vi får tid til det hele, det er så tidstypisk, oppe i tiden, i fremtiden og fortiden og nutiden. Der er tid til tid, tid inden tiden, tid før tiden, sikre tider, i disse tider, med tiden, af tiden, som tiden, tidsfrister, tidsmæssigt, tidsrum, tidsrammer, tidszoner, tid til det hele og tidsnød ad Helvede til. Der er tidsrejser og tidsmaskiner og tidsparadokser.

Tid er ikke noget, vi har. Tid er noget, der er. Tid er ikke noget, vi tager os. Det er tiden, der tager os. Og lad os med det samme slå en ting fast: Ikke-tid findes ikke...

Genre: Surrealistisk Time Travel

System: GURPS. Der kræves ikke regelkundskab.

Bemærkninger: Dobbeltpremiere med Spiltræf '96 i Odense.

DEN HELLIGE GRAL

Skrevet af Erik Thygesen

"Lad det være bevaret for eftertiden, at fem af kirkens bedste folk i juni måned, det Herrens år 1025, blev sendt afsted på en vigtig mission til den norske landsby Fjordby. Deres opgave var at undersøge mulighederne for at genfinde den forsvundne hellige gral. Må Gud være med dem." - Den katolske kirkes hellige krøniker, 1025.

"Sehr interessant. Dies wahre vielleicht eine Lösung. Benachrichtige

sofort der Führer." - SS-Obersturmbannführer Rolf Wessel, Wolfschance, Ost-Preussen, 1943.

Dagens råd. Husk på, at sindssyge ofte vil være mere end bare en momentær tilstand.

Genre: Ingen kommentarer

System: Viking

Bemærkninger: Dette scenarie er tidligere blevet spillet Chop Con '96 i Nykøbing Falster.

ET NØDVENDIGT ONDE

Skrevet af Bjarne Sinkjær

"...og nu til indlandsstoffet. Politiet står tilsyneladende uden spor i sagen om de tre mord, der har rystet København. Det tredje offer, hvis navn stadig tilbageholdes af politiet, blev fundet dræbt af skud i Hvidovre her til morgen. Politiet oplyste, at dette offer - ligesom de to andre dræbte - er en ung mand i starten af tyverne.

Politiet afviste spekulationer om, at det skulle være en seriemorder, der er på spil. De oplyste dog, at de forfølger flere forskellige spor i sagen. Skulle De sidde inde med oplysninger, der kan hjælpe politiet i efterforskningen, kan De ringe på tlf. 31 34 76 34.

Barsebäck-værket har haft endnu et uheld. Reaktor 2 blev standset her til morgen kl. 8.27, efter at der var konstateret lækage i et kølerør. Sveriges energiminister Tarjei Sänder udtalte, at der på intet tidspunkt var tale om fare for udslip, og enhver tale..."

København år 2022. Tre unge mænd dræbes af en ukendt attentatmands kugler.

Hvorfor?

Genre: Cyberpunk/Science-Fiction

System: Amazing Engine. Regelkendskab er ikke nødvendig.

Bemærkninger: "Et Nødvendigt Onde" er første del af trilogien "Et Nødvendigt Onde", der foregår i København år 2020-28. Scenariet henvender sig til spillere, der elsker at nusse med handouts, utrætteligt at forfølge spor og afdække konspirationer. Dette scenarie er tidligere blevet spillet på X-Con under navnet "Rødt Daggr", hvor det vandt prisen for bedste scenarie.

Vidste du at...

der aldrig har været en Viking-Con 1?

Den første Viking-Con hed bare "The First Copenhagen Game Con" og blev afholdt i medborgerhuset i Suhmsgade. Først året efter fik den navnet Viking-Con. Man kan se en reminiscens af den første con på officielle t-shirts o.l. idet der stadig står "Copenhagen Gamecon".

ET STUDIE I ONDSKAB

Skrevet af Mads Lunau Madsen

Du står for enden af den lange gang. Der er døre; mange døre, hele vejen ned. Gulvet er nybonet, dørene af metal. Der er ruder i alle dørene. Det er eftermiddag, og det er kvælende varmt på trods af en summen, der må komme fra en ventilator.

Her er altid kvælende varmt uanset årstid og tid på døgnet, og der ligger en svag, men vedholdende lugt af sved i luften. Det er som om varmen siver ud på gangen fra rummene bag dørene, hvor der sidder mennesker og sveder; et menneske i hvert overophedet rum; Helvedes forgård.

Lige nu er her stille. Men det er ikke en rolig stilhed; den sitrer. Alle menneskene bag dørene deler den lige nu. Den store kollektive stilhed, der dækker over en fælles angst, der er for stor til at komme ud.

Du er én af dem, og I venter alle sammen på det samme: På den endnu større stilhed. Endnu en appel er afvist. Det er kun et spørgsmål om tid. Du føres ind i din celle, låsen smækker efter dig - en tilfældig fange på Death Row.

Genre: Psykodrama

System: Systemløst

Bemærkninger: Dette scenarie er tidligere blevet spillet på Fastaval '94, hvor det vandt Publikumsprisen og prisen for bedste spilpersoner.



Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996

Rollespil

Modulstart fredag 24.00 >>>

FBI

Præsenteret af Krikkit Con
Skrevet af Morten Lund
Fidelity - Bravery - Integrity!

Washington D.C. - midt i august...

...hele byen vander sig under effekterne af tre ugers hedebløge. Ikke én sky på himlen. Selv asfalten på vejene synes at have opgivet kampen og stillet sig tilfreds med bare at smelte væk.

Bilradioen pladrer løs om temperaturer på 35°C i de næste par dage, men den kan intet gøre for at dæmpe den intense stemning, der er mellem de to sortklædte mænd, som nu på fjerde time sidder og storsveder i bagagerummet i en ramponeret varevogn. Den ene bander lavmælt over at skulle have sort tøj på i den varme, men standser op, da radioen begynder at skratte: "Charlie-2 til Mike-1; kontakt til målet, ca. 30 sekunder fra jer. Skifter...". Den anden svarer hurtigt med sin let syngende accent: "Mike-1 til Charlie-2; det er opfattet, begynd fase to nu. Slut."

mands stemme: "Her kommer hun; klar?"

Varevognens motor springer til live, og bilen ruller ud i trafikken, lige bag ved den alt andet end diskrete røde sportsvogn...

Hvem er de? Og hvad vil de? Investigation...

Genre: Action/Investigation

System: Systemløst

Bemærkninger: Dette scenarie er tidligere blevet spillet på Krikkit Con '95 og Fastaval '96.

Edelkreuz

Skrevet af Nicholas Demidoff

Året er 1349, og Den Sorte Død hærger Europa som en løbeild. I Tyskland søger de sørgelige rester af en gøglertrup ly for pesten på et afsidesliggende kloster. Det skulle de aldrig have gjort...

Genre: Gotisk gyser.

System: System 6. Et simpelt, dansk rollespilssystem, der er inspireret af Storyteller, men hvor man kun slår med to sekssidede terninger.

Bemærkninger: Dobbeltpremiere med Spiltræf '96 i Odense.

Vidste du at...

hvis man vil yde lige så meget som man vil nyde, så tænk lige på dette:

Hvis man deltager i to rollespilsturneringer pr. con, skal man selv være gamemaster på hver anden con og turneringsleder på hver fjerde!!!!

sås seks personer bøjet over et bord. Insigniaer på deres kapper bar vidnesbyrd om deres slægt og status, og deres ansigter afspejlede den kynisme, der så ofte karakteriserer disse fremtidens storpolitikere.

Jessica Atreides betragtede hver af de fem andre skikkelser, for der lurede under den påtagede ligegyldighed både had, glæde og sorg: Den beregnende og selvbevidste købmand fra huset Ix, hvis handelsimperium nu strakte sig til de fjerne ender af universet. Den lille, vanskabte og barnligt udseende mester af det ukendte folk, Tleilaxu. Den purunge fyrste af huset Eirio. Den ældre, sammenbidte fyrste af det gamle, faldne kejserhus Corinno samt hans stolte og frygtindgydende general fra fængselsplaneten.

Hvem kunne vide, at disse få holdt universets fremtid i deres skrøbelige hænder?

Året er 10201. Det kendte univers regeres af kejser Paul Atreides, som overtog kejserdømmet for blot fem år siden. Hans palads ligger på den rå og dødelige ørkenplanet Arrakis, kendt som Dune, eneste hjemsted for universets vigtigste stof, Spice Melange. For nogle er denne kejser fremtidens håb, for andre universets ødelægger!

Genre: Intrigefyldt science-fiction

System: Systemløst

Bemærkninger: Dobbeltpremiere med

Spiltræf '96. Scenariet tager udgangspunkt i Frank Herbets roman, "Dune". Scenariet er henvendt til intrigante og seriøse rollespillere.



Han vender sig om, og ser spørgende på sin makker. "Er du parat? Er alt OK?", spørger han, tydeligt anspændt. Den første kigger op på ham efter at have sikret sig, at det kurvede magasin er fyldt op. Han nikker og trækker elefanthuen ned over ansigtet: "Ja, Mark, jeg har gjort det her før...", bemærker han tørt og tager ladegreb på automatriflen.

Ude fra førerkabinen lyder en tredje

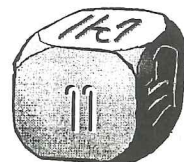
DUNE - Huset ATREIDES' FALD

Skrevet af Søren Kristensen

Højt over den gamle sal hævede de hvælvede lofter sig. Graveringer og symboler berettede om den underjordiske grottes tidligere beboere; de indfødte. Nu var den skueplads for en ganske anden forsamling.

I de svævende glødekuglers matte lys

Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996



Rollespil

Modulstart lørdag 10.00 >>>

TOON

Skrevet af Torben Vilken Ussing

Glem at tænke, hvis du tør det.
Husk at handle, før du gør det.
Så får I ikke mere for den 25-øre...

Genre: Toon

System: Toon. Manglende regelkendskab en fordel.

Bemærkninger: Ret til forbehold ændres

THE BOYS FROM COUNTY HELL

Præsenteret af

Rollespilsforeningen Erebor

Skrevet af Adam Bindsvlev

Det blanke stål i Gillians tohåndssværd gav gnister, da det ramte stenen. Tom satte ind med et kraftigt slag, der ville have kløvet Gillian i to, hvis ikke sværdet havde været et stumpt øvelsessværd. Pludselig blev kampen afbrudt. En mobiltelefon ringede. "I skal stille i Dublin klokken 10:00 i morgen. Præcis. Det er en vigtig opgave, der venter jer."

Gillian, Tom, Peter, William og Shane pakkede udstyret sammen og drog ud af skoven. Næste dag klokken 10:00 stillede de foran Sons of Lug's hovedkvarter. De lagde deres våben i forværelset og blev ført ind til briefing.

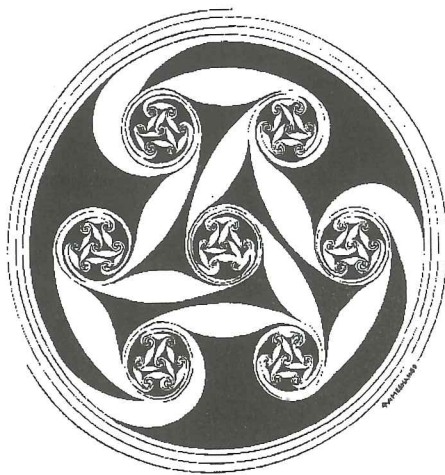
Efter den korte briefing blev de udstyret med det nødvendige udstyr og en gammel Toyota Hiace. De satte kursen mod Swanlinbar. Opgaven lød på observation og likvidering af en udbrødergruppe. Det lød egentlig meget let...

Genre: Swords, Magic & Rock'n'Roll

System: Basic Role-Playing

Bemærkninger: "The Boys From County Hell" er et scenarie, der forener de sværdsvingende fantasy-stemninger med nutidens suspense og investigation. Det giver dig chancen for at være helt - eller anti-helt. Scenariet stinker af mand, mod og sved. Det er ikke hack'n'slash og ikke dybdespsykologisk rollespil. Det er hverken AD&D eller Call. Ikke Cyberpunk 2020 eller Earthdawn. Det har mobil-

telefoner, europæisk union og langsværd. Det er Basic Role-Playing, men det er ikke terningløst.



MARX MILDNER LUFTEN FOR DEN FLAEDÉ MAR

Skrevet af Malik Hyltoft

En sibirisk Odysee præsenteret af Kulturudvalget i den Rødoverussiske Sovjet

Dette er et kommunikationsscenario - et ideologisk, etnografisk, teologisk, konspiratorisk scenarie. Det kan godt spilles med hovedet under armen - men hovedet vil kede sig. Ideelt set skal scenariet spilles af en gruppe, der indeholder en, der er politisk interesseret, en der er teologisk interesseret og en der er kulturelt interesseret. Resten af pladserne kunne jo passende fyldes op af en suffragette, en historiker og et medlem af Greenpeace. Men hele scenariet bør præsenteres under overskriften: For folk, der kan holde ud at høre på hinanden.

Genre: Drama

System: Systemløst

Bemærkninger: Dobbeltpremiere med Spiltræf '96. Stiller op uden for konkurrence, idet Malik Hyltoft sidder i juryen.

HANGING ON THE WALL - AGAIN!

*Præsenteret af Eventyrernes Kreds
Skrevet af Anders Schou Nielsen & Jeanette H. Pedersen*

Dette er - som nogle måske har gættet - en fortsættelse af et scenarie fra sidste års Viking-Con, nemlig AD&D-scenariet

"Uden Et Eneste Spor", der blev kørt uden at have været programsat i folderen. I det scenarie startede 12 grupper hængende på en dungeon-væg. Det lykkedes dem alle at komme ned.

Af disse 12 grupper slog tre sig selv ihjel under udfoldelse af stort initiativ og megen underfundighed. Tre grupper blev slået halvt ihjel og fanget af *mind-flayers* i komplekset udenfor deres celle. De blev dernæst spist af dem. To grupper slap væk fra de vandle *mind-flayers* uden at have løst deres opgave, hvorfor de blev spist af de *beholders*, der havde sendt dem afsted. Tre grupper slap væk, løste deres opgave og fortalte dette til de væmmelige *beholders*, der af ren og skær fryd hastigt arrangerede en festmiddag med spillerne på menuen.

Den sidste gruppe slap væk, løste opgaven, fortalte det til de mindst ligeså væmmelige *beholders*, som de dernæst slap væk fra, for blot at løbe lige tilbage til de vandle *mind-flayers*, hvor de blev hængt op på væggen - igen!

Det er denne gruppe, der gør, at vi kan spille "Hanging On The Wall - Again!". En stor tak til dem.

Genre: Fantasy

System: AD&D. Regelkendskab ikke en nødvendighed.

Bemærkninger: Dette er ikke et re-run.

Det er et helt nyt scenarie. Det stiller op uden for konkurrence, da Anders Schou Nielsen sidder i juryen.

Modulstart lørdag 15.30 >>>

MORD PÅ GAMMEL TORV

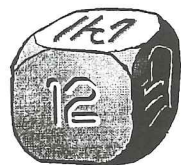
Præsenteret af

Rollespilsforeningen Erebor

Skrevet af Peter Sebastian Winslow & Bjarne Sinkjær

Manden slog Frakken op om Ørerne, for at beskytte sig mod Vinden. Det var sidst i august, men det var allerede ved at blive koldt om Aftenen. Irriteret gik han hen over Gammel Torv, uden at ænse de mange Handlende, der var ved at pakke deres Boder sammen. Hvad skulle der komme ud af dette Møde? Skulle han, Zeikov, springe for en skide Proletar?

"Zeikov!". Han vendte sig om mod den, der havde raabt hans Navn. Hans Vrede veg for Panik, da Skikkelsen pludselig løb frem mod ham. Zeikov saa først det røde Tørklæde, siden Kniven. For-gæves prøvede han at værges for sig,



Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996

Rollespil

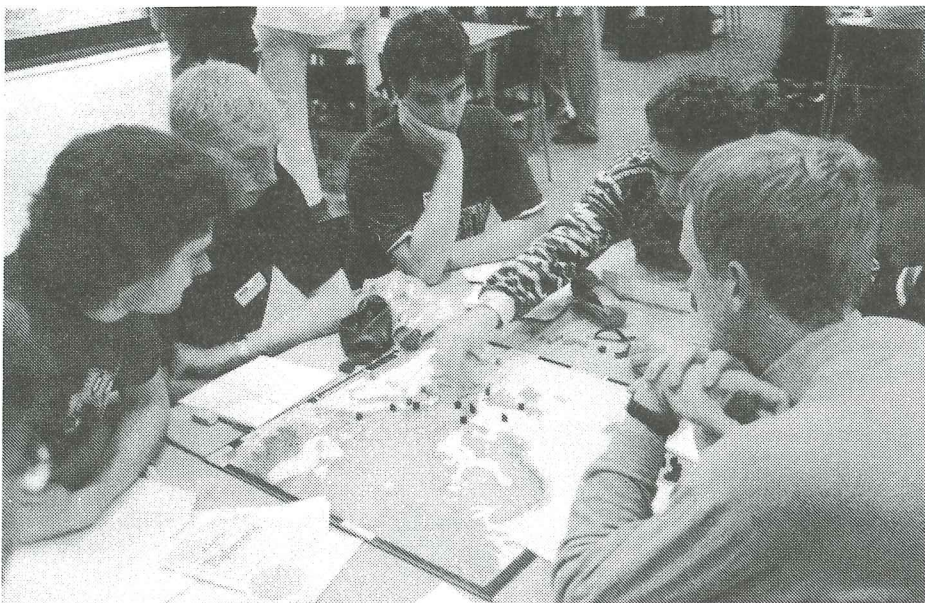
men Angriberen lod sig ikke standse. Zeikov mærkede ikke nogen Smerte, da Kniven skar ind i hans Bryst, kun hvordan hans Ben mistede deres styrke og han faldt om. Han opfattede svagt det varme Blod gennemvæde hans Skjorte, og hvordan han blev løftet op og anbragt paa en Hestevogn. Saa først kom Smerthen og Frygten. Og til sidst kom Mørket. De befinder Dem i Kjøbenhavn, i det

lille gruppe eventyrere bliver sendt afsted til egnen, for at lede efter den forsvundne karavane...

Genre: Fantasy

System: MERP. Scenariet bliver kørt med nogle få særregler, der vil blive gennemgået.

Bemærkninger: Scenariet er spillet på Chop Con '96 & EreCon '96.



Herrens Aar 1886. En russisk Adelsmand er blevet stukket ned paa aaben Gade. De, min Herre, har kun ganske kort Tid til at finde Gerningsmanden til denne Udaad - thi, om tre dage kommer Tzaren til Kjøbenhavn, og da vil Skandalen være uafvendelig.

Genre: Krimi

System: Amazing Engine. Regelkendskab ikke en nødvendighed.

Bemærkninger: Dobbeltpremiere med Spiltræf '96

THE CURSE OF FORNOST

*Præsenteret af
Rollespilsforeningen Erebor
Skrevet af Morten Vestergaard Fisker*

En gang var Fornost hovedby i Gondors nordrige, men Heksekongen belejrede byen og brændte den af. Dette skete for over 1000 år siden, i 1975 T.A. Siden afbrændingen, har der været en trykkende stilhed over byen, som om selve naturen begræd dens ruin.

I 3002 T.A. drager en karavane mod Fornost, for at handle med egnens beboere - men den vender ikke tilbage. En

ROSER ER RØDE

*Præsenteret af Københavnske
Scenarie Import
Skrevet af Martha Cecilia Lassen &
Jens Hougaard Nielsen*

Vejsted er en idyllisk lille by med roser i rabatten og violer ved vejen.

Rollespilsklubben "Den Sorte Lotus", som har syv medlemmer, mødes jævnligt i et af medlemmernes kælderværelse i en romantisk villa fra århundredeskiftet. Her morer man sig med uforpligtende vold i en gothic-horror verden, hvor troldfolk maner dæmoner frem fra det sorteste Helvede og spinder hjernevridende intriger til gavn for ondskabens og ødelæggelsens kræfter i kampen mod retfærdigheden.

Men, der er røster i byen, der taler mod klubbens dæmoniske aktiviteter, der ligesom heavy metal, blasfemiske tegneserier, dark fantasy og andet djævelskab er med til at bane vej for Satans indflydelse i den lille by.

Genre: Drama/Fantasy-Horror

System: Basic Role-Playing. Regelkendskab ikke en nødvendighed.

Bemærkninger: Scenariet henvender sig primært til rollespillere med en vis sans for selvironi. Det er tidligere blevet spillet på Fastaval '95 & ConDôme '95.

BØH-MÆND

*Skrevet af Svend Jensen &
Ole Frej Christiansen*

Der er mange Bøh-mænd som man går og løber på
Uh, hvor er de grimme
både store og små!

Hopper, danser, dimser
dejser - gule, grønne, grå
No'n med lange haler
og med små antenner på.

Her er min metode
til at skræmme Bøh-mænd væk.
Den er nem og enkel,
man skal bare være kæk.

Nok er Bøh-mænd frække
når man går og siger „Øøh...“,
men nemme at forskrække -
man skal bare sige BØH!!

Genre: Fantasy

System: Warhammer Fantasy Roleplay. Regelkendskab ikke en nødvendighed.

Bemærkninger: BØH!!

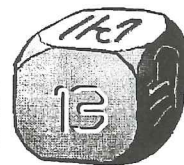
Modulstart lørdag 22.00 >>>

DEN SIDSTE PILGRIM

*Præsenteret af
Rollespilsforeningen Erebor
Skrevet af Bjarne Sinkjær*

Operatøren så til med stigende nervøsitet, mens indtrængerer tiltvang sig kontrollen over stadig flere af deres systemer. Forsvar efter forsvar blev omgået af hackeren, og snart flød en lind strøm af data ned over skærmen. "For Satan, hvor er han hurtig". Et kort øjeblik havde han lyst til at lukke systemet ned. Hackerens tilstedeværelse føltes som en - besmittelse? Operatørens spekulationer blev afbrudt, da chefen og hans assistent

Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996





FANTASK

De laveste priser og den bedste betjening.

Besøg vores stand, og gør et godt køb. Vi vil som sædvanlig have en masse super-tilbud med. Er du ikke på Viking-Con så kan du besøge vores butik:

Sct. Peders Stræde 35 1453 København K.

Vi sender også pr. postordre, og du kan ringe, skrive, faxe eller skrive pr. e-mail!

Tlf.: 33 93 85 38 (Spil & Figurer)

Tlf.: 33 11 85 38 (Bøger & tegneserier)

Fax: 33 13 85 01

E-Mail: Fantask@datashopper.dk

Besøg os også på Internet : WWW.fantask.dk



Om du er til **VIKINGER**, **PENTAGRAMMER** eller **TRÆFPUNKT** er ligegyldigt!

For i år vil Bog&idé for første gang,
være at finde på

VIKING CON, København

PENTACON, Vejle
(hovedsponsor)

SPILTRÆF, Odense



Lyngby, tlf. 45 87 04 45 (VikingCon)
Vejle, tlf. 75 82 05 44 (PentaGram)
Odense, tlf. 66 11 40 33 (Spiltræf)

Rollespil

trådte ind i computerrummet.

"Du havde noget du ville vise mig?", chefen betragtede skærmen. "Sir, han er brudt ind igen, men det er lykkedes os at spore ham", operatøren rakte chefen en udskrift. Han studerede kort papiret - så vendte han igen sin opmærksomhed mod strømmen af data, der flød ned over skærmen. "Jaså. Jamen lad ham endelig fortsætte, hvad han er i gang med - men hold øje med ham!" Han vendte sig mod sin assistent, "Jack, kontakt vores mand i Danmark og bed ham sætte en stopper for dette her. Det begynder at blive - irriterende!".

Genre: Cyberpunk/Science-Fiction

System: Amazing Engine. Regelkendskab ikke en nødvendighed.

Bemærkninger: "Den Sidste Pilgrim" er anden del af trilogien "Et Nødvendigt Onde", der foregår i København år 2020-28. Scenariet henvender sig til spillere, der elsker at nusse med handouts, utrætteligt at forfølge spor og afdække konspirationer.

NAR ET BARN ELSKER

Præsenteret af
Krungeadoren af Sjælland
Skrevet af Kasper Nørholm
Et erotisk melodrama

Kagerup, d. 01/01/1996

Kære venner,

Det er snart længe siden, at vi har været samlet allesammen. Små fire år vil jeg tro; så det er sgu snart på tide, at vi ses igen, synes jeg. Derfor denne lille invitation til at tilbringe vinterferien sammen med undertegnede. Mine forældre rejser til Norge i ferien. Af samme årsag står huset tomt, hvorfor jeg har lagt billet ind på det. Til gengæld for at passe hunden, altså - so you can come, if you want to be with me.

Og hvem ved, måske bliver der også tid til lidt rollespil? Jeg har i hvert fald noget oppe i ærmet, hvis det skulle have interesse. Stuen er under alle omstændigheder ligeså stemningsfuld, som den altid har været, og vores egen lille "pol-

ter-geist" venter utålmodigt på at krydre vores natlige affærer. Jeg skulle i øvrigt hilse. Nåh, men nu gider jeg sgu ikke rigtig spille mere papir på jer, så jeg smutter.

Håber vi ses.

Med venlig hilsen,
Carsten Nørskov

S.U. senest d. 01/02/1996. Adressen og telefonnummeret er stadig det samme.

Genre: Drama/Horror

System: System 6. Et simpelt, dansk rollespilssystem, der er inspireret af Storyteller, men hvor man kun slår med to seksidede terninger.

Bemærkninger: Dobbeltrepremiere med Spiltræf '96 i Odense. Tidligere spillet på Fastaval '96, hvor det vandt prisen for bedste bipersoner (det vi kalder Persongalleri, red.). Kan også opleves på Pentacon '96. De temaer, der behandles i scenariet, kan virke foruroligende, såvel som smagløse på nogle. Frarådes under 16 år.

BLODIG MANE

Præsenteret af TRoA
Skrevet af Jesper Larsen & Sven Strandbygaard

Den tredje Maj, det Herrens År 1080
Året 1229 i følge Aries

Ærede Council af Coeris,

Eders ydmyge Tjener, Animum¹, Lærling af Curiosus², skriver på vegne af Denne samt Ardens³.

Som Eder nok er klar over, er Disse Magi, jeg selv samt nogle få Andre på Ekspedition til det østlige Transylvanien, som Følge af indgående Studier den forangne Vinter.

Vi er imidlertid løbet ind i en Række Problemer og ejendommelige Hændelser. For det første er Beboerne i den nærliggende Landsby Bálán yderst besværlige at skabe Kontakt med, for slet ikke at Tale om, at hyre til Arbejde. For det andet har min Lærer og Mester Curiosus² lagt sig syg, muligvis alvorligt, som Følge af en Twilight⁴-oplevelse. Hun har Feberkræmper, og vi har ikke været i stand til at kommunikere med hende de sidste par Dage.

Sidst, men ikke mindst, forsvandt Oleg,

en af vore Groggs⁵ sporløst i går aftes. Send derfor venligst forstærkning i Form af ekstra Våbenføre Mænd samt Folk med Håndværkskundskaaber.

Med Håb om snarlig Hjælp,
Animum¹ af Tytalus."

Dette brev ankommer den 17. maj, år 1080 til covenantet⁶ Coeris, Domus Magnus⁷ for huset⁸ Tremere og tages til debat på council den 27. samme måned.

Det vedtages, at det yngste medlem af council skal lede endnu en ekspedition til det indre Transylvanien...

1-3: Her brugt som navne på magikere.

1: Animum(Latin): "Sindets Adspredelse".

2: Curiosus(Latin): "Videbegærlig".

3: Ardens(Latin): "Lidenskabelig"

4: Twilight: Kontakt med det Magiske "Realm".

5: Groggs(Slang): "Krigere", "Våbenføre mænd".

6: Covenant: Samlingssted og bopæl for en lille gruppe (normalt 5-20) magikere og deres folk.

7: Domus Magnus(Latin): "Store Hus", her i betydningen: "Det covenant, hvor ledelsen af et hus sidder".

8: Hus: Betegnelse for en "klan" eller "forening" af magikere; at sammenligne med klanerne i *Vampire: The Masquerade*.

Genre: Fantasy

System: Ars Magica. Regelkendskab ikke en nødvendighed.

Bemærkninger: Dette scenarie er tidligere blevet spillet på TRoA X i Aalborg. Scenariet er planlagt for to spilleledere, hvorfor vi må forvente et stærkt begrænset antal pladser. Spilleleder prioritet af dette scenarie accepteres ikke.

NUSS EL-LEIL NAM TIBAN SIMM

Præsenteret af Chop Con
Skrevet af Thomas Mikkelsen & Steen Stanley Olsen

Du ser dem ud af øjenkrogen...

Du fornemmer dem som silhouetter i tågen...

Du hører dem mumle, når du sover...

Du føler dem i nattens mørke,

Du smager dem i den luft du indånder...

Og værst af alt...

Du ved, at de ved, hvem du er...

Men, du ved ikke, hvem de er...



Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996

Rollespil

Den lille fladbundede jolle vippede sagte fra side til side på Themsens tåge-indhyllede vand. To mænd med svedperler springende frem på deres pander, arbejdede ihærdigt med at få pipet den store underlige bylt overbord.

Pludselig, uden forvarsel; som en mareridsdrøm maser en fuldrigger ud af mørket for fulde sejle; uden lanterner i tågen.

De to mænd når lige at skimte navnet "SS Kleopatra" skrevet på skibets side, før kølvandsbølgen kaster dem tilbage i jollen. Men så de også noget springe overbord? Eller var det blot deres angst og forvirrede sind, der spillede dem et puds?

Hans hals smertede frygteligt, og hans blik flakkede vildt omkring, mens han krumbøjjet slæbte sig frem gennem den tætte London-tåge fra det ene gaslys til det næste. Han vidste, at han måtte nå frem med sit budskab, inden det var for sent. Alternativet var for uhyggeligt at tænke på!

Genre: Horror - med en lettere ironisk distance.

System: Call of Cthulhu. Gaslight. Regelkendskab ikke en nødvendighed.

Bemærkninger: Dette scenarie er tidligere blevet spillet på Chop Con '96 & EreCon '96.

Modulstart søndag 10.00 >>>

DALTONS VENDER TILBAGE

*Præsenteret af Clastrum Con
Skrevet af Peter Bengtsen*

Spisetid hos Ma Dalton:

Joe(Irriteret): "Moar ... Lad os nu æde i fred. Vi har ikke brug for hele tiden at blive holdt i ørerne."

Ma Dalton(Kommanderende): "Du skulle tage ved lære af din bror, skulle du. Se, hvor grundigt Putte vasker sine hænder. Det gør du også - nu!"

Joe(Hidsigt): "Jeg vasker ikke mine hænder som den forpulede #!#%/#\$. Jeg gør det ikke!"

Ma Dalton(Højt): "Ikke det sprog i mit hus. Nu har du at vaske din mund." (Kylér sæbe mod Joe).

Joe(Vredt): "Aldrig! Jeg er Joe Dalton - vestens skrappeste forbyrder."

Ma Dalton(Meget vredt): "Nå så du er stadig - så må du føle straffen og ha' smæk. Far sku' have opdraget dig bedre, før han døde." (Går mod Joe, lægger ham over sine låre).

Joe(Angst, frygt, smerte): "Neej, lad være. Jeg skal nok - jeg skal nok, hulk, snøft."

På vej mod byen:

Joe(Hævngherrig): "Stands krikkerne brødre!"

Dollar, Casino, Bullet &

Silver(Forpustede): "Hiiiiiaa, pruuuhhhh, vrinske!!!"

Averell(Sløvt, åndsfraværende, smaskende): „Øhhh... Hvorfor stopper vi, Joe?"

Averell rives ned fra hesten.



Joe(Hidsigt): "På ham drenge!!!"

Averell får tæsk, mange tæsk.

Joe(Lettet): "Nu har jeg det meget bedre. Lad os komme til byen og købe ind!"

Averell(Hviskende, skarpt, dræbende): "Bare vent, I satans brødre. Den, der spiser det sidste stykke af lagkagen, har den bedste sang i munden..."

Et humørfyldt og actionpræget scenarie, som på overfladen lægger op til de klassiske tegneserieoplevelser - men bag facaden skjuler sig en sandhed, langt værre end nogen endnu havde forestillet sig.

Genre: Western/Komedie - with a twist

System: Systemløst

Bemærkninger: Dette scenarie er tidligere blevet spillet på Clastrum Con '96. Er desuden en dobbeltrepremiere med Spiltræf '96, og kan også opleves på Pentacon '96.

TUR TIL NÄSTVED

*Præsenteret af Pentacon
Skrevet af Michael Paulsen*

Fire rollespillere tager på en tur til nogle udgravninger i Næstved. Her skal de opleve den virkelighed, de kun kender fra rollespillet. Men undervejs sker der uhyggelige ting. Virkeligheden bliver noget mere virkelig, end de havde regnet med. Og mordere, rockere og krigen i Jugoslavien får pludselig meget nærværende betydning.

Scenariet forener hverdagen med den fantastiske virkelighed vi kender fra spillene. Det lægger op til indlevelse og rollespil.

Genre: Nutidsdrama

System: Systemløst

Bemærkninger: Dette scenarie er tidligere blevet spillet på Pentacon '95

DR. HOFFMANNS BØRN

*Præsenteret af Fastaval
Skrevet af Morten Juul*

Et mord. "Her er nyhederne. For tre timer siden døde formanden for SPD i Schleswig-Holstein, Wolfgang Meier, ved en brand i sit hjem i Flensburg. Politiet mener, at der er tale om en påsat brand." **To lokalbetjente...** "Velkommen til

Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996



Rollespil

Flensburg. Jeg er Ernst Eckhart, og det er min kollega, Eva Schuster." og fire specialpolitifolk... "Mit navn er kommissær Schumann, leder af forbundspolitiets mordkommission. Dette er kriminalassistenterne Fischer, Segeberg & Neuhofer. Vi overtager sagen herfra, og I to skal stå til vores disposition." skal arbejde sammen... "Er der heller ikke foretaget afhøring af den myrdedes kone endnu? Sig mig har I overhovedet noget begreb om, hvordan man håndterer en kriminalsag?"

"Du skal sgu ikke komme her at fortælle mig, hvordan jeg skal udføre mit arbejde. Jeg var politimand, da du gik med ble!"... på en sag, der bliver større dag for dag. "Han blev slået bevidstløs, før han døde i flammerne." "Det minder mig om mordet på nazilederen Höhnness i Rosstock for en uges tid siden. Han havde også været bevidstløs et stykke tid, før han blev myrdet." "Er du klar over, at da Höhnness blev myrdet i mandags, fik Meier et ildebefindende på præcist samme tidspunkt?" "Hvad fanden skal det betyde?" Jagten på en morder, der ikke ser ud til at stoppe. "Det var fra politiet i Köln. De har fundet TV-stjernen Siegfried Hübert død i Rhinen, og nu kommer det interessante: Han havde været bevidstløs længe før han endte i vandet..."

En kamp mod uret er begyndt...

Genre: Krimi/Thriller

System: Systemløst

Bemærkninger: Dette scenarie er tidligere belvet spillet på Fastaval '96, hvor det vandt prisen for bedste scenarie.

APOLLO

Skrevet af Casper Vang

Brooklyn, NY, USA, 2. April, 2002.

Williams fingre famlede i mørket efter telefonrøret. De røde digitaltal fra clockradioen gav hans dyne og Maggies ansigt et uvirkeligt skær. 8:01. Morgenlarven fra Empire Boulevard blev afbrudt af en velkendt stemme i røret, "Er det William? Det er Al. Du snuste på et tidspunkt til en admiral Boorda, har det stadigt inte-

resse?". "Måske. Hvad har du til mig?". "Hov, hov, ikke så hurtigt. Mød mig på Andy's Place klokken et. Det her er rigtigt underligt, du vil elske det."

Således begynder mareridtet for journalisten William Stern, hans venner og den fallerede børsmægler Daniel Boorda, søn af den afdøde admiral Jeremy Boorda. Sammen prøver de at kortlægge begivenhederne vedrørende Mr. Boordas selvmord. En sag de allerede en gang har måttet opgave, men måske er dette chancen, de havde ventet på. Måske skulle der gå seks år, før noget dukkede op omkring de stjålne dokumenter, der efter sigende var skyld i admiralens død. Denne gang har Daniel Boorda og William Stern ikke tænkt sig at give så let op, men måske er sandheden om Boordas død mere grufuld og afsindig, end den mest absurde sammensværgelsesteori kunne antyde.

Genre: Horror

System: Dark Conspiracy. Regelkendskab ikke en nødvendighed.

Bemærkninger: Dobbeltpremiere med Spiltræf '96 i Odense. Dette scenarie er inspireret af virkelige begivenheder

Se opslag på Viking-Con >>>

I SINDETS DYB

Præsenteret af

Rollespilsforeningen Erebor

Skrevet af Lasse Mark Pedersen

"Båden forsvinder ud i tågen, og I føler jer meget alene. De kan da ikke bare forlade jer her, I er jo allesammen patienter. I kan ikke være alene, og da slet ikke med en ulv i fåreflokken.

Den kolde tåge lægger sig klamt om jer, mens I bange og nervøse bevæger jer tilbage til klinikken. Gud, hvor er der lang tid til mandag..."

Spillerne er alle sammen personer med større eller mindre psykiske defekter. De befinder sig derfor på en rekreativ klinik. Her er alt fred og ro... Men hvor længe...

Genre: Horror

System: Systemløst

Bemærkninger: Dette scenarie kan man kun tilmelde sig på selve connen. Regler er et FY ord. Terninger kan kun bruges til at koge suppe på. Du skal være god til at leve dig ind i følelser, stemninger, og generel paranoia

NOGET FISKT

Præsenteret af

Rollespilsforeningen Erebor

Skrevet af Peter S. Winslow,

Morten V. Fisker & Tor Bechmann

Et episk, apokalyptisk, humoristisk, økofabilistisk teenage-investigation-scenarie med dybde i.

Dammen. Utallige generationers tryghed. År efter år, kuld efter kuld. Men på den anden side af grænsen er en forlængst glemt fjende igen begyndt at røre på sine mange arme.

Du er en af Sildens Fem Bodyfish. Gennem et hektisk døgn skal du beskytte Silden og vinde hendes gunst ved den storslåede gydningfest. Meget skal nås, inden hun gyder. Det bliver en lang dag..

Noget Fisket er et van(d)vittigt scenarie med et vandtæt plot, hvor alt går i fisk. Så har du fiskeben i næsen, eller er du bare en haj til rollespil, så svøm med.

Genre: Vand-Vid

System: Fugl & Fisk. Regelkendskab forbudt.

Bemærkninger: BLOB! Dette scenarie kan man kun tilmelde sig på selve connen.

MYSTERIET OM DEN

FORSMØLFEBE SOLBÆRSMØLF

Smølftet af

Rollespilssmølften Eresmølf

Smølftet af Morten Vestersmølf Fisker

I smølfernes smølf, Smølfernes Smølf, er det snart midsmølf, og den store mid-sommersmølf nærmer sig med hastige smølfer. Smølf er ved at lægge den sidste smølf på smølftet, mens han smølfer: "Bare den nu smølfer smølf!"

Ligesom sidste år går der smølf i Viking-Smølf. Alle er naturligvis velsmølfe-fede. De få smølfer, der eventuelt ind-smølfer, bliver nok forsmølftet på smølften. Vel mødt!

Genre: Smølf

System: SmølfQuest. Regelsmølf ikke en smølf.

Bemærkninger: Dette scenarie kan man kun tilmelde sig på selve connen.

Dette foregår i Erebors spil-café. Desuden vil der være rig mulighed for at møde, den store "jeg-er-mest-hip-næst-efter-Johnny-Reimar-SmølfQuest-designer-smølfe-guru", Claus Eksmølf på Viking-Con 15.



Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996

Strategispil

1830

Henning Pinholt
Consim

Endnu en gang vil alle jernbanebaroner, storsvindlere, aktiehandlere, lokomotivførere osv. kunne deltage i opbygningen af et jernbanenet i det nordøstlige USA, (og samtidig tjene en smule penge til sig selv).

1830 er et 4-6 personers togspil - uden terninger. Spillet tager udgangspunkt i opbygningen af jernbanenettet i det nordøstlige USA. Spillerne fungerer både som aktie-handlere og direktører (spilleren med aktiemajoriteten) for de otte selskaber, der er i spillet. Vinderen er den spiller, der får opbygget den største formue gennem spillet.

Der vil være regelforklaring og introduktionspil for nye spillere. Personer med regelkendskab vil kunne deltage i selve turneringen, hvor der traditionen tro vil blive introduceret et par nye specialregler. Bl.a. vil en spillers konkurs ikke stoppe spillet.

Vi ses; HUSK AT MEDBRINGE EGET SPIL!

1870™

Hans Søndergaard
Consim

Det sidste skud på de efterhånden vidtforgrænsede togspil i 18XX-serien. Denne udgave foregår endnu engang i USA i "1870'ernes dixieland". Simulationen starter efter den amerikanske borgerkrig i det økonomiske „boom“, der opstod som en følge af den ødelagte infrastruktur. Jernbaneudviklingen var helt afgørende for den tilførsel af kapital, der skulle sikre den ny økonomiske udvikling og vækst, hvilket tiltrak en mængde entreprenører og investorer fra bla. det østlige USA. Har du lyst til at prøve kræfter med et nyt kort og en række nyskabelser i spilafviklingen i forhold til de tidligere spil i 18XX-serien, så er 1870™ noget for dig! Regelkendskab til 18XX-serien fordrer! Gennemgang af spillet kan foregå i CONSIM's lokale fredag og lørdag, hvor prøvespil kan arrangeres. Hvis du selv har spillet så tag det med!

Om turneringen:

Hvor intet andet er anført spilles der efter 1870™ standardregler. Ved spillets start skal banken indeholde 2000 dollars pr. deltager ved det enkelte bræt.

Ved spillets slut eller efter 5 timer scorer man point efter procentvis andel + placering efter følgende formel:
(egne \$) / (sum af spillernes \$) * 100 + placeringspoint

hvor placeringspoint er 10 for sidstepladsen, 20 for næstsidsste osv. Spilleren med det højeste pointtal vinder turneringen.

Spiletiketten foreskriver at:

- 1) private penge er hemmelige,
- 2) selskabers penge er synlige; men ikke tælbare,
- 3) der må ikke føres regnskab med andre spilleres penge, hverken på papir eller elektronisk,
- 4) penge til og fra banken (indtægter, udgifter og veksling) skal gå via en anden spiller (f.eks. en der p.t. ikke har tur).
- 5) for at sikre en hurtig spilafvikling bør man i forvejen planlægge sin tur, i det omfang det er muligt.

Særregler for dette 18XX-scenario:

12-togene fungerer som dieseltog i 1830, samtidig udgår 10-togene. Det første dieseltog kan købes med et 5-tog for 800 dollars. NB! 5-tog er ikke permanente. 6- og 8-tog kan ligeledes byttes til dieseltog for 800 dollars. Spillet stopper, hvis et selskabs aktiekurs har nået 400-dollars grænsen i slutningen af en tur!

ACE OF ACES

Det Flyvende Cirkus' sidste kamp.

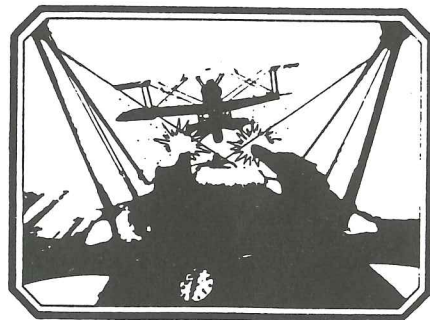
Henrik „Indeterminator“ Lawætz
Consim

Tja, deres sidste kamp var sidste år. I år, derimod, får denne (af sig selv) hæderkronede samling oldsager ikke længere nogen særbehandling. Rigtigt gættet: den nye turneringsleder er IKKE medlem af denne forsamling... Så de tør helt sikkert ikke stille op i år, da deres Eskadrillechef (Den flyvende Bøg) ikke længere selv kan fastsætte reglerne. Ifølge rygterne tør "Den flyvende Bøg" næppe vise sig overfor de øvrige "cirkus-artister", idet han jo på skammeligste vis sidste år helt uretmæssigt tildelte sig selv sejren efter at tre mand stod lige. Den går ikke i år!

Reglerne er meget simple. Der er ingen terninger eller spillebræt. Hver spiller har derimod et hæfte, hvori man kan se, hvor modstanderen befinder sig i forhold til en selv. Spillets forløb er så, at begge spillere på denne baggrund samtidig vælger hver sin manøvre. Alt efter hvad modstanderen har valgt, kommer man til en ny position, hvorefter man vælger manøvre igen, osv. En gang imellem har man været smartere end modstanderen, og man belønnes ved at kunne se modstanderens halorer med en masse projektiler omkring i sit hæfte. Når det er sket et antal gange, må modstanderen nødløse, og man flyver selv hjem for at tanke op og notere luftsejren. Se, nu kender du allerede reglerne, så du kan sagtens være med.

Ace of Aces er således turneringen, hvor alle kan deltage. Reglerne forklares - det tager 5 minutter. Spillere, der udmærker sig på en eller anden vis, får et særligt kaldenavn. Blandt gamle kendinge kan nævnes "Den døde Baron", "Glider", „Lucky Strike“, „To-takteren fra Roskilde“ og "Kaptajn Wuffer". Hvis du allerede har et kaldenavn, så oplys det ved turneringens start!

Vel mødt! Vi ses bag "Den flyvende Bøg"s halorer (som vist herunder):



VIGTIGT! Alle der kan:
MEDBRING ACE-OF-ACES BØGER !!!!!



Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996

Strategispil

ACQUIRE

Midnight Hotel

Erik Swiatek
Viking-Con

'Midnight Hotel' er Viking-Cons faste mødested for logebrødre, stormestre og mere ambitiøse sjæle. Reglerne til Acquire kan læres på få minutter, men det tager år at blive lige så god som logebrødrene og stormestrene - men det skal ikke holde jer tilbage! Vi vil gerne dele ud af vores viden indenfor dette elegante spil om hotelbyggeri og aktieinvestering.

Husk at tage spil med - Alle der har et spil med, er sikret en plads. Der kåres ingen vinder, da æren er det fagreste træ i skoven.



Lene Elberg
Consim

Mener du, at du er i stand til at lede en kultur fra de spæde skridt, hvor hjulet endnu ikke er opfundet, til en strålende fremtid, hvor din kultur enemægtigt dominerer den kendte verden... Så er Advanced Civilization måske et spil, som du bør prøve at spille. Men du er desværre ikke alene om at mene at din kultur er den af gudernes udvalgte, og således bør lede verden. Der er op til 7 andre, som også mener, at de er gudernes udvalgte. Ved nederdrægtige handler, uretfærdige krige og katastrofer prøver de at fjerne dig fra din retmæssige guddommelige lederrolle i antikkens verden.

Advanced Civilization foregår omkring Middelhavet hvor Afrikanerne, Ibererne, Illyrerne, Trakerne, Kretenserne, Asiaterne, Assyrerne, Babylonerne eller Ægypterne søger ved hjælp af handel, krig og katastrofer at blive den førende kultur. Man følger sin kultur fra den tidlige stenalder til jernalderen.

Vi spiller efter de sædvanlige regler,



Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996

eventuelle regelændinger og fortolkninger vil blive forklaret.

AVE CAESAR

Claus Hagerup Pedersen
Pfantasy Dome

Hestene står og tripper ved startlinien. Vognene skinner om kap med statuen af Hermes, og kuskene er klar. Caesar leder klædet falde, og kuskene pisker løs på de frådende heste. Spændingen stiger. Udsætter en kusk sig for Cæsars vrede, ved ikke at hylde ham under løbet? Hvor mange vogne kommer ikke i mål, fordi hestene falder om, presset ud i for mange lange sving?

Ave Caesar er et væddeløbsspil, hvor spillerne ikke slår terninger, men trækker kort for at se, hvor langt de kan køre. Spillerne kan blokere for hinanden, og man kan tvinge en modspiller til at køre en længere strækning, hvilket kan betyde, at spilleren ikke kan komme i mål. Spillet egner sig som familiespil og er en oplagt mulighed for at lokke kæresten m.v. ud på skråplanet mod det ultimative i strategispil.

Begyndere og hajer har samme chance for at spise hinanden. Regler vil blive forklaret.

HUSK AT MEDBRINGE ET SPIL!

Axis & Allies

Lars Buch Jensen

Vil det lykkes japanerne at gå i land i USA? Vil amerikanerne smide et par væmmelige store tingester over Japan? Kan Tyskland få en flåde ud på verdenshavene? Stopper russerne tyskerne foran Moskva? Kan England overleve et massivt luftangreb fra Tyskland?

Hvis du er god til at administrere ressourcer? Kunne du have gjort det anderledes? Kom og prøv at lad din version af 2. Verdenskrig til at blive "virkelighed".

BACKGAMMON

Michael Mandix

Som det er set i de senere år, er Backgammon et spil i rivende udvikling. Det ses efterhånden overalt - på gaden, på stranden og på enhver cafe med respekt for sig selv.

Backgammon har tidligere været et undervurderet og overset spil, men denne holdning er ved at aftage, til fordel for

den holdning, at det er et underholdende og meget strategisk spil, som bestemt ikke kun afhænger af held og terninger, men også af den enkelte spillers overblik og erfaring. Således mener de meget øvede spillere, at der ikke findes dårlige terningslag!

Derfor bliver dette spil nu taget op på Viking-Con, hvor det er op til dig at bidrage til en god og underholdende turnering - og samtidig bevise at netop du ikke er afhængig af de rigtige dobbeltslag på de rigtige tidspunkter.

Der bliver spillet efter de almindelige BG-regler i matches til 5 pts. Der bliver plads til 16 spillere, og vindere går videre og når forhåbentlig frem til finalen.

Til de, som lige skal øve sig derhjemme: Der spilles der med Crawford-regelen, ingen loft og ingen tvungen udtagning. Der spilles med dobbelt-terning, og hvert spil er 1 point.

Da det er en ny turnering, bedes I selv medbringe spil!



The Mud Bowl

Toke Flint Larsen

De to hold bragede mod hinanden i et sidste desperat forsøg på at afgøre kampen.

Over bolden var det eneste man kunne se et virvar af arme og ben (i mere eller mindre forvredne positioner). Lyden af spillernes skrig blandede sig med tilskuernes hujen.

Pludselig kunne man se bolden, der fløj i en bue mod den ene endzone...

Var det dit hold der sendte den afsted.....?

Hvis du mener, at dit hold er det uovervindelige, så mød op og kæmp om the Mudbowl!

Bloodbowl kan kort beskrives som amerikansk fodbold i fantasyudgave. Mennesker, orker, undeads osv. kæmper om at lave touchdowns (eller smadre det andet hold).

Der spilles efter 3. edition plus deathzone og følgende:

- 1.000.000 GP
- Max 4 starplayers pr hold
- Morg'n Thorg spiller kun for Goblin, Chaos, Human og Orc hold
- Regeneration på 4+

Medbring selv hold.

MEDBRING MEGET GERNE SPIL!

Strategispil

BRITANNIA

Jens Hoppe
KS

Britannia er et simpelt og hyggeligt spil, hvor spillerne i fællesskab deltager i venskabeligt samvær om de engelske folks velfærd. Ingen vindere, ingen tabere, kun glade deltagere! Fire spillere kontrollerer hver fire til fem nationer, som på fredelig vis indordner sig hinandens ønsker og behov, og sammen er de med til at genskabe Englands historie i antikken og middelalderen. Ingen blodsudgydelse, ingen konflikter. Fredelig sameksistens i et perfekt, multi-etnisk samfund.

Men hvem gider det? Ingen, selvfølgelig. Det er temmelig meget sjovere at vise sine evner som statsmand og diplomat, og snakke, forhandle, lyve, kæmpe, og generelt backstabbe sig til kongemagten i England. Hvorfor lade andre folk bo i Skotland, når man kan få det for sig selv? Hvorfor lade danerne bo i England, når man har styrkerne til at udrydde dem og tage deres land? Hvorfor lade saxerkongen Harold leve, når hans død vil gøre en selv til konge? Hvorfor være en anonym deltager, når man kan være en vinder og få en gul t-shirt?

Britannia-turneringen er varmt blod og koldt stål; et væld af nådesløse invasioner, straffe-ekspeditioner og brudte aftaler. Mød op hvis du tør! Alle, såvel hajer som begyndere, er velkomne.

Reglerne vil blive forklaret. Husk at medbringe eget spil.

Husk: Spred Aldrig Danerne For Meget.

CAR WARS

Martin Beck

Dækkene hvinede, da Villy hev bilen rundt i svinget. Han vidste, at den satan lå lige i røven på ham. Så nu skulle han bare lige... En maskingeværssalve bragede, og en bil eksploderede. Publikum jubede. Jeg undslipper, hvis jeg tager hoppet, tænkte han og drejede op ad rampen. Pludselig hørtes den susende lyd af missiler, der kom flyvende imod ham. Han mistede herredømmet over bilen, da et af dækkene eksploderede. Motoren brød i brand og farten gik kraftigt nedad. Villy vidste, at farten var for lav til at klare hoppet. Han skreg, da bilen begyndte at falde de 30 meter, og i højt-taleren hørtes publikums jubelbrøl.

I Car Wars bestemmer den største pistol. Lov og orden er begrænset og vejene hærages af bander. Alle biler er ud-

styret med alverdens våben lige fra maskingeværer og lasere til missiler og raketter. Byerne er nogenlunde sikre pga. de mange professionelle duellanter.

I mange byer er der indrettet arenaer, hvor duellanterne kæmper mod hinanden i deres egne toptrimmede biler. Nogen gør det for penge- og berømmelse. Nogen gør det for spændingens skyld. Andre gør det for at slå ihjel. Publikum ser det kun for at se mord. Du er en sådan duellant...



Lars Wagner Hansen

Orkerne er på krigsstien igen. Og gæt hvem det går ud over... Bliver det elverne, menneskene eller dværgene? Nej, 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, der hver styrer en ork-hær, som blot har det ene formål, at vise de andre orker, hvem der er de sejeste, og det gør man naturligvis ved at lammetæve dem. Spillet er nemt at lære og sjovt at spille, så her er plads til alle.

HUSK AT MEDBRINGE EGNE SPIL.

CLAY-O-RAMA

Martin Lærkes

Det polkaprikkede landskab strakte sig, så langt øjet rakte. På en neongul bakketop stod Spoof: En enorm blå protoplasma amøbe, som kun en mor kunne elske, og det endda kun på en god dag.

Spoof havde følt sig kaldet til dette sted, og derfor vidste han at der måtte være flere modstandere derude, som alle var klar til at fortære ham.

Spoof trykkede sig på navlen, og den lille propel på hans hoved kom langsomt i

omdrejninger - "Det skal blive løgn", tænkte han da han lettede fra jorden...."I dag er sejren min!".

Velkommen til spillet hvor kulørte modellervoksmonstre forsøger at gøre kål på hinanden på vanvittig vis. Velkommen til Clay-O-Rama.

Vi spiller efter de (knap så) nye danske regler, men det er ikke nødvendigt at kende reglerne, da de kan læres hurtigt.

Det er påkrævet at du medbringer ler til dig selv, da du ellers ikke kan være sikker på at spille.

Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996



Strategispil

COLONIAL DIPLOMACY

Erik Swiatek
Consim

Endnu en gang kan du få chancen for at prøve kræfter med det nye diplomacy 'Colonial Diplomacy'. Hvis du tror, det er vanskeligt at spille Italien i almindelig Dip, så vent til du har prøvet at spille Frankrig i Col-Dip!

Colonial Diplomacy er en Diplomacy-variant for spillere, der stiler højt eller som vil prøve nye veje. Glemte jeg at sige, at det er Diplomacy på et Asiens-kort, det vil sige fra det kendte bræt til Japan.

Diplomacy®

Søren Pedersen
Fantask

Overholder du altid aftaler, og forventer du, at andre også gør det? Hvis ja, så lad være med at spille Diplomacy. Er du derimod god til at "have dolken parat" i det rigtige øjeblik, og er du god til at bortforklare det bagefter, har du en chance i dette berømte spil, som mange spiller, få mestrer, og enkelte er suveræne til. De sidste vil som regel tabe, da ingen kan vinde Diplomacy med seks modspillere fra start til slut. For meget "haj" fordærvet hurtigt.

Det er nu synd, fabrikanterne er gået over til plasticbrikker!

EPIC SPACE MARINE

McNuggets last stand!

Michael Clausen

Imperial Commander McNugget var lettere urolig. Efter sidste års katastrofale nederlag, var han blevet forflyttet for at forsvare Imperiets yderste grænse. Normalt var alt roligt, men efter han havde tabt sin kaninod, var alting gået galt:

Ork WAAARGH! fyldte horisonten i øst. Chaos oprør i fire større byer. Tyranid Fleet Basilisk strejfede systemet og trusler fra Squat Home-Worlden i nabo systemet.

Og oven i en Inquisitor der fabler om et sværd, og Eldar Raids ledet af en



Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996

stærkt neurotisk Farseer. Måske var det på tide at tilkalde Imperiets fineste...

Epic Space Marine er et miniature figur strategispil, i 40K universet.

- Faste 3.000 Points hære.
- Reglerne fra Titan Legion, Supplerende Boxed Sets + White Dwarf bruges (medbring de relevante sider!). Et vist regelkendskab forudsættes.
- Ingen Imperators, Mega Gargants eller Titan Squads.
- Ingen Allierede.
- Ingen Clay O'Rama tendenser (voldelig adfærd tolereres ikke).
- Imperial Guards kan medbringe Inquisitors.
- Grey Nights kan kæmpe imod alle.
- Turneringen kører efter Cup-system (I tilfælde af få deltagere: alle mod alle).
- For at give turneringen et mere personligt præg SKAL alle hære indeholde en Commander (=command unit).

Medbring terræn!



Rene Frederiksen
Consim

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

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

Reglerne vil blive forklaret og evt. begynder vil få lov at spille i samme pulje. HVIS DU HAR ET SPIL, TAG DET VENLIGST MED.

GUNSLINGER

Jens Hoppe
KS

High Noon? No dude ... dawn. Nu står du der; midt på hovedgaden, klar til at lade duellen begynde. Og overfor dig står ikke én, men tre personer: Juan "Comanchero" Vasquez og hans to kumpaner, tilsammen nogle af de mest frygtede tog- og bankrøvere i New Mexico i de senere år. Solen er lige kommet op over horisonten. Hvordan du endte i denne situation, må guderne vide. Måske var det fordi du ikke gjorde plads ved baren, da de tre ankom til saloonen... Hvem ved? En dråbe sved løber forbi dit højre øje. Det er nok bare solen, hvis varme allerede kan mærkes. Du betragter Vasquez og hans håndlangere; snavsede, ubarberede, med sammenknæbne, skulende øjne, men det er dygtige folk, farlige som klapperslanger. Jesus. Tre mand i én duel. Forfærdelige odds.

Du ville give meget for at kunne være sluppet for dette. Damn! Skal dette virkelig være den sidste solopgang du ser? Hvorfor red du ikke ud af byen før solopgang? Hvorfor undgik du ikke situationen? ... Det giver et sæt i dig. Hvad laver du? Er du ved at blive panisk? Er du ikke William Bonney, og burde dette ikke være den rene rutine? Selvfølgelig er det det. Gør som du plejer. Slap af. Træk vejret dybt. Husk; ingen afslørende bevægelser. Slaaap af... Og nu: Træk. BANGBANGBANG! Jeps, du klarede den igen. Piece of cake. Apropos kage -det er vist ved at være tid til noget morgenmad!

Gunslinger er brætspillet, hvor DU får mulighed for at have en Colt Peacemaker i hånden og rydde dine fjender af vejen. Op til 7 spillere (som hver repræsenterer én person) kæmper mod hinanden i hvert spil. At vide om man i den aktuelle situation skal skyde, slå, løbe, gemme sig, eller noget helt andet, er hvad der adskiller hajer fra begyndere. Husk dog at selv den største haj kan få en kugle i maven efter 5 minutters spil.

Alle, fra de største hajer til de mindste guldfisk, er velkomne. Regler vil blive forklaret. Say your prayers! MEDBRING FOR HIMLENS SKYLD DIT EGET SPIL, HVIS DU HAR DET!

Strategispil



HAREN OG SKILDPADDEN

Klaus Kristiansen
Consim

Igen i år afholdes der en turnering i dette noget oversete spil.

Spillet er så enkelt, at reglerne kan forklares på ca. ti minutter. Meld dig derfor bare til, selv om du ikke kender spillet.

Haren og Skildpadden er et økonomi-kapløbsspil. Det gælder om at komme først i mål. Man bevæger sig så hurtigt, man har lyst og råd til. Der er rige muligheder for indtægter undervejs, men dels tager det tid, dels er indtægterne større jo flere konkurrenter, man har foran sig. Selv om reglerne er enkle, er det ikke så nemt at finde en vindende taktik.

INKOGNITO

Lise O'Reilly Hansen

Lord Fiddlebottom, Oberst Bubble, Agent X og Madame Zsa Zsa - hvem er du. Find din makker og forvir dine fjender. Inkognito er et brætspil fyldt med intriger.

IRON DRAGON

Steen Bøg
Consim

Det bedste af Empire Builder Serien. Jeg kan varmt anbefale det til alle, specielt til ikke-hardcore bræt- og togspillere. Hvis I leder efter et spil, som kunne lokke jeres egen familie (kone, mand, børn el-

ler mor og far) til at spille, er her det bedste bud, jeg kender. Det gode ved dette spil er, at det også kan spilles af hardcore spillere med stor fornøjelse. Så kom og vær med det er en enestående chance for "rolle- og magicspillere" til at prøve et "rigtigt" men let tilgængeligt brætspil.

Regler forklares inden spilstart, der anvendes en enkelt husregel mht. skibe. Alle kan deltage - så mød op.



Rasmus Vejrup-Hansen
Consim

Velkommen til Los Republica de los Bananas!

I Junta (siges med overdreven spansk udtale) gælder det om at tjene penge og skaffe sig indflydelse i form af stemmer. Hver af spillerne bestrider mindst en af de 7 vigtige militære poster i den lille bananrepublik. Der er selvfølgelig rig lejlighed for ting som snigmord og kup.

Forudgående kendskab til reglerne er ikke nødvendigt, da der vil blive forklaret regler.

KOMMUNE

Lars Wagner Hansen

Går du med en borgmester, en socialudvalgsformand eller en anden kommunalpolitiker i maven, er dette spillet for dig. Aner du ikke en disse om kommunal-

politik, men har evnen til at overtale dine venner og fjender til alt, så er dette spillet for dig. Tror du at du ved alt om hvordan en politiker skal opføre sig, men mangler stedet og tiden til at afprøve dine evner, så er dette spillet for dig. Har du check på svimlende millionbeløb, eller vil du hellere formøbe dem hurtigst muligt, så er dette spillet for dig.

Kommune er en blanding mellem rolle- og strategispil. Spillet giver et bud på hvordan en typisk dansk kommune fungerer blandt de folkevalgte. Spillet kræver absolut ingen forudsætninger, hverken politisk, økonomisk eller socialt. Regler forklares, så alle kan deltage.

Machiavelli

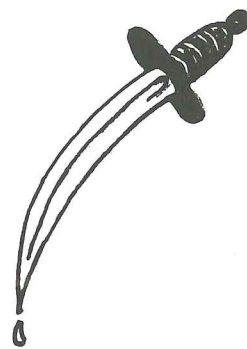
Dan Bowring
Consim

Forræderi, løgn, bedrag, bestikkelse, visken i krogene, snigmord, oprør, pest, hungersnød, bagvaskelse, overtalelse og almindelig nedrægtig opførsel.

Er dette noget der tiltaler dig? (hvem kan ikke svare ja til det) Har du lyst til et spil, hvor moral er et ukendt begreb, løgn det bedste våben, og hvor du vil være kalif i stedet for kaliffen?

Ja, så har du endelig fundet det rette spil! Vi spiller den nye version. Dem, der kun kender den gamle version, vil få udleveret et ark med regelændringerne. Der vil være regelforklaring og introduktion til spillet for nye spillere i Consims lokale før turneringen.

Kom og mød ligesindede!
MEN HUSK AT MEDBRINGE SPIL!



Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996

Strategispil

MAGIC

Midnite Magic Peewee's Weveng

Ole Bager
Fantask

Midnite Magic bliver spillet efter Common as Dirt konceptet, hvilket vil sige: Deckstørrelse: Min. 60 kort
Tilladte spells: Kun common kort, alle serier, max. 2 af hver.
Tilladte lande: Kun Basic Lands, max. 7 af hver.
Hvis et kort er common i en serie, og uncommon eller rare i en anden, betragtes det som common i alle udgaver. Konsulter mig ved tvivlstilfælde. Der vil blive slået hårdt ned på regelmimrere.

Turneringen bliver spillet i Peewe's the Puny's fortryllede skov, hvilket betyder at hver gang der bliver kastet et direct damage spell, slås en terning:

1-3: Det virker normalt.

4-6: Backfire! Modstanderen tager alle beslutninger for det, og behandler det som om han selv havde kastet det.

Vinderen får bl.a. lov til at besmykke sig med den eftertragtede titel:

Master of Peewee!!

MAGIC

Wizard's War

Martin Beck

Lynet knitrede ned fra himlen og Shamgroth mærkede langsomt sin kraft svinde bort. Han vidste, at inden han døde ville han nå i sikkerhed på et andet plan, men det var ikke nok, han ville have hævn. „Vi mødes igen“, råbte han, idet han startede på formularen, der skulle redde ham. Men Niffam vidste, at han var sejrherren. Han samlede sin stav op og gik uden tøven videre for at møde den næste duellant, det næste offer han kunne slippe naturens kræfter løs på.

Magic: The gathering kræver vist ikke



Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996



nogen yderligere introduktion. For at deltager skal man selvfølgelig have et Magic-deck.

Hver deltager får tildelt 20 point. Når man vinder en kamp får man et point af taberen. Man kan kun spille mod hver modstander én gang. Vinderen af turneringen er den, der på et på forhånd fastsat tidspunkt har flest point.

Deltagerne bestemmer selv indbyrdes, hvilken Type de spiller (Type I, Type II etc.) samt bedst af hvor mange spil.

Der er ikke nogen fast plan for, hvem der spiller mod hvem. Deltagerne må selv udfordre hinanden. Er der spørgsmål til Restricted- og Bannedlister, ring da til Martin Beck 48 79 00 59

MIDAS

Det store spil

Morten Wolff
Viking-Con

Midas er spillet, hvor det gælder om at vinde alle dine modstanderes penge på al slags spil. Dette er let, hvis du har få, og ikke 899 modstandere, og de alle sammen starter med 10.000 Spir. Er du M/K nok til at tage kampen op, glæder vi os til se dig i banken i garderoben.

NAPOLÉON

Kaspar Klensø

Napoleon er et historisk strategispil for to el. tre spillere om det berømte Waterloo felttog juni 1815. Spillet åbner med Napoleons hær mobiliseret på grænsen mellem Frankrig og Belgien. Som Napoleon må

du invadere Belgien og knuse de britiske og prøjsiske hære, før de kan forene sig og knuse dig med deres samlede styrke. Ved god manøvrering på veje gennem byer og over floder kan du få den allierede hær til at kæmpe på dine betingelser og sikre dig sejren.

NECROMUNDA

Nicolai Wøldike Sandager

Du vågner ved, at en rotte kravler over dit ansigt. Rotten dør mellem dine hænder, og endnu en gang er morgenmaden sikret. Du roder energicellen til din laserpistol ud af gløderne af dit hændende bål. Rundt om dig vågner resten af dine blodsbrødre. Hvor mange af dem vil vågne igen næste morgen... kun byens ånder ved det!

Necromunda er, som du allerede ved, det ultimative tabletop-spil. Hvis du ikke allerede kender Necromunda, kan du lige så godt fortsætte til næste artikel. Regelkendskab er obligatorisk.

Reglerne kender du allerede. Vi spiller med dem allesammen, incl. dem i Outlanders. Spillere skal selvfølgelig selv medbringe deres figurer. (helst malede og repræsentative: Ingen ratskins i terminatorarmor!) Vi spiller et turneringssystem, 4 puljer med 4 spillere i hver. De to bedste fra hver pulje går videre til en knockout-turnering: Vind eller forsvind!

Da vi ikke har ret mange spil, er det overordenligt vigtigt, at du selv medbringer dit spil (Vi skal bruge 8 spil). Vi ses på connen. Let the Hivespirit guide your aim!

Strategispil



Robert Rasmussen
Consim

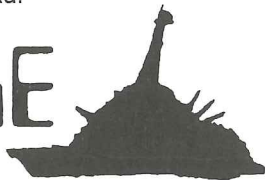
Ud på vandet, over Dammen. Så kristner vi de indfødte og begraver dem bagefter. Jesus var fattig, så de har heller ikke brug for guld. Haps.

Og hva' laver de englændere hér? Det er Vores Guld. Ud med dem.

New World er et *relativt* simpelt strategispil, der omhandler koloniseringen af Nord- og Sydamerika. Ligesom sidste år er turneringen i New World en introduktionsturnering, hvor der bliver forklaret regler, og hvor vi tager det helt afslappet. Så hvadenten du har prøvet spillet før eller ej, er du meget velkommen til at møde op. Og hvis du har et eksemplar af spillet, er det en rigtig god idé at tage det med. Vi ses under sloganet:

Hvem ka'? Inka.

OGRE



Christian Cederberg
Consim

I en fjern og uhyggelig fremtid har fjenden udviklet OGRE - en superrobot-kampvogn. En OGRE kan beskrives som et slagskib på larvefødder. En OGRE's panser er så stærkt, at selv ikke de termonukleare mæsonacceleratorkanoner, der efterhånden er standard i artilleriet, kan trænge igennem. Eneste chance er derfor at forsøge at uskadeliggøre de ydre våbensystemer eller at ødelægge larvefødderne, så den ikke kan flytte - hvorefter man så kan gå i dækning i passende ærbødig afstand.

OGRE er et mini-brætspil, hvor den ene spiller skal forsvare en kommandopost. Hans styrker består af infanteri, støttet af svære kampvogne, missilramper, lynhurtige luftpudebåde og tungt artilleri. Den anden spiller har kun en enhed - men det er til gengæld en OGRE. OGRE spilleren vinder ved at ødelægge kommandoposten - Forsvareren vinder ved at forhindre dette.

Det tager 5 minutter at forklare regler.

Et spil tager ca. 30 minutter. Efter en prøverunde spilles der et klassisk cup-system - Kun een kan blive OGRE-mester. Særregler: Alle våbensystemer skyder enkeltvis på en OGRE's larvefødder. Nøl og tidsudtrækning fra en OGRE's side kan resultere i at forsvareren kan nå at tilkalde forstærkninger.

Ellers helt efter bogen. Tilmelding på Viking-Con. Regler forklares - Så alle kan deltage.

Vel mødt og HUSK AT TAGE DIT SPIL MED!

RISK

Erik Swiatek
Consim

Næst efter Diplomacy den ældste af Viking-Con's klassikere. Et spil, hvor et godt terning-håndled og held er det vigtigste. Gode overtalelsevner er OK, men godt med 6'ere er endnu bedre. Især hvis du hører til de mennesker, der ikke er aggressive, men blot rejser udenlands for at forsvare dig. Det lette spil for verdensrobrere.

ROBO RALLY

Eivind Petersen
Consim

Skub dine modstandere i cruncheren, før en af dem skyder dig i smadder eller elegant puffer dig i hullet.

Robo-Rally er basalt set et væddeløbsspil, men det er ikke nok bare at prøve at løbe fra de andre. Hvilket ekstraudstyr man får til sin 'bot- og hvordan man udnytter det - er lige så vigtigt. Ikke mindst de dimser (option), der gør en bedre i stand til at ødelægge modstandernes 'boter.

Regelkendskab: Introduktion for eksperter, d.v.s. at der ikke bliver forklaret regler i forbindelse med selve turneringen, men at det er muligt at prøve spillet (med regelforklaring) inden turneringen - se opslag i Consim's lokale på Viking-Con eller ved informationen. Hos Consim vil det også være muligt at prøve spillet...

SHADOWFIST

B. C. French

Du vil have magten på jorden.
Du har valgt de bedste helte penge kunne købe.
Du har alt det rigtige udstyr.
Du ved hvad der skal til for at sejre.
Med der er andre der har fået samme idé...

Lad kampene begynde !

Der spilles med standard regler, plus de nyeste tilgængelige rettelser.



Morten Wolff
Viking-Con

Tyven Kislev gik langsomt ind i den store ring af høje sten. Da han nåede midten, trådte en ork med en økse på størelse med Kislevs brystkasse frem. Orken svingede sin økse, men Kislev var hurtigere og trak sin Wand. Lyn og torden slog orken til jorden.

Igen i år afholdes der turnering i Talisman. I år laver vi turneringen åben for alle. Der spilles primært grundspillet af "Third edition". Så mød op og tæsk alt og alle, og få chancen for at blive optaget i det hemmelige broderskab.

TITAN

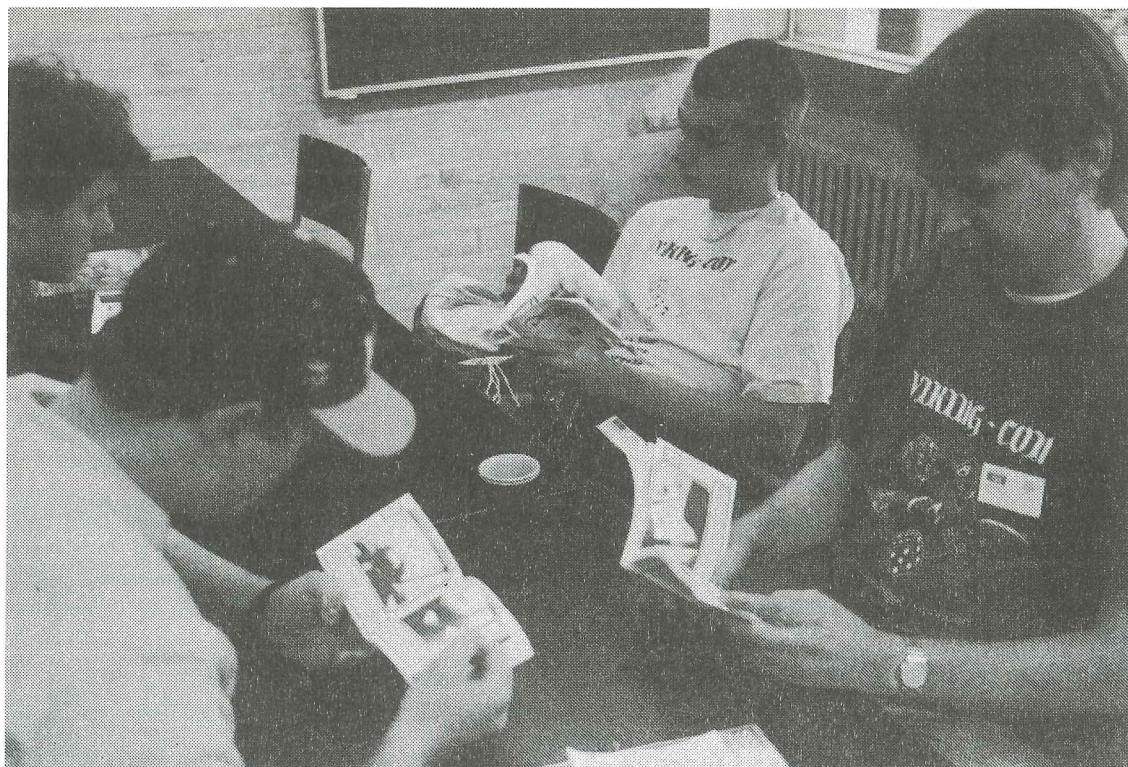
Steen Bøg
Consim

Titan afholdes igen med COMSIMS formand som turneringsleder. Jeg er overbevist om, at dette skyldes, at da Pharaos Cigarer overtog Titan Turneringen faldt det reelle antal finale pladser fra 6 til 5. Da turneringslederen ikke selv må deltage, har man fra Viking-Con's ledelse valgt at eliminere mig på denne måde, og således bringe det antal finale pladser, der "spilles" om, op på 6 igen (det var også lidt synd for de 5 ved mit start bord).

Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996



Strategispil



Turneringen afholdes efter de almindelige "no mercy" regler, men som noget nyt vil jeg tillade op til 72 deltagere. Deltagere skal derfor være forberedt på at spille "semifinale" allerede fredag nat. Kvalifikationen til semi-finalen (hvis vi bliver mere end 36) vil ske efter „Mere Vold i Titan“ princippet. D.v.s. hvis der ikke kommer nok til 12 borde, vil man kunne kvalificere sig direkte til finalen ved at vinde sin indledende kamp hurtigt nok. De som bliver sidst færdige skal igennem en semifinale, inden de er klar til finalen søndag. Nærmere forklares ved turneringens start.



Quest for Malleus Daemonicus

Carsten Pedersen
Kazoom

Inquisitor Gregorius har opsnappet informationer angående fundet af Malleus Daemonicus i Gamma-kvadranten, og Kejseren har pålagt Gregorius at lægge sin klamme hånd på hammeren inden den

falder i de forkerte hænder (klør?). Desværre for Gregorius er han ikke den eneste, der er i besiddelse af disse oplysninger...

Malleus Daemonicus er en mægtig stridshammer, som efter sigende er besat af en daemon af hidtil ukendt oprindelse. Hammeren er sidst set i år 38.204, men menes at kunne føres tilbage til en stor helt, vistnok med navnet Sigmar...

Warhammer 40.000 er et table-top spil, hvor 2 hære kæmper mod hinanden i en fjern fremtid. Der spilles med Games Workshops turneringsregler fra White Dwarf #197, med den undtagelse, at der gives point for hærens sammensætning (Fair Play!).

Der kræves et vist regelkedskab, samt medbringelse af de fornødne figurer (2000 point). Hajer er selvfølgelig ikke velkomne!?



Warhammer Fantasy Battle

Mikkel Schou

Tiden er kommet til at kåre årets mest frygtindgydende, arrogante, voldsomme og drabelige race i Warhammer verden-

en. Du kan bevise, at din hær er, som du sikkert allerede ved, den bedste. Der er i år mulighed for at deltage i multiplayer battles ud over turneringen.

Turneringen er forbeholdt deltagere med kendskab til reglerne, men alle er meget velkomne til møde op og se på. Så spænd hjelmen og få gang i penslen, mød op og få røvfuld (eller giv røvfuld for en gangs skyld).

Følgende særregler gælder i dette års turnering:

- * Der spilles med 2000 points hære.
- * Hæren skal være malet og figurerne skal være det, de repræsenterer
- * 4. level wizard kan bruges som general.
- * Hæren skal indholde mindst 4 regimenter.
- * Der spilles uden allies.
- * Enheder der er reduceret med 50% eller mere giver victory point lig med halvdelen af det, den udslettet enhed ville give.
- * Characters giver victory points separat, undtagen champions.
- * Ingen regler fra Citadel Journal.

Vi ses!

NB. DELTAGERNES EGET LANDSKAB ER MEGET VELKOMMEN.



Viking-Con 15
11-13 Oktober 1996

Turneringsoversigt

	Forkort.Turnering		Antal	Modul	Finale	Type	Noter
****	1830-Intro		36	E1-F		I	I = Intro R = Regelkend. V=Vinder kåres
1830	1830		36	E1-F		R,V	
1870	1870		24	C2		R,V,I	
****	Ace of Aces		64	C1		V,I	
****	Acquire		900	F		I	
ADVC	Advanced Civilization		32	C2-D2		R,V	
AVEC	Ave Cæsar		25	G		V,I	
AXIS	Axis & Allies		25	A	C1	R,V	
BACK	Backgammon		16	D1		R,V	
BLOD	Blood Bowl	The Mud Bowl	20	C2	G	R,V	
BRIT	Britannia		16	E2	G	V,I	
CARS	Car Wars Board Game		8	A	B	I	
CHAO	Chaos Marauders		16	E1		V,I	
CLAY	Clay-o-Rama		24	D2		V,I	
COLO	Colonial Diplomacy		49	G		R,V	
DIPL	Diplomacy		49	C2	G	R,V	
EPIC	Epic Space Marine	McNugget's Last Stand	16	C2-D1		R,V	
****	Family Business		900	G		V,I	
GUNS	Gunslinger		24	C1	F	V,I	
HARE	Haren og Skildpadden		16	C2		V,I	
INKO	Inkognito		16	G		V,I	
IRON	Iron Dragon		16	G		V,I	
JUNT	Junta		49	A	G	V,I	
KOMM	Kommune		25	D1		I	
MACH	Machiavelli		40	D2		R,V	
****	Magic 1	Midnight Magic	900	B		R,V	
****	Magic 2	Wizards War	900	Løbende		R,V	
****	Midas	Det Store Spil	900	Løbende		V,I	
NAPO	Napoleon		12	C1		V,I	
NECR	Necromunda		16	A-B	G	R,V	
NEWW	New World		25	D2		V,I	
****	Ogre		900	C1		V,I	
POWE	Power		12	A		V,I	
RISK	Risk		36	A-B		V,I	
ROBO	Robo Rally		36	E1-F		R,V	
****	Shadowfist		900	A		R,V	
TALI	Talisman		36	C2		V,I	
TITA	Titan		72	A-B	G	R,V	
W40K	Warhammer 40K	Quest for Malleus D.	16	C2-F	G	R,V	
WHFB	Warhammer FB	Gathering of Migat	16	Løbende		R,V	
ANAC	Anachron 3			A			
GRAL	Den Hellige Gral			A			
ONDE	Et Nødvendigt Onde			A+B			
STUD	Et Studie i Ondskab			A+B			
FBI	FBI			B			
EDEL	Edelkreuz			B			
DUNE	Dune - Huset Atreides' Fald			B			
TOON	Toon			C2		V	
BOYS	The Boys From County Hell			C2		V	
MARX	Marx Mildner Luftten for den Flåede Mår			C2			
WALL	Hanging On The Wall - Again!			C2			
MORD	Mord paa Gammel Torv			D2			
NOST	The Curse of Fornost			D2			
ROSE	Roser er røde			D2			
BØH	Bøh-mænd			D2			
GRIM	Den Sidste Pilgrim			E2			
BARN	Når Et Barn Elsker			E2			
MÅNE	Blodig Måne			E2			
COC	Nuss el-leil nam tiban simm			E2			
DALT	Daltons vender tilbage			G			
NÆST	Tur til Næstved			G			
HOFF	Dr. Hoffmanns børn			G			
APOL	Apollo			G			
****	I Sindets Dyb			Fastsættes på connen			
****	Noget Fiskt			Fastsættes på connen			
****	Mysteriet om den forsmøfede Solbærmølf			Fastsættes på connen			

OBS! Turneringer med **** som forkortelse kan IKKE forhåndstilmeldes. Tilmelding foregår på connen.

Dette hæfte tilregnes Annemette uden hvis tålmod det ikke var blevet færdigt til tiden.

Afsender:
Viking-Con
v/Torben Polæck
Sandbygårdvej 7, st. th.
2700 Brønshøj



Consim ved Viking-Con 15

Consim - en forening af brætspillere - har altid været en af de bærende kræfter i forbindelse med afviklingen af Viking Con. Medlemmerne af Consim har alle årene været aktive og bidraget som turneringsarrangører og hjælpere.

Det gentager sig også i år, idet Consim ved Viking Con 15 forestår afviklingen af mere end 10 turneringer, samt bidrager med arbejdskraft til information, garderobe, rengøring mv.

Som noget nyt er vi i år værter i „ eget lokale“. Vi bestræber os på, at Consim's lokale under hele connen er det naturlige samlingspunkt for de con-deltagere, som er interesserede i brætspil; det være sig økonomispil såvel som strategispil.

Vor (erkendt ambitiøse) målsætning er, at lokalet skal fungere som aktivitetscenter

for disse typer spil. Her søger man hen, når man mangler ligesindede til et spil 18xx, Civilisation, Gettysburg eller måske slappe af ved Myretuen.

Opslag giver løbende mulighed for tilmelding til deltagelse i spil svære som lette, korte eller lange, med eller uden regelforklaring afhængig af con-deltagerens ønsker/behov. Parallelt hermed tilbyder vi aktiviteter i spil, hvor vi kan stille med en person til at forklare regler/igangsætte. Derfor - har du et ledigt øjeblik på connen, så kig ind i Consim's lokale og se, hvad vi kan tilbyde!

I en række turneringer ved Viking Con kræves regelkendskab for at deltage. De spil, hvor det er praktisk muligt, tilbyder Consim en præsentation og et prøvespil, før turneringerne afvikles. Tilbudet er ret-

tet mod dem, der aldrig eller kun enkelte gange har prøvet spillene. Ekspert bliver man ikke, men vi vil sikre, at flere kan deltage i disse turneringer. De præcise tidspunkter for præsentationerne vil fremgå af opslag i Consim's lokale, når connen åbner fredag aften. Vi forventer at kunne tilbyde præsentation af følgende spil: Machiavelli, Robo Rally, 18xx, Adv. Civilisation m.fl. Ret til ændringer forbeholdes.

Consim's lokale er :

- samlingspunkt for turneringsspillere
- træfpunkt for modstandere
- vejledning til begyndere
- opslag om spil efter ønske

Erebor spil-café

Traditionen (som blev startet på VC-14) tro, arrangere Rollespilsforeningen Erebor endnu en gang spil-café på Viking-Con 15. Sidste år var det "Reilly's Rendez-Vous" - denne gang er det slet og ret "spil-café". Men med et mindst lige så spændende program!

Vi spiller bl.a. scenarierne: Et nødvendigt onde (Amazing Engine)* Anachron III (GURPS Timetravel)* Mord paa Gammel Torv (Amazing Engine)* Cursed of Fornost (MERP)* Den sidste Pilgrim (Amazing Engine)* I sindets dyb (terning og regelløst)* Mysteriet om den forsmøl-

fede Solbærsøl (gæt selv)* Noget Fisk (FoF) - samt diverse andre scenarier ad libitum.

Hvis du ikke lige er til rollespil, er der mange andre muligheder; der arrangeres bl.a. Risk, Junta, Red Empire, Matador, Family Bussines, Jyhad, Ludo, RoboRally, Netrunner og Acquire.

I pauserne (dine) er du velkommen til at komme forbi bare for at få en sludder.

*Mange hilsner fra
Rollespilsforeningen Erebor*

