

Kom og spil med på

1.

VÅRNING - COM

4. Copenhagen Gamecon

- 1985 -

Arrangeret af CONSIM

FREDAG
d. 11. oktober
kl. 18⁰⁰ - 23⁰⁰

LØRDAG
d. 12. oktober
kl. 12⁰⁰ - 23⁰⁰

SØNDAG
d. 13. oktober
kl. 12⁰⁰ - 23⁰⁰



STED:



VALBY MEDBORGERHUS
Valgårds Allé 2

Tog til Valby Station
Bus til Toftegårds Plads



Nærmere oplysninger om
arrangementet fås hos:

HANS RANCKE 01-382316

ERIK SWIATEK på enten

03-627462 eller

(Fantask) 01-118538

ERIK WITTCHEN på enten

01-227786 eller

(Sonet) 01-198590



Entré: 10 Kr. pr. dag, alle dage: 20 Kr.

Der bliver turneringer i bl.a. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, både for solister og for hold, samt i DIPLOMACY, TRAVELLER, MARVEL SUPER HEROES, CALL OF CTHULU, ACE of ACES, LOST WORLDS, UP FRONT, VICTORY IN THE PACIFIC, RISK og selvfølgelig i sidste års store succesturnering D&D DUEL. (Ret til ændringer, såvel tilføjelser som udeladelser forbeholdes).

Endvidere udstilling af de mange populære spil, med mulighed for at bestille hjem fra salgsboden. Vi vil prøve på at få paneldiskussioner i gang om POSTSPIL versus MØDESPIL og/eller FORDELE OG ULEMPER VED SELV AT "OPFINDE" SPIL. Naturligvis vil vi ind imellem spille alle de spil vi ellers kan nå - osse dem, du selv har taget med!

Af hensyn til deltagere fra fjerne egne, FYN, JYLLAND, NORGE, SVERIGE, EF, USA osv., vil prisoverrækkelserne - og dermed turneringsafslutningerne foregå søndag kl. 18.00. Resten af søndagen bliver helliget andre spilleaktiviteter, f. eks. kan du her få lejlighed til at afprøve det/de spil du har erhvervet dig på AUKTIONEN. NB! Hvis du har spil du ønsker at afsætte på auktionen, så tag dem endelig med, det gælder også andre effekter med tilknytning til spil. Pengene fra auktionen går ubeskåret til udbyderen, der beregnes intet salær!!!

MELD DIG TIL I GOD TID

Atter i år forsøger vi at fordele pladserne i de forskellige turneringer så ligeligt som muligt. Istedet for at de, som kommer først til opslagstavlen, kan melde sig til alt hvad de ønsker, skal alle aflevere en ønskeseddel, hvor de angiver, hvilke turneringer de gerne vil med i. Alle bliver så sorteret i tilfældig rækkefølge, og den første får sit første ønske opfyldt og bliver derpå anbragt nederst i bunken. Hvis en turnering er overtegnet når man når frem til din ønskeseddel, får du istedet dit andet ønske opfyldt. Når man har været igennem hele bunken, får den første deltager et nyt ønske opfyldt — hvis hans andet ønske er overtegnet, så hans tredje eller fjerde — og så fremdeles.

Sidste frist for aflevering af ønskeseddler er på Viking-con 4 om fredagen (kl. 23⁰⁰), men man kan sende sin ønskeseddel til

Lars Mathisen
Fredrikssundsvej 216
2700 Brønshøj

Send i god tid. Vi tager intet ansvar for postvæsnets leveringstider. De seddler, som er fremme lørdag morgen den 12. kommer måske med, men vi garanterer intet.

Når dørene slås op lørdag kl. 12⁰⁰, vil der hænge navnelister over turneringsdeltagerne på opslagstavlen, og hvis der er ledige pladser til en turnering, kan enhver frit skrive sig på.

Bemærk: Der er visse undtagelser til det ovenstående. Nogle af turneringerne finder sted samtidigt, og hvis man kommer på en turnering, kan man selvfølgelig ikke komme på en anden der kører samtidigt. Desuden kører finalen i Diplomacy og finalen i AD&D samtidigt, så hvis man kommer i finalen i Diplomacy, vil man blive droppet fra AD&D turneringen. Det er også en tradition, at de som er dommere i en turnering, får lov til at tegne sig på en anden turnering på forhånd. Bortset herfra er alle stillet lige ved lodtrækningen.

Reserver: Når en turnering bliver fuldttegnet, vil de første 6-8 stykker derefter, som har ønsket sig den turnering, blive sat på som reserver (samtidig med at de får deres næste ønske opfyldt). Disse reserver skal sørge for at være i nærheden når en turnering starter, da de meget vel kan være så heldige at nogen ikke dukker op (omvendt bør turneringsdeltagere komme i god tid, da de ellers risikerer at deres plads går til en anden).

På de følgende sider finder du en beskrivelse af de fleste turneringer ved Viking-con 4, men nogle enkelte har vi ikke fået noget særligt om. Det drejer sig om MARVEL SUPERHEROES, CALL OF CTHULHU og WODDEN SHIPS & IRON MEN.

VICTORY IN THE PACIFIC-Turneringen

Da jeg synes at det er en skam, at der ikke er en rigtig turnering i en militærhistorisk simulation, har jeg besluttet mig for at arrangere en turnering i VICTORY IN THE PACIFIC. Der kan max. være 8 deltagere, og kendskab til spillet er en nødvendighed for at deltage. Der vil med andre ord ikke blive forklaret regler. På gensyn på Viking-con 4.

JØRN ERIKSEN

RISK-TURNERINGEN

Der vil i lighed med sidste år blive afholdt en turnering i RISK, og den vil følge samme regler som sidste år.

Erik Swiatek vil også i år være turneringsleder.

RISK er et spil, der har den fordel at alle stort set kan spille spillet efter 10 - 15 minutters indføring i reglerne, og selvom det er et 'første-mand-af-brættet'-spil så har selv nybegyndere en chance for at overleve efter de regler der spilles i turneringen, for de øvede spillere vil hele tiden spekulere på, om det nu er den nye der skal beskyttes, fordi hvem har udslettelsen af hans farve som vinder-betingelser.

Så øvede som uøvede meld så trygt til RISK-TURNERINGEN.

TRAVELLER, LOST WORLD OG VIKINGCON

Når i læser dette er Traveller-modulet til Vikingcon prøvespillet, og vi er i gang med de sidste faser: korttegning og nedskrivning af spillermateriale. Modulet har arbejdstitlen 'løvejagt', men læg ikke for meget i det. Sidste år var der nogen der savnede kamp. De skulle have gode muligheder for at få deres behov dækket i år, samtidig med at 'tænkerne' vil kunne klare sig igennem uden at affyre et skud. Vi regner med at stille til Vikingcon med fem eller seks Referee's og der spilles lørdag. Vi håber selvfølgelig på mange tilmeldinger.

Lost World er også mit ansvar. Jeg regner med en turnering hvor alle trækker en modstander og en Lost World-bog hver omgang. Når man har haft to nederlag går man ud. Et ulige antal spillere vil blive klaret ved tremandskampe.

N.B. Alle bedes tage deres Lost World bøger med!!! (husk navn i bogen). Det vil også øge jeres chance for at spille med en bog i kender.

Diplomacy-TURNERINGEN

Traditionen tro bliver der arrangeret en Diplomacy-turnering på Viking-Con, og ligesom sidste år er det undertegnende, som er arrangør/spilleleder/overdommer. Der plads til 49 deltagere og der spilles 2 runder. En indledende runde og så finalen. Hver runde spilles til ultimo 1907 (=14 træk). Der vil blive spillet efter de almindeligt gældende Diplomacy-regler og Consim's standard forkortelser trykt i Torden & Lynild #1 vil (og skal) blive benyttet, medmindre man skriver ordrene helt ud. For at kunne finde de 7 spillere, der går til finalen, vil der blive ført point ligesom de forgående år. Hvis der er 49 deltagere går de 7 vindere fra den indledende runde til finalen, men der vil stadigvæk blive ført point, for at kunne finde en vinder i tilfælde af at 2 spillere i samme spil har lige mange centre efter sidste træk. Under spillet vil der være tidsfrister for forhandling, nedskrivning af ordre osv. Disse tidsfrister reduceres i løbet af spillet. Inklusive spillelederens indledning med mere forventes hver runde at tage 4 timer (eller mindre). Vinder gør den spiller, som slutter med flest centre i finalen. Hvis der er 2 eller flere spillere i finalen, der slutter med lige mange centre, så vinder den spiller, der scorede flest point i den indledende runde. Vel mødt til Diplomacy-turneringen.

SØREN BUGGE

AD&D English

This year we try something new as a service to visitors from other shores; an AD&D competition held in english. It is not the real AD&D competition — for one thing there will be only three teams and consequently only one round — but I hope it will prove amusing. The working title is "The dancing Dragons".

Hans Rancke



Turnering i AD&D Bar-room Brawl

Et sidste minuts tillæg til turneringsprogrammet for Viking-CON 4. For dem der ikke kender Bar-room Brawl, dækker navnet over en slags udvidet D&D duel, hvor der er mange spillere istedet for kun to. Der er også et rollespils aspekt i Bar-room Brawl, da hver figur har en baggrundshistorie og nogle mål som vedkommende skal opnå i det pågældende scenario. Der gives altså points for både taktisk og rolleagtigt spil. Vi håber der vil blive plads til 3 hold på hver 8 spillere. Den indledende runde foregår lørdag fra kl.12.30 til 15.00, og de 8 bedst scorende går videre til finalen, som foregår søndag kl.15.00 til 17.30. Tilmelding sker ved brug af den vedlagte ønskeseddel andensteds i bladet.

Carsten Holløse

HOLD AD&D

Et hold til "Hold AD&D" består af 5 spillere og 1 DM (hvis deltagerne på holdet også deltager i andre i andre konkurrencer og dermed har chancer for at komme i finalen om søndagen, vil det være praktisk at have 1 eller 2 reserver på holdet. Dette er dog ikke nogen betingelse).

Specielt for SM's:

- 1) Ingen deltagelse i turneringer med finalerne om søndagen (AD&D, Diplomacy)
- 2) Skal tidligere have været DM i AD&D
- 3) Skal have et solidt kendskab til PHB, DMG og MM og naturligvis skal de medbringes
- 4) Så vidt muligt medbringe 25 mm figurer (ikke nogen betingelse)
- 5) Skal møde præcis kl. 11.00 om søndagen til briefing på et endnu ikke fastlagt sted.

Flemming Rasch

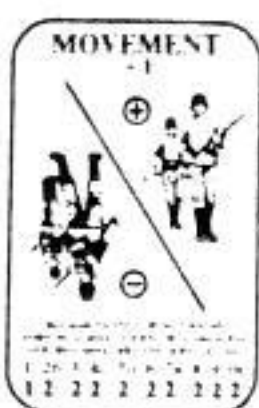
UP FRONT - Turnering !

Et af dette års bedste nye spil afholdes der turnering i på Viking-Con. Vi håber på mange deltagere, og der er ubegrænset tilmelding. Man bør dog kende reglerne inden, i hvert fald hovedprincipperne, da der ikke er tid til at forklare regler.

Turneringsformen er en klassisk Cup-turnering. Mere ligger ikke fast på nuværende tidspunkt, men jeg håber på at kunne benytte både tyskere, amerikanere, russere, briter og japanerne. Hvert scenario vil nok komme til at tage 2 timer, og skulle ikke kollidere med ret meget andet, og kan let flyttes, hvis det ønskes af hensyn til andre arrangementer. Vel mødt!

Turn. Leder: Henrik Lawatz.

Tilmelding: Se skemaet andetssteds.



Viking-con 1985 : AD&D-konkurrence

De tre foregående år har vi fulgt Celene's skæbne i den evindelige kamp mod Wild Coast. Dette år skal ikke være nogen undtagelse, og vi vil atter i år følge en lille, udvalgt skare af Celenes helte i skæbnekamp for Celenes fremtid. Det vil som sidste år være en blandet gruppe, så vær forberedt på at spille hvadsomhelst den grumme skæbne (og do. DM) tildeler jer.

I år vil der være syv hold a seks personer. Man kan godt ønske sig at komme på hold sammen, men man kan ikke være sikker på at ønsket vil blive respekteret. Det er ikke altid nemt at sætte hold sammen efter alle deltagernes ønsker.

Som sædvanlig er det ikke rå muskelstyrke, loot og monster-slagtning der tæller, men tankevirksomhed og gode ideer. Points gives for at gøre noget klogt i en vanskelig situation - eller for at undlade at gøre noget dumt i en situation, der ellers lægger op til det. Der er jo ikke megen mening i blot at se, hvem der er bedst til at slå med terninger.

Det indledende scenario vil formentlig være temmelig "standard", der vil ikke være (særlig mange) større overraskelser. De tre hold, der klarer sig bedst igennem denne indledende runde, vil så fortsætte til finalen, der også i år vil være en naturlig forlængelse af indledningen.

Da AD&D er programsat lørdag aften kl. 20-23, og da GM'erne skal have tid til en grundig diskussion af alle hold, er det klart, at vi ikke inden vi går hjem har afklaring på, hvem der går videre - det afgøres som sædvanlig ved et gamemastermøde, der normalt først slutter ved 2-tiden om natten. Men søndag klokken 12 vil der på opslagstavlen sidde en anmeldelse af de syv hold samt angivelse af, hvem der går til finalen, der starter søndag kl. 13.

Dette giver følgende restriktioner : tilmelding er bindende for begge dage, og personer, der inden lørdag aften kl. 20 vides at være optaget søndag eftermiddag, f.ex. af diplomacy-finale, vil blive strøget fra AD&D. Personer, der går videre til AD&D-finale vil tilsvarende blive strøget fra andre arrangementer, de måtte have tilmeldt sig søndag eftermiddag, f.ex. hold-AD&D.

AD&D DUEL

Der vil igen i år blive afholdt en AD&D duel. Duellen afholdes efter de regler, der findes i Players Handbook og Dungeon Master's Guide, med de ændringer, der findes nedenfor. Andre regelændringer gælder ikke, uanset om de måtte være betegnet "official" af TSR og/eller mr. Gygax.

Ved tilmeldingen afleverer man en beskrivelse af den figur man vil deltage med. Beskrivelsen skal indeholde figurens klasse(r), niveau(er), fordeling af ability scores, udstyr (både alm. og magisk). Der skal gøres rede for hvad det forskellige udstyr koster.

Tilmelding kan ske ved aflevering af tilmeldingsblanket og figurbeskrivelse til enten Klaus Kristiansen, Klaus Mogensen, Torben Mogensen ell. Palle Rasch på Vikingcon om fredagen inden kl. 22. eller ved indsending før da.



Regler.

Duellen er kun åben for mennesker. En duellant kan have een eller to klasser. For duellanter med to klasser kræves, at niveauet i den klasse, man er skiftet væk fra, er lavere end niveauet i den, som man er skiftet til. Der gælder de sædvanlige regler om hitdice og krav til ability scores for toklassefigurer, se Players Handbook s. 33.

Alle duellanter har ved duellens start en alder på 39 år. Visdommen stiger med alderen pga. erfaring, man får altså ikke visdomspoint hvis man ældes magisk.

Duellanterne har flg. ability scores: 17, 15, 14, 13, 12, 11, disse kan man anbringe på de seks abilities som man vil. Dette er de faktiske ability scores, efter modifikation for alder.

En duellant med kun een klasse har 250.001 XP, en duellant med to klasser har 150.002 XP, at fordele mellem sine to klasser efter eget valg. Dette er det faktiske antal XP, efter bonus for ability scores.

En duellant har det gennemsnitlige antal hitpoints for en figur af hans klasse(r) og niveau(er), med sædvanlig afrunding, dvs. halve rundes op. En 9. niveau fighter vil altså have $9 \times 5.5 = 50$ HP.

Hver duellant har 11.000 GP til at udstyre sin figur med. Et sæt tøj har man i forvejen, det samme gælder de materielle komponenter til spells, som der ikke er angivet nogen pris for. Man kan købe såvel almindeligt som magisk udstyr; med flg. begrænsninger:

- Ønsker og genstande der giver ønsker er ikke tilladt.
- Artefacts og relics er ikke tilladt.
- Priser for nogle genstande er nævnt i den medfølgende prislister. Andre priser er som i Players Handbook og DMG.

Duellen er udvidet til max 32 deltagere, der bliver altså 5 runder. De tre første afholdes på een dag, derefter er der en dags pause, så følger semifinaler og finalen. Hviledagen kan man bruge til at handle. Man kan stadig købe til listeprijs, og man kan sælge til halv pris.

Spellcasters kan på hviledagen bruge 8 timer til at oplade/udskifte spells, dvs i alt 32 spellniveauer, hvis de handler dog kun 6 timer, altså 24 spellniveauer.

Der anvendes et initiativsystem, der adskiller sig fra det officielle. Hver spiller slår en T6. Dette slag plus våbenets speedfactor er nummeret på det segment, hvor angrebet kommer. For magi anvendes castingtime i stedet for speedfactor, for de spells, hvor castingtime er opgivet i segmenter. En kamprunde har så mange segmenter, som det er nødvendigt.

Hvis en spellcaster vil kaste en spell, og slår et initiativslag, der er skarpt større end modstanderens slag+speedfactor, kommer angrebet inden han er begyndt på sin spell, og hvis det gør skade mister han koncentrationen og kan intet foretage sig i den runde, men spellen er ikke tabt.

Man bruger en hel runde, hvor man ikke gør andet, på at lade en tung armbrøst, i den næste runde har den speedfactor 1. En let armbrøst har speedfactor 4 ved gentagen skydning, hvis man bruger en hel runde på at lade den har den speedfactor 1 næste gang man skyder. Man kan ikke gøre andet i den runde man skyder med en armbrøst.

Andre missilvåbens speed factor afhænger af deres firing rate:

Firing rate :	1	2	3
Speed factor :	4	2	1

To våben: Hvis man bruger et våben i hver hånd slås stadig kun een terning, og begge våben rammer deres speed factor efter denne.

Dobbelt angreb: Hurtige håndvåben kan give to angreb hver runde. Dette kan ikke gøres hvis man angriber med to våben. Hvis et våben har S.F. 2 trækker man 2 fra "to hit" slaget for begge slag, ved S.F. 3 trækkes 4 fra. Med højere speed factor kan man ikke normalt lave dobbelt angreb.

Hvis man laver to angreb med hånd- eller missilvåben bruges følgende initiativ regler: Der slås een terning. Det første angreb rammer sin S.F. efter denne. Det andet kommer 2 x S.F. efter det første. Hvis der er tre angreb (darts) kommer det tredje 3 x S.F. efter det andet. Eks: en dart kaster slår 3 på terningen. Første dart kommer i 4. segment, anden i 6. og tredje i 9. segment.

I hver duel kæmpes, til den ene part er død eller diskvalificeret. Den anden er vinder, og går til næste runde. Vinderen overtager alt taberens udstyr.

Der må ikke bruges magi undtagen under selve duellerne, dette gælder dog ikke helbredelsesmagi.

Efter hver duel vil vinderen blive bedt om at lægge sine potions til side, hvorefter alt magi på ham vil blive dispelled. Skulle en modstander have lagt en curse på ham vil den også blive fjernet.

Det er tilladt at lade en del af sit udstyr blive udenfor arenaen. Det kan så ikke bruges i den duel, men kan heller ikke blive ødelagt. Taber man får vinderen også dette udstyr udleveret.

Duellanterne kan inden en duel aftale, at man ikke i første runde foretager sig noget offensivt. Offensive handlinger er sådanne, som øjeblikkeligt kan skade eller på anden måde påvirke modstanderen. Handlinger, som senere kan føre til skade på modstanderen, betragtes ikke som offensive. Eksempler : at påbegynde en call lightning spell, at lade en armbrøst, at drikke en potion of giant strength er ikke offensive, mens Hold Person er.

Arenaerne.

De tre første runder afvikles i de nedenfor beskrevne arenaer, idet den rækkefølge i hvilken de vil blive anvendt først afgøres umiddelbart før 1. og 2. runde ved lodtrækning. Arenaerne til de to sidste runder vil ikke blive offentliggjort på forhånd, men de vil være ufarlige at opholde sig i (hvis det altså ikke lige var for modstanderen), man risikerer f. eks. ikke, at en arena er helt under vand, eller fuld af giftgas.

For alle fem arenaer gælder, at de er uden loft, og at vejrudsigten lyder på "let til frisk, senere mod syd drejende overskyet, med temperaturer nogenlunde som forrige mandag" (copyright Total Petroleum).

Der bruges firkantede felter. 1 felt er 1/2" bred og 3/4" diagonalt. Bortset fra arena nr. 2 er alle omgivet af en høj mur. Om de tre arenaer gælder flg.:

NR 1: Tegning af denne arena medfølger. Der bruges indendørs mål (1" = 10 feet). Alle mure er 1,5m brede og 3m høje. Væggene er "non-slippery very rough". Gulvene er stampet jord. Alle åbninger, hvad enten der er en dør i eller ej, har en overligger, så man kan gå hen over dem, hvis man går ovenpå muren. Det er en måneløs nat, midt i arenaen står en lampe. Alle døre lukker af sig selv hvis man ikke tager særlige forholdsregler. Døre der er holdt lukket med kiler og lign. kan åbnes med Bend Bars. Døre der er lukket magisk kan slås i stykker med våben. De har 30HP. Man vil normalt kunne høre modstanderen hvis han er tæt på. Basis afstanden afhænger af hvad modstanderen foretager sig:

Står stille :	3"
Går (klatre) :	6"
Løber :	12"
Fremsiger spell :	6"
Move silently :	0"

Hvis modstanderen har metal rustning (over studded leather) på, doubles den afstand han kan høres. Hver mellemliggende mur trækker 4" fra afstanden, og hver dør 2". Afstanden gælder hvis man står stille og lytter. Hvis man foretager sig noget andet er afstanden 1/3 af den angivne.

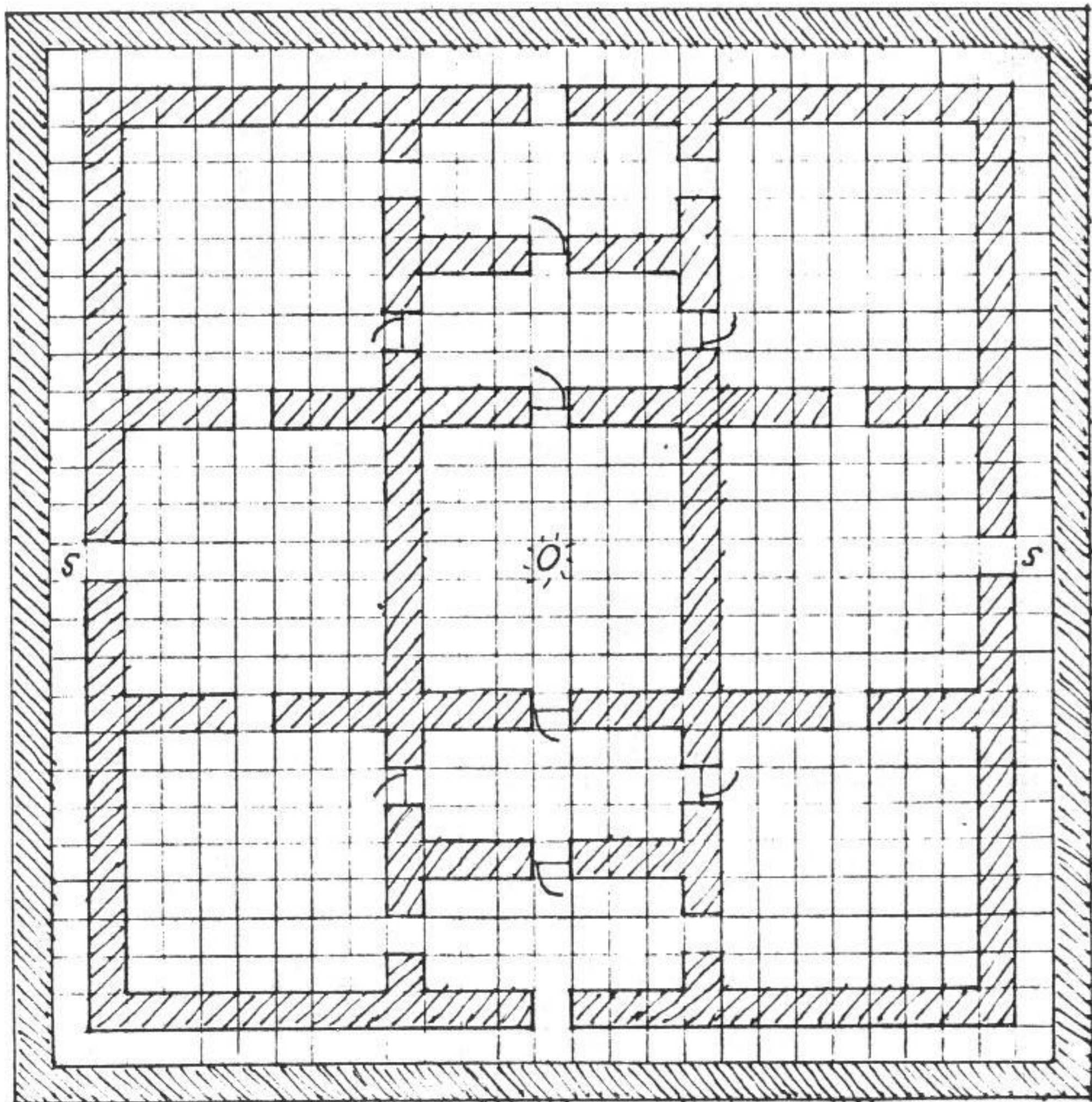
NR 2: Arenaen er en del af en lysring i en skov. Grænsen er markeret med en række stolper, 1,50cm høje, placeret med 1m mellemrum. Det er forbudt at forlade arenaen. Forlades den frivilligt diskvalificeres man. Tvinges man ud har man 1 runde til at komme ind. På området findes højt græs (ca. 70 cm.), nogle træer og buske, store og mindre kampesten, et vandløb, en mindre dam og lign. Der er ikke dyr i arenaen, men alm. skovdyr kan tilkaldes magisk.

NR 3: Arenaen er et åbent område med et lille vandløb igennem. Ved duellens start kastes en særlig version af raise water, der rejser en 4m høj vandmur, der varer i 11 runder. Vandet er ikke helt klart, man kan se hvor modstanderen er, og om han bevæger sig, men ikke hvad han ellers foretager sig.



Arena nr. 10.

Start ved "S". Man kan ikke gå på ydermuren.



10. Prislister

flg. er rettelser til prislisterne for magisk udstyr i DMG:

potion of animal control:	type 1-15	400
	type 16-19	800
	type 20	1.600
potion of dragon control:	een farve	5.000
	flere	9.000

potion of giant control/strength:		
hill	1.000/	900
stone	2.000/1.000	
frost	3.000/1.100	
fire	4.000/1.200	
cloud	5.000/1.300	
storm	6.000/1.400	

potion of human control, type 20:	2.000	
ring of invisibility with inaudibility:	15.000	
ring of protection:	8.000 + 2.000 pr AC+	
ring of spellstoring:	5.000 + 500 pr spellniveau	
bag of tricks: type 1-5	10.000	
	type 6-8	15.000
	type 9-0	20.000

girdle of giant strength:	5.000 pr damage+
---------------------------	------------------

iounstones:	type 1-6	30.000	
	type 7	40.000	
	type 8	5.000	
	type 9	8.000	
	type 10	5.000	
	type 11	25 niveauer	10.000
	type 12	50 niveauer	30.000
	type 13	pris og virkning som ring of spellstoring, dog kan samme sten indeholde spells fra flere klasser, og antallet af spells er ikke begrænset, det er kun antallet af spellniveauer	
	type 14	8.000	

medallion of esp:	type 1-18	10.000
	type 19	20.000
	type 20	30.000

Quaal's feather token:	
anchor	2.000
bird	3.000
fan	4.000
swan boat	5.000
tree	6.000
whip	7.000

robe of useful items har 10 "additional items", de slås af DM og meddeles ejeren inden duellens start
 rope of entanglement er ikke tilladt



Selvom DMG angiver, at flere eksemplarer af en genstand findes samme sted, som f. eks. ved pile, så er den angivne pris en stykpris.

Kun genstande nævnt i DMG kan købes. Man kunne f.eks. af prislisterne få det indtryk, at man for 30.000 gp kunne købe en girdle of giant strength, der giver +6 på damage, men en sådan genstand er ikke beskrevet i DMG, og findes derfor ikke. Det samme gælder en ring of spellstoring med kun een spell.

Vi starter FREDAG kl. 18.00 dels med finaler i løbende turneringer, evt. udfordringer fra tronstolspretendenter

og ikke mindst TILMELDINGER til de turneringer der afholdes de næste par dage - hvis du ikke har tilmeldt dig pr. brev (jfr. side 2).

Foreløbigt program for LØRDAG :

12 ⁰⁰ — 12 ³⁰	Dørene åbnes. Deltagerlister til turneringerne vil være hængt op.			
12 ³⁰ — 15 ³⁰	AD&D Duel Indledende runde	Ace of Aces	AD&D Bar-room Brawl Indledende runde	Lost World
15 ³⁰ — 19 ⁰⁰	Diplomacy Indledende runde	Up Front Indledende runde	Call of Cthulhu	Traveller
19 ³⁰ — 20 ⁰⁰	Spisepause. Der vil have været mulighed for at bestille smørrebrød.			
20 ⁰⁰ — 23 ⁰⁰	Individuel AD&D Indledende runde	Up Front Finale		Risk

Følgende turneringer er endnu ikke skemalagt: Wooden Ships & Iron Men, Victory in the Pacific. Marvel Supereroes og AD&D English er aflyst.

ret til ændringer forbeholdes.

Foreløbigt program for SØNDAG

Ret til flere ændringer forbeholdes.

12 ⁰⁰ — 12 ³⁰	Dørene åbnes.			
12 ³⁰ — 13 ⁰⁰				Diplomacy Finale
13 ⁰⁰ — 15 ⁰⁰	Individuel AD&D Finale	Hold AD&D		
15 ⁰⁰ — 16 ³⁰			AD&D Bar-room Brawl Finale	
16 ³⁰ — 17 ³⁰				AD&D Duel Finale
17 ³⁰ — 18 ⁰⁰	Pause og opsamling.			
18 ⁰⁰ — 19 ⁰⁰	Officiel afslutning og præmieoverrækkelse.			
19 ⁰⁰ — 23 ⁰⁰	Auktion over deltagernes medbragte spil, blader o.l. Når den engang er overstået, begynder vi så småt at rydde op. Man kan godt blive og afslutte et spil, men kl. 23.00 skal vi være ude. Hjælp til oprydning modtages med glæde.			