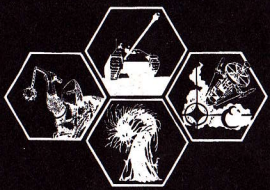


Vi sees på Arcon, 23. -25. juni 1995!

Innhold

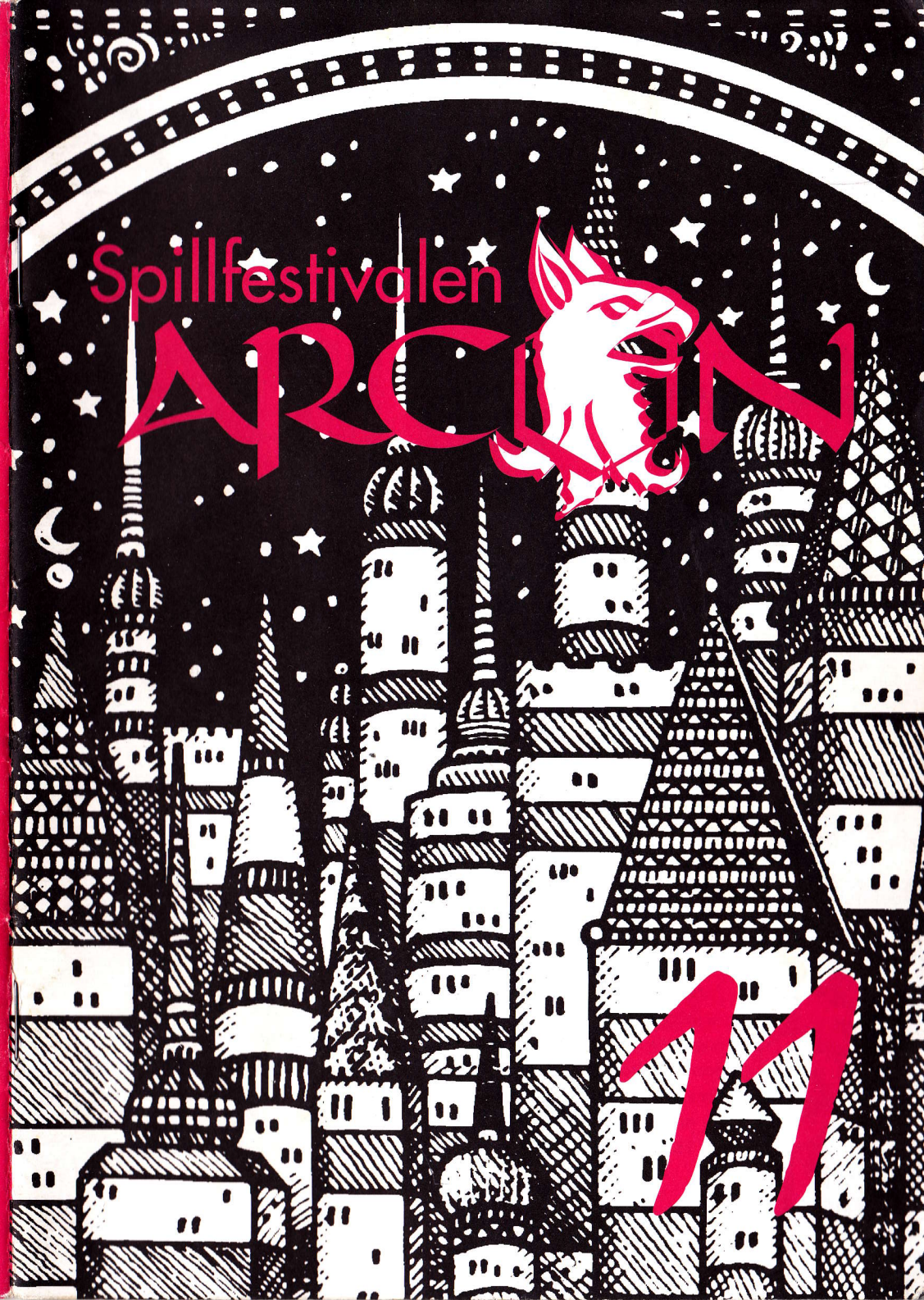
Turneringsoversikt	
Tegnforklaring	3
Rollespill	4
Brettspill	12
Kortspill	16
Miniatyrer	18
Andre turneringer/ arrangementer	20
Tidsskjema for rollespill	22
Tidsskjema for andre spill	24
Praktisk informasjon	
Påmelding	26
Åpningstider	28
Lokalene	28
Overnatting	30
Servicetilbud	30
Ordensregler	31
Kommunikasjon	32
Arkiv for rollespill-moduler og reserveturneringer	34
Komiteen for ARCON 11	35



ARCON

Pb. 46, Blindern
0313 Oslo

Lobo Grafisk



Velkommen!

ARCON-komiteén har nok en gang gleden av å invitere alle med interesse for simuleringsspill til Norges (og Nordens) største spillfestival. Helt siden den første kongressen vår fant sted, i 1985, har ARCON satset mye på å ha et bredt tilbud til alle med interesse for våre typer spill: Rollespill, brettspill, miniatyrer, kortspill m.m. Vi tror at årets arrangement, ARCON 11, vil overgå det meste som vi har fått istand til nå, både når det gjelder bredde og kvalitet på det som presenteres.

Komiteén er kommet tidligere igang med arbeidet enn noen gang før. Denne informasjonsbrosjyren vil være ferdigtrykket rett etter påske, og vi satser på å få den ut slik at alle som får den tilsendt i posten skal ha den minst 4 før påmeldingsfristen: 27. mai. Men husk at man vil bli prioritert m.h.t. turneringspåmeldinger i den rekkefølge man har betalt. Det lønner seg altså å betale avgiften så raskt som overhodet mulig. I jubileumsåret har vi sett oss istand til å holde prisen for forhåndspåmeldte på kr. 185 (som ifjor), noe vi egentlig

slett ikke synes er så veldig dyrt. Ikke minst tatt i betraktning at det beløpet dekker så godt som all programaktivitet under hele ARCON. Vi ønsker selvsagt at flest mulig skal få anledning til å bli med på det som kommer til å bli årets spillbegivenhet 1995 — ARCON 11! Dette er en medvirkende årsak til at informasjonen kommer så tidlig i år, og med en lang påmeldingsfrist. Dette bør også gi folk som ikke har vært på ARCON tidligere, anledning til å melde seg på. Skulle du derfor vite om noen som kan tenkes å ha bruk for et eksemplar av denne brosjyren, så sender vi gjerne flere av den til interesserte. Send oss beskjed om aktuelle navn & adresser pr. post, telefon eller e-mail.

ARCON feirer altså sitt 10-årsjubileum i år, og dette skal markeres: Både gjennom egne programposter og ved at vi denne gang satser svært mye på å lage en festival som ikke bare skal bli diger, men også effektiv, veldrevet og trivelig. Er det noe du har lyst til å bidra med? Har du erfaringer fra tidligere ARCONer som vi kan bruke i

jubileumsprogrammet? Kanskje du sitter inne med film, fotos eller andre former for opptak som vi kan bruke? Eller kanskje du bare har lyst til å hjelpe oss med å lage den aller beste ARCON til nå? Uansett, ta kontakt, skriftlig eller pr. telefon.

Det er selvsagt ikke nødvendig at du skal gjøre noe selv under kongressen, for at vi vil ønske deg hjertelig velkommen til ARCON 11. Men husk: Dette er en ren hobbyaktivitet, uten noen form for økonomisk belønning for de som jobber, bortsett fra at de slipper gratis inn (om vi går med overskudd). Altså stiller spillerne under arrangementet mer eller mindre på lik fot: Vi er alle med i den store og varierte hobbyen som de siste par tiårene har vokst frem rundt våre typer spill. ARCON er også åpen for de som er helt ferske i hobbyen vår, og prøver i det hele tatt å være et bredt og inkluderende arrangement. Om man vil tilbringe hele helgen med å være med i turneringer, om man vil sette seg i evig gjeld til spillbutikkene som har stands, om man stort sett kommer for å treffe venner og kjente, eller blir opptatt av film- eller sideprogrammet, så er man uansett med på et ganske særpreget og (håper vi) vennskapelig arrangement.

Vel møtt på Arcon 11!

Om programmet

På de påfølgende sidene finner du informasjon om de fleste av de programpostene som for tiden ligger i rute.

Tegnforklaring

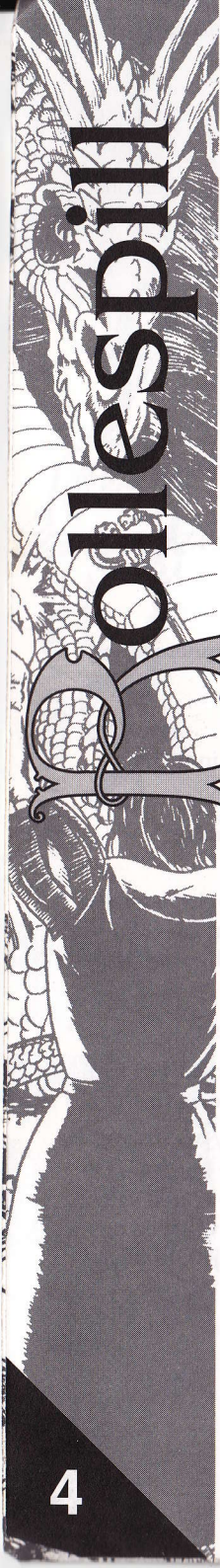
- ⌘ **Regelinnføring for start.**
- ☺ **Ingen regelkunnskaper kreves**
Enkle regler, egnet for nybegynnere
- ☺ **Regelkunnskap anbefales**
Nybegynnere kan delta, men ikke regne med å vinne
- ☹ **Regelkunnskaper nødvendig**
Reglene er så krevende at nybegynnere ikke vil komme inn i spillet
- ☰ **Forhåndspåmelding**
Påmelding mottas samtidig med innbetaling, samt under ARCON
- ❖ **Egne kort/ miniatyrer e.l. nødvendig**

For hver turnering er det dessuten oppgitt navnet på ansvarlig arrangør, hvilke puljer den går i, annen nyttig informasjon og antall mulige deltagere.

"/" skiller alternative innledende puljer.

"+" skiller puljer med runder som er adskilt av kvalifiseringskrav. F.eks. innledende runde og finale.

F.eks. under AD&D NM står det: I/III/IV+VI+VII. Det betyr at det går innledende runder i puljene I, III og IV, semifinale i pulje VI og finale i pulje VII. Om du skal melde deg på her, skal du velge én og bare én av de innledende rundene; pulje I, III eller IV.



AD&D NM ☰ ☺

- Stig Erik Sandø og Eskil Saatvedt
- Pulje I/III/IV + VI + VII
- Individuell / 3 runder
- 216 deltagere

Årets AD&D NM turnering foregår i Dragonlance-verdenen. Spillerne er helter etter den store krigen (War of the Lance), hvor de utførte oppdrag for the Knights of Solamnia. En av de som var i gruppen ble tidlig plukket ut til en elitestyrke. Nå etter krigen får de brev fra han om at han skal gifte seg. Karakterene ser naturligvis frem til å få sluppet av med en fest og rolig liv i en landsby. Men alt er kanskje ikke så idyllisk likevel?

AD&D Open ☺

- ARES v/Niels E. Wisth
- IV + VI
- Individuell / 2 runder
- 36 deltagere

I AD&D Open i år spiller spillerne lederne av en ogrestamme. Ved ordet ogrer tenker de fleste på store, sterke, hårete og stakk dumme humanoider som bare tenker på å drepe, plyndre og generelt lage kvalm hvis de skjønner hvordan. Dette er ikke tilfellet med tharogrene. De er mindre, svakere og mer intelligente enn ogrer andre steder — noe som antageligvis kommer av deres noe enestående bakgrunn.

For over 1000 år siden, hadde ogrene i Thar et høyt utviklet samfunn. De levde i store byer, bygde veier og bedrev gruvedrift i fjelle-

ne. Deres prester var på høyde med menneskenes mektigste. Ogrene var et stolt og avansert folk, men etter den siste kongens død falt riket til kaos og plyndrende menneskehærer.

Nå lever ogrene i primitive stammer, med kun navn som bevitner fordums storhetstid. Navn som Crystal Sphere. Som sagt spiller spillerne lederne av denne stammen. Spillerne vil få føle hva det vil si å være på den andre siden når de konfronterer "eventyrere" i aksjon. Plottet vil hovedsakelig gå ut på å lete etter Vörbyx' hammer, et legendarisk våpen hvis bærer vil bli den nye konge over alle Ogrer, men også kampen om innflytelse og lederskap innad i stammen. Den som til sist sitter med makten vil også herske over kongeriket Thar og ogrenes sivilisasjon vil atter reise seg fra ruinene og blomstre under én sterk leder.

AD&D, lag ☰ ☺

- Heikki Holmås
- Pulje I + II
- Lag / 2 runder
- 25+ deltagere

Den fryktelige gnomen Gnork har overvunnet klanen ledet av hobgoblinen Uif. Hva har dere, de fantastiske ulvekarene, med dette å gjøre? Det er overhodet ikke sikkert at dere finner ut dette, men en rolle i oppgjøret har dere i alle fall. Et klassisk eventyr i god gammel AD&D-tradisjon. Eventyret favoriseres samkjørte grupper med stor kreativitet og effektivitet. Bli landets uoffisielle beste AD&D-lag.

AD&D-duell ☰ ☺

- Pendragon v/Kristian Riiser Echholt
- Pulje IV + V + VI
- Individuell / 3 runder
- 64 deltagere

Enhver regelkverulants drøm: 4 og 4 karakterer som ville få enhver spilleder og tarrasque til å grøsse, går inn i en arena, men bare én kommer levende ut. AD&D-duell har med flere bøker i år enn noensinne, og det krever derfor god kjennskap til AD&D-reglene for å hevde seg.

Du kan få tilsendt duellreglene ved å sende et brev og kr. 5,50 i porto til ARCON v/Programutvalget.

AD&D-duell, lag ☰ ☺

- ARES v/Espen Sortland
- Pulje IV + V + VI
- Lag / 3 runder
- 24 deltagere

Drep fienden før han dreper deg.

Hvis du trodde AD&D-duell var innviklet og kverulerende, tro om igjen! Nå er det her, AD&D-lagduell, fra skaperne av fjorårets duell... Men reglene er ikke vanskeligere... Men som du tenkte, hack'n'slash, noen finurlige formel og en fin slagplan er en "sikker" vei til seier.

AD&D-duell kaos ☺

- ARES v/Fredrik Ørlyng
- Pulje III
- Individuell / 1 runde
- 30 deltagere

Det ultimate kaos!! Tenk deg en

AD&D-duell hvor det er 30 - tredve - spillere inne i en og samme arena. Det er alle mot alle, mann mot mann. Kun én kan overleve! Den perfekte nytelse for alle regelkverulanter der ute. Behøver vi å si mer?... Regler deles ut i Pulje I.

Ars Magica ☰ ☺

- Simen Hagerup
- Pulje I
- Individuell / 1 runde
- 25+ deltagere

Ars Magica foregår i høymiddelalderen i et mytisk Europa. Spillerne trer inn i rollene som legendariske trollmenn og deres hjelpere. Det herrens år 1328 sendte noe uødelig sin vrede over Firenze, samt Italia forøvrig. Alle, fra rottene til adelen, led under katastrofen: Sult. For å forstå bakgrunnen for dette må vi mange år tilbake i tid; nærmere bestemt til det herrens, om det ikke var djevelens, år 819. Himmelen var ikke vert for noe uvær den dagen, men det blåste dog stormer. Stormer som rev i sjelen til Kradius av Diedne med sine ståklør, stormer som i et halvt millenia skulle rive i tarmene på Italias innbyggere. Magusen bladde i en bok, hvis mørke permer trollbandt alle de som ikke visste hvilke dunkle ord en skulle lese for å åpne dem. Kradius skulle til å gjøre banebrytende oppdagelser, som ville forandre hele Hermes' orden.

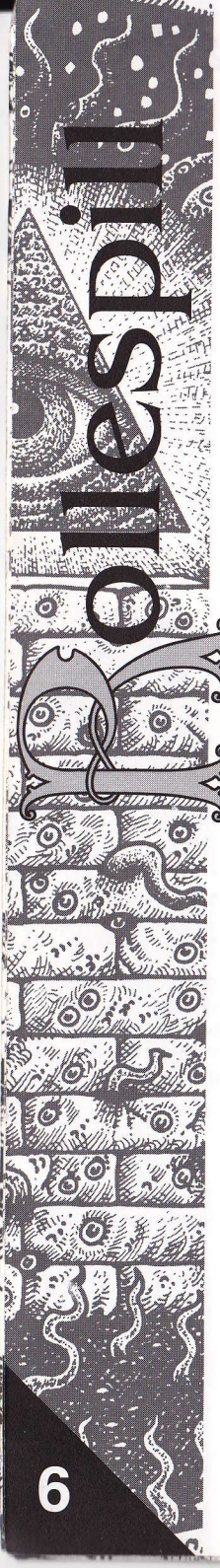
Arrangøren trenger såkalte harlequins som skal hjelpe han med scenariet ved nærmest skuespilling. Interesserte kan henvende seg til programkomiteen.



SPILLFESTIVALEN 1985 (ARCON 1)

- 8-10/3 - 1985
- Ungdomshuset, Madsrud Allé
- ca 40 deltagere

Det ble ikke laget button. Som tegn på medlemskap ble det brukt reklameklisremerker for hageredskaper.



Call of Cthulhu, individuell



- Marius Karlsen
- Pulje II + VI + VII
- Individuell / 3 runder
- 125 deltagere

Eventyr i H.P. Lovecrafts tåkefulle verden. Scenariet foregår i Nord-England i 1920. Det er høst og det blåser sterkt og kaldt rundt hus-hjørnene. Det regner og månen kan enkelte ganger skimtes gjennom skydekket. Karakterene er på en arkeologi-kongress her og alt virker helt normalt...

Call of Cthulhu, lagturnering



- Reanimators of H.P. Lovecraft v/Hans Olai Martinsen
- Pulje III/V
- Lag / 1 runde
- 50+ deltagere

Skrekkrollespillet over alle skrekkrollespill. Bli i år arrangert av Reanimators of HPL og det blir derfor et godt gjennomarbeidet scenario i ekte CoC stil. Scenariet foregår i 1920. Behøver vi å si mer.

Cyberpunk



- Andreas Hjelde
- VII
- Lag / 1 runde
- 20+ deltagere

Cyberpunk er et rollespill om den mørke fremtid, hvor spillerne enten er firmaslaver eller ungdomsopprørere. Cyberpunk er basert på William Gibsons romaner.

Spillerne er ansatt i Arasaka, og

under en firmafest blir en av direktørene funnet myrdet. Spillerne får i oppdrag å finne bakmannen slik at oppdragsgiveren kan gjøre inntrykk på styret og dermed bli forfremmet. Men forrædere kan dukke opp fra de mest uventede steder.

Earthdawn



- Sten Roger Sandvik
- Pulje I/VI/VII
- Lag / 1 runde
- 25+ deltagere

Hvis du er lei av å redde vakre monstre fra grusomme prinsesser (eller lignende), er Earthdawn noe for deg. Earthdawn er et rollespill som har både den ridderlige romansen og den groteske, blodige smørje. Det utspiller seg i en verden som har vært terrorisert i århundrer av blodtørstige demoner, men nå prøver folket å gjenerobre den. Dette skaper helter og legender.

GURPS



- Hans M. Haukedal
- Pulje II/VI
- Lag / 1 runde
- 36+ deltagere

GURPS er et multi-genre rollespill med regler for det meste. Spillet er ganske realistisk, og egner seg godt for turneringsspill fordi det legger stor vekt på rollepersonene. For alle andre enn spillederen er GURPS veldig enkelt, og perfekt for nybegynnere. Rollepersonene er enkle å forstå. For en som aldri har "GURPSet" før tar det toppen 10 minutter å lære seg systemet.

Mage



- ARES v/Trond Pedersen
- Pulje II
- Individuell / 1 runde
- 25+ deltagere

Mage, in the World Of Darkness. Du har våknet opp av en dvale, og innser at naturlover ikke er til for å følges. For disse lovene er bestemt av menneskeheten generelt, og deg spesielt. Nå er du med i *The Ascension War*, en krig der du kjemper om hvilke naturlover som skal gjelde idag. Men det lurker farer i mørket av din egen hjerne, for med så stor makt som du har, kan man lett bli gal.

Dette er et rollespill for avanserte spillere, med god fantasi og med evner til å ro. Men opplevelsen av å ha virkeligheten i sin hule hånd, er overveldende.

Rolemaster



- ARES v/Ina Faye-Lund
- Pulje II + IV
- Individuell / 2 runder
- 25 deltagere

Klassisk rollespill, hvor det i år legges stor vekt på rollespilling. Spillerne spiller lavnivås karakterer for å fremheve godt rollespill. Bli med inn i fantasiens verden, bli med på Rolemaster.

RuneQuest



- Alf Ohnstad Lien
- Pulje II + V
- Individuell / 2 runder
- 36 deltagere

Det skjer noe skummelt i Lankmar! Folk blir drept på de

Meld deg som spilleder!

mest bestialske måter, og karakterene må etterforske. Det som først virket som en "vanlig" massemordsak utvikler seg snart til noe langt større, og karakterene kjemper, ikke bare for seg selv, men for hele Lankmar! Denne modulen er en fantasy-modul med diverse elementer fra horror. Det er hentet inspirasjon fra Call of Cthulhu, Kult, Hellraiser og selvsagt fra Fritz Leibers Lankmar.

Shattered Dreams



- Alf Risberg
- Pulje III
- Individuell / 1 runde
- /18-års grense grunnet innhold
- 25 deltagere

Drømmetydere har i årevis forsøkt å forklare våre drømmer med symbolikk og psykologi. Det er drømmeren som står i sentrum, sannheten er en ganske annen. I Shattered Dreams manipuleres drømmeren av fryktinngytende vesener og deres intrikate intrigemakeri. Natt etter natt kommer de og perverterer søvnen. Det ene marerittet avløser det andre. Noen av vesene benytter drømmene til å tre inn i vår verden.

Som spiller i Shattered Dreams tar du rollen som en "drømmevandrer", med evnen til å bevege deg inn i andres grusomme og surrealistiske drømmer. Det skal mer til enn et sverd og en øks for å rydde opp i det du måtte finne der...

Spilledermesterskapet



- ARES v/ Kim Strandebo
- Pulje VII



ARCON 2

- 28-29/6 - 1986
- Kjemibygningen, Blindern
- ca 150 deltagere



ARCON 3

- 7-9/8 - 1987
- Kjemibygningen, Blindern
- ca 200 deltagere

- Individuell / 1 runde
- 10+ spillere (5 spillere pr. bord)

Som navnet tilsier, en turnering for spillere. Man skal lede et rollespill for 5 spillere. Systemet og eventyr er helt valgfritt, og kan være selvlaget eller kjøpt i butikken.

Spilledermesterskapet trenger også spillere. Dette er en glimrende anledning til å bli kjent med et nytt spill, under ledelse av noen av landets beste spillere.

Mens det er forhåndspåmelding for de som skal delta som spillere, kan de som ønsker å delta som spillere melde seg på i resepsjonen under ARCON.

Star Wars



- Kristian Bergvik
- Pulje II + VII
- Lag / 2 runder
- 25 deltagere

Star Wars er et enkelt og spennende rollespill basert på de populære filmene ved samme navn.

Handlingen denne gang er lagt til ca. 2 år etter Return of the Jedi. Spillerne er tilknyttet *New Republic Scout Service*, og får i oppdrag å gjenopprette kontakten med en koloni man ikke har hørt fra på 15 år. Når de kommer fram oppdager de at alt ikke er som det skal være...

Tales from the Floating Vagabond



- Vingulmørk v/Jan Erik Dyve
- Pulje I + VII
- Individuell / 1 runde

- 25+ deltagere
- Floating Vagabond er spillet for deg som mener at livet er en tung og fattig blanding av sanser og blikk. I dette spillet kan du (virtuelt) drikke bort dine problemer, men det er også mulig å gjøre mange andre ting. Fem helter havner midt oppi et helvete da de skal finne planeten som gud skapte rett etter jorden. Men legendene sier at Gud slett ikke var i det rette humøret da dette skjedde. Vil du vite mer kan du melde deg på dette erke-klassiske spillet som forøvrig arrangeres av Vingulmørk, forening for simulering, bedre kjent som klubben bak Con-Con arrangementene.

Terrorist



- Ares v/Herman Ellingsen
- VII
- Lag / 1 runde
- 36+ deltagere

Terrorist er et rollespill der spillerne skal forestille terrorister i dagens samfunn. Det foregår i "vår" verden, og det brukes mye "dagligdags" informasjon (fra media, bøker eller egen erfaring) for å få dette spillsystemet til å virke overbevisende, realistisk og spennende. De fleste som har hørt om terroristvirksomhet i det hele tatt, kjenner til noen av standardhjelpemidlene (AK-47, plastisk sprengstoff, dekk identiteter) og handlingene (gisseltagning, våpenkjøp).

Torg



- ARES v/Aslak Berby

- Pulje II
- Lag / 1 runde
- 25+ deltagere

Spillet for deg som liker "pulp" science fiction. Deler av verdenen er innvadert av forskjellige invasjonsmakter, og områdene de invaderte, inkludert nesten alt som fantes der, konverterte til den nye realiteten. Stormer av mulighetsenergi raser gjennom verdenen. Bare noen få utvalgte kan bevege seg trygt gjennom disse, deriblant spillerne. Årets scenario foregår på Orientekspressen.

Twilight 2000



- Atle Mathisen
- Pulje I
- Lag / 1 runde
- 25+ deltagere

Twilight er rollespillet for alle som intrusserer seg for de fatale følger den tredje verdenskrigen hadde. Hvem var det som sa at vi ikke vil overleve en atomkrig?

Scenariet til årets Twilight-turnering kommer til å foregå i USA, og karakterene er en gruppe med "bounty hunters". Året er 2002 og hvem vet hva som vil skje?

Vampire A



- ARES v/Ina Faye-Lund
- Pulje III + V + VII
- Individuell / 3 runder
- 125 deltagere

Natten senker seg over byen. Langsamt våkner den til liv; Byens lysskye elementer kommer fram. Forbrytere, ungdomsgjenger, horer... og vampyrer. Et skrik fra

FRIVILLIG INNSATS

er absolutt nødvendig for å få ARCON til å fungere.

Alle som har lyst til å gi en håndsrekning, er hjertelig velkomne som gophere. Er du interessert i å melde deg, så kryss av i eget felt på postgiro-innbetalingskortet som er vedlagt denne brosjyren. Vi er spesielt interessert i folk som disponerer eller kan kjøre bil — skriv dette evt. som egen melding på innbetalingskortet.

Ved å jobbe som gopher i minst to puljer, får du:

- Gleden av å være med på å arrangere Skandinavias største spillfestival
- Refundert kongressavgiften (hvis vi går med overskudd)
- Egen T-skjorte, button etc.
- Matkuponger ("gopherdollars") til bruk under ARCON
- Garantert overnatting & div. andre servicetilbud

Blant de som har gjort aller størst innsats, velger vi ut ÅRETS GOPHER. Vedkommende får et gavekort verdt kr. 500 hos en spillbutikk, og gratis adgang til neste ARCON. De to-tre som kommer nærmest i utvelgesprosessen får også et slikt gratismedlemskap.



MELD DEG SOM GOPHER!

en bakgate —ingen bryr seg. Det kan være hva som helst. Vanlige folk lukker ørene, og byens mer herdede individer trekker seg unna, de vet ikke, men de føler at her er noe de ikke kan hamle opp med.

Mektige er de, vampyrene. Men de har sine intriger, sine små krigere. Og et offer for en slik intrige har akkurat kommet til byen. Han har noen venner han stoler på, og han er langt unna de som jager ham, men er han trygg?

Spillerne er vampyrer i Oslo. Blant dem er en flyktning som trenger deres hjelp. Det er opp til spillerne om de klarer å hjelpe ham, eller om de selv blir trukket inn og tilintetgjort i en av vampyrenes utallige intriger.

Vampire B



- ARES v/Johannes Brodwall
- Pulje II + IV + VII
- Individuell / 3 runder
- 125 deltagere

Tiden er nå, verden vår egen. I de dekadente storbyene ruver vampyrene som herrer over sine under-såtter, både levende og døde. Det er i denne mørke visjonen at spillerne må skille rett og galt, godt og ondt. Noe som kan vise seg vanskelig i en verden med mange fasetter og så mange hemmeligheter. Det er ikke lenger snakk om å skille venn fra fiende, for fienden er ingen annen enn deg selv... I denne verdenen, blir spillerne, som vampyrer og de mektigste vesnene som vandrer i byene, selv manipulert og utnyttet, og må finne ut av hvem det er som står bak

det som skjer. Scenariet er satt i Australia.

Warhammer



- Simon Thoresen
- Pulje V + VI (3t. Kvalifisering + 9t. finale)
- Individuell
- 25 deltagere

Årets Warhammer-senario vil være mer preget av skrekk enn tradisjonell fantasy, og utspilles ute på havet og langs Brettonias kyst. I begge delene er det lagt stor vekt på rollespilling og problemløsning, ikke terningkasting. Spillerne er mannskap ombord på en handels-skute, som oppdager en drivende gallion full av gull. Kapteinen på handelsskipet beslutter å taue i land gallionen, og en del av mannskapet flyttes over. En forbannelse hviler over skipet og skumle ting begynner å skje.

Werewolf



- ARES v/Sissel Hansen
- Pulje VI
- Lag / 1 runde
- 25+ deltagere

Apokalypsen er nær og de eneste som kan redde Gaia er hennes førstefødte barn, varulvene.

Ødeleggelsen er personifisert med Wyrmen, ormen som ikke har noe annet ønske enn å ødelegge det Gaia står for. Med den raske utviklingen og urbaniseringen har ormen vunnet mye makt, det er opp til spillerne som varulver, Gaias krigere, å ta kampen opp mot ødeleggelsen.



Har nattåpent dagen før ARCON!

Torsdag 22. juni, dagen før ARCON holder vi nattåpent på PALEET i Karl Johans Gate 43.

Nå kan du handle i fred og ro torsdag kveld før du kaster deg inn i kampen om å vinne flest mulig turneringer på ARCON. Vi har SUPERTILBUD på mange ting du ikke vil se på ARCON grunnet plassmangel, også miniatyrer og tegneserier.

Det blir også tilgjengelig bord og stoler kvelden til å spille. Mat og drikke inviterer deg til å delta i mange restauranter.

Axis & Allies Cup 1995

Turneringen begynner fredag 2. juni i Paleet. Det spilles innledende runder 2-3/6, 9-10/6, 16-17/6 og 22/6. Tilreisende kan også spille innledende runde fredag 23/6 på ARCON. Turneringen avsluttes på ARCON. Det spilles med tomannslag. Deltagelse er gratis, men deltagere som skal delta i runder som spilles på ARCON må ha gyldig dagsbillett eller medlemskap i ARCON.

Premien består av AVALONs store vandrepokal hvor vinnerne får sine navn inngravert. Foruten ære og berømmelse, deler vinnerlaget også en stor samling brettspill, rollespill og miniatyrbokser som blir utstilt i Paleet en uke før ARCON.

Påmelding fra og med 15. april til Marius Mørck på tel 22 41 43 36

Velkommen til AVALON i:

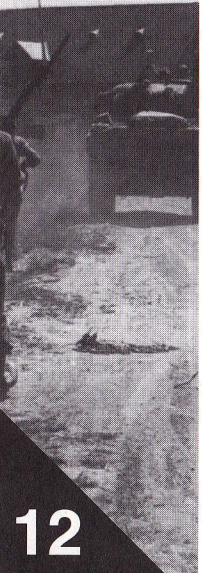
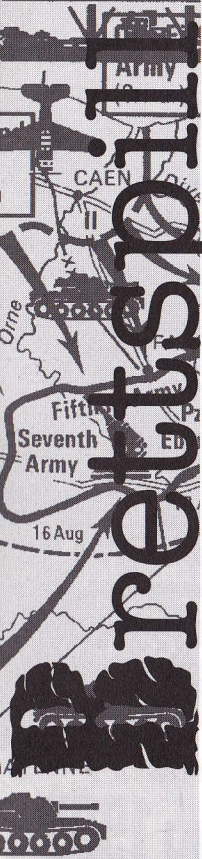
**Paleet, 2.etasje
Karl Johans Gate 37-41
Oslo**

man-fre: 10-20 lør: 10-17

**Ønsker du mer informasjon,
eller å benytte deg av vår
postordreservice, ring:**

22116161

(man-fre: 10-17 lør: 10-15)



1830 ☰ ☺ ☳

- Hans Torvatn
- II + VII
- Individuell / 2 runder
- 36 deltagere

1830 er et jernbane- og aksjespekulasjonsspill for opptil 6 deltagere. Spillerne starter jernbaneselskap og spekulerer i aksjer for å bli rikest mulig. Den vinner som har mest verdier når spillet slutter. Kan du overleve i et hardt og nådeløst kapitalistisk samfunn? Ingen terninger, den eneste flaks du kan ha er motstanders tabber.

Axis & Allies, individuell ☰ ☺

- Are Dahl
- Pulje III/IV + V + VII
- Individuell / 3 runder
- 125 deltagere

Enkelt strategispill om den andre verdenskrig. Et lag spiller akse-maktene, og det andre spiller de allierte. Et populært spill, hvor nybegynnere har gode muligheter til å hevde seg.

Axis & Allies, lagturnering ☰ ☺

- Are Dahl
- Pulje II + III + IV + V + VI + VII
- Lag / 6 runder
- 128 deltagere

Enkelt strategispill om den andre verdenskrig. Et lag spiller akse-maktene, og det andre spiller de allierte. Et populært spill, hvor nybegynnere har gode muligheter til å hevde seg.

BattleTech duell ☰ ☹

- ARES v/Sten Hugo Hiller
- Pulje IV + V + VI
- Individuell / 3 puljer sammenhengende
- 10+ deltagere

Duellspill fra MechWar universet. En kan lage hva en vil opptil 100 tonn for *innersphere* eller 75 tonn for *klan* (ingen avrunding, behold fraksjoner). Minimumskrav for vekt og ammunisjon gjelder. Kun regler fra BattleMech Compendium kan benyttes.

Britannia Elite ☰ ☹

- ARES v/Fredrik Ørlyng
- Pulje IV + VII
- Individuell / 2 runder
- 16+ deltagere

Årets Britannia-turnering blir en smule spesiell; Kun nogenlunde erfaringene Britannia-spillere får være med. Det stilles ingen krav til hvor mange ganger du har spilt Britannia, men du må kunne reglene og ha spilt spillet mange nok ganger til at du forstår hva det virkelige dreier seg om. De fire spillerne som får flest poeng, uansett bord, vil gå til finalen.

Car Wars ☺

- ARES v/Trygve Øisjøfoss
- Pulje V + VII
- Individuell / 2 runder
- 36 deltagere

Bilkrig i ekte Mad Max stil. 6 biler og deres sjåfører starter en kamp på liv og død inne på et lukket område. Kun én kan seire. Alle

midler er lov —Spikermatter, oljesøl, laservåpen og maskingevær.

Det er tillatt å lage egne biler. Regler for dette vil henge på ARCON. I tillegg vil det bli hengt opp et utvalg av andre lovlige biler som folk som ikke vil lage selv kan bruke. Anbefales for nybegynnere da det ikke kreves regelkunnskap for å hevde seg.

Advanced Civilization ☰ ☺

- ARES v/Ivar Raen
- Pulje III + VI
- Individuell / 2 runder
- 64 deltagere

Klassisk turneringspill om utviklingen fra steinalderen til romertiden. Målet med spillet er å bli sivilisert. Sørg for at befolkningen din får nok plass å boltre seg på, bygg byer og gjør lukrative handelsavtaler med medspillerne. Men pass på; Når du minst venter deg det kan det komme et jordskjelv, eller enda verre: folket kan gjøre opprør! Anbefales av spillere som har sett seg lei på at et terningkast kan avgjøre hvem som vinner spillet.

Diplomacy NM ☰ ☺ ☳

- NDF v/Borger Borgersen
- Pulje II/III/IV/V/VI + VII
- Individuell / 2 runder
- 49+ deltagere

Diplomacy er et spill for 7 personer hvor spillerne kontrollerer hver sin stormakt (England, Frankrike, Italia, Russland, Tyrkia, Tyskland og Østerrike) i Europa rundt år 1900. Spillerne styrer stor-

maktens armeer og flåter. Målet med spillet er å erobre minst 18 forsyningssentre. Spillet kjerne er forhandlingene mellom spillerne. I forhandlingene er alt tillatt. Man kan gjerne spre løgner, bakvaske andre spillere, komme med trusler, tilby allianser o.s.v. for å styrke sin egen stormakts kontroll over Europa. Mellom hver forhandlingsrunde flytter hver stormakt sine armeer og flåter. Diplomacy er et spill helt uten terninger. Flaks finne ikke i dette spillet. Her vinner den som er flinkest til å manipulere de andre spillerne.

Det spilles fra våren 1901 til høsten 1907. Spillerne rangeres etter antall supplysentre høsten 1907. Diplomacy-turneringen på ARCON 11 er offisielt norgesmesserskap med 5 kvalifiseringsrunder (hvor de 2 beste resultatene teller) og 1 finalerunde. Til finalen går de spillerne med de 3 beste enkeltresultatene og de 4 beste totalresultatene. Det er med andre ord fullt mulig å nå finalen med kun et eller to spill. Man bestemmer selv hvor mange av kvalifiseringsrundene man ønsker å spille.

Harpoon ☰ ☹

- Ronny Kjær
- Pulje II + VI
- Individuell / 2 runder
- 20 deltagere

Harpoon er en simulering av moderne sjøkrig der det legges vekt på hardware. Deltagerne deles opp i to lag som sitter i adskilte rom, mens turneringslederen flyr som en strikkball for å koordinere det hele. Verd å spille



ARCON 4
spillfestivalen
1988

ARCON 4

- 24-26/6 - 1988
- Nordkanten samfunnshus Sandaker/Torshov
- ca 300 deltagere



ARCON 5

- 23-25/6 - 1989
- Nordkanten samfunnshus Sandaker/Torshov
- ca 330 deltagere

bare for å få se en uhyre stresset arrangør...

Innledende runde vil bli et ASW-Scenario hvor de allierte skal prøve å finne en Tango, en Charli og en Alfa. og selvfølgelig senke dem.

Finalen blir en tenkt situasjon under oppløsningen av Sovjetunionen og overføringen av skipet Adm. Kuznetsov CVHG til Nordhavslåten. Noe Ukraina ikke vil ha noe av.

Junta

- ARES v/Erik Kvarvåg
- Pulje I/IV/V + VI + VII
- Individuell / 3 runder
- 343 deltagere

ARCONs desidert største brettspill-turnering. Vær med på å styre en liten bananrepublikk. Målet er selvsagt å lure så mye penger som mulig fra statsbudsjettet inn på din hemmelige bankkonto i Sveits. Useriøst, men veldig morsomt spill! Oppmøte 15 minutter før start for fordeling av spillerne.

Lost Worlds

- Tore Stuedahl
- Pulje III
- Individuell
- 64 deltagere

Alltid en av ARCONs beste turneringer! Et populært duellspill hvor man i stedet for brett og brikker bruker bøker. Arrangeres nå for 8. året på rad! Som vanlig en monrad-turnering med 7 runder @ 40 minutter + 5 minutter pause mellom rundene. Følgende bøker kan benyttes:

- Goblin w/ Mace & Shield
- Man w/ Sword & Shield
- Lizardman w/ Scimitar & Buckler
- Skeleton w/ Scimitar & Shield
- Woman w/ Quarterstaff
- Man in Plate w/ Two-Handed Sword
- Dwarf w/ Two-Handed Axe
- Man w/ Shortsword & Daggert
- Woman w/ Sword & Shield
- Halfling w/ Shortsword & Shield

Andre bøker kan brukes etter individuell godkjenning fra turneringsledelsen.

Lost Worlds All Stars

- Tore Stuedahl
- Pulje VII
- Individuell
- 32 deltagere

En turnering for alle tidligere deltagere i Lost Worlds på DEFCON og ARCON (også årets). Holdes som en cup med 6 runder @ 40 minutter. Hver spiller kan delta med sin beste overlevende kriger, som beholder sine opparbeidede bonuser og bodypoints. Disse er ranket i en seeding-liste som offentliggjøres på ARCON. Alle spillerne anbefales å lage navn til sine gamle krigere. De 8 høyeste seedede kommer rett til runde 3: neste 8 rett til runde 2 mens de resterende 16 må starte i 1. runde. Listen over godkjente bøker er den samme som i den ordinære turneringen.

Nuclear War

- ARES v/Erik Kvarvåg
- Pulje II + III
- Individuell
- 36+ deltagere

Holocaust-spillet fremfor noe. Her skal du bombe de andre spillerne sønder og sammen med atombomber. Glem alt som heter forsiktighet — radioaktivitet er gøy! Glem bare ikke at motstanderne dine skyter tilbake. Du kan spille så mange runder du vil innenfor den innledende puljen. Det er dine 2 beste resultat fra alle kampene som teller (1 poeng pr. 1 mill som overlever). Det spilles 6 personer pr. bord. De 6 med best poengsum går til finalen.

Risk

- Bjørn Berdal
- Pulje VI + VII
- Individuell / 2 runder
- 36 deltagere

Risk er et enkelt strategispill for 6 spillere, som kan appellere til entusiaster av alle slags strategi- og krigsspill. Målet er å erobre så mange land som mulig mens man holder de andre spillerne fra strupen. Antall land, kontinenter og armeer avgjør hvem som vinner. Regler vil bli delt ut før start.

Shogun

- ARES v/Ivar Raen
- Pulje V + VII
- Individuell / 2 runder
- 25 deltagere

Shogun er et brettspill fra Milton

Bradley (samme som lager Axis & Allies) som foregår i Japan den gang samuraiene var på krigsstien. Som en av fem hærledere skal du underlegge deg alle de 4 store øyene i Japan. Spillet er enkelt, men ikke mindre morsomt av den grunn.

Up Front

- Tore Stuedahl
- Pulje IV + V
- Individuell / 2 runder
- 20 deltagere

Kortspill om infanterikamp under andre verdenskrig. Raskt og underholdende; allikevel på mange måter realistisk. Turnering avholdes som monrad, med 6 runder @ 50 min. Gjeldende regler: 1 - 20, 22, 25 - 27, 34 - 37, 39, 43 + alle nasjons regler.

Alle spillere skal stille med 2 lag - 1 Akse (D/IT/J) og 1 Alliert (GB/US/FR/USSR). Disse kan lages innenfor 351 poeng eller velges blant et sett ferdiglagde før start. Alle lag må leveres inn til godkjenning innen fredag 20.30. Scenariet offentliggjøres ved start.



ARCON 6

- 22-24/6 - 1990
- Kjelsås skole
- ca 550 deltagere



Brettspill
 Epidemic
 140
 reduces the eff
 EPIDEMIC
 140

Magic the Gathering NM



- ARES v/Salve Nilsen
- IV + V + VI
- Individuell / 8 runder over 3 puljer
- 256 deltagere

Bli med og bli Norges beste Magic spiller. Dette er et offisielt norges-mesterskap, godkjent av WotC. Vinneren vil få en tur med full pensjon til verdensmesterskapet i MtG. Sannsynligvis under Gen Con.

Det blir spilt med standard Duelist Convention regler, dvs. bl.a. minimum 60 kort, 15 kort i sideboard'et osv.

Magic the Gathering, lagturnering



- ARES v/Jake Smith
- Pulje III + IV
- Lag / 4 runder over 2 puljer
- 32 deltagere

En variant av Magic er å spille i lag. Reglene er som ellers men i tillegg kommer reglene for tomanns lag. Alle reglene er Duelist Convention regler, dvs. bl.a. minimum 60 kort, 15 kort i sideboard'et osv. Det skal være to spiller på hvert lag. Egne kort er nødvendig

Magic the Gathering Open



- ARES v/Geir Emblemsvåg
- Pulje V + VI + VII
- Individuell / 7 runder over 3 puljer
- 128 deltagere

Dette er tingen for dere som blir slått ut av NM, eller synes det er for stressende. Det blir spilt med standard Duelist Convention regler, dvs. bl.a. minimum 60 kort, 15 kort i sideboard'et osv. Egne kort er nødvendig

Magic the Gathering Empire, lagturnering



- Morten Halvorsen
- Pulje I + II + III
- Lag á 5 personer
- 25+ deltagere

Denne turneringen er en lagturnering med 5 spillere per lag. Hvert lag skal møte et visst antall av de andre lagene i løpet av ARCON. Resultene leveres inn på søndag formiddag (senest 11.00). Det er kun tillatt å møte et spesifikt annet lag en gang.

Jyhad



- Trond Haukvik
- I + II
- Individuell / 2 runder over 2 puljer
- 36+ deltagere

Jyhad er nytt kortspill fra WotC. Jyhad er bygget rundt White Wolfs Vampire. I Jyhad spiller du en mektig vampyr, som ved hjelp av dine understøtter (både mennesker, dyr og andre vampyrer) skal suge dine motstandere tomme for blod. I spillet, der også politikk er viktig, må en passe på fordi alt en gjør koster blod. Å ha en mektig vampyr som slave gjør samtidig deg selv svakere.

SPILLSPECIALISTEN

- ✓ Rollespill
- ✓ PC-spill
- ✓ Brettspill
- ✓ Kortspill

Egne bord til spilling og bytting av MAGIC-kort.

Stikk innom!

Vi kan spill!

Stortingsgt. 2, 0158 Oslo

Tlf: 22 41 06 21 Fax: 22 41 06 22

Blood Bowl



- Pål Vasdal
- Pulje I + II + IV
- Individuell / 3 runder
- 10 deltagere

Blood Bowl spilles av omreisende lag i the Old World i Warhammer-verdenen. The Blood Bowl, den største og viktigste turneringen, blir spilt på Empror stadion i Altdorf på den varmeste tiden av året. Lagene kan bestå av alt fra små ubrukkelige "Goblins", til de muterte umenneskene til "Kaos" lagene. De er kjent for sine ekstremt brutale fremgangsmåter. Ved første øyekast kan matchene se ut som en helt normal krig, med våpen og krigsmaskiner, men ser vi litt nøyere etter ser vi at krigerne faktisk konsentrerer seg om en ball (vel, noen gjør det).

Spillet foregår på et brett som forestiller fotballbanen. Det brukes miniatyrer som skal forestille spillerne som deltar i kampen. Det brukes spesielle terninger og vanlige D6, samt forskjellige "templates", "counters" og kort.

Figurmaling

- ARES v/Yngvar Sørensen
- Innlevering innen fredag 24.00
- Individuell

Fast innslag siden ARCON 3, hvor de kunstneriske av oss får muligheten til å vinne ære og berømmelse. Klassevinnere avgjøres ved publikumavstemming, mens Best in show kåres av en kvalifisert fagjury. Klassene er som følger:

Liten: Enkelt person, base

Stor:	Kjøretøy, dyr med vinger, giganter etc., base maks 100 x 100 mm.
Rytter:	Person på ridedyr/-monster/kjøretøy, base maks 120 x 120 mm.
Vignett:	Flere figurer med dekorert base, base maks 120 x 120 mm.
Diorama:	Samme som vignett, men større base.
Gruppe:	Flere enkeltstående figurer, hver enkelt base maks 40 x 40 mm.
Konversjon:	Selvbygd/Betydelig forandret miniatyr, base maks 120 x 120 mm.

I de to første klassene kan man stille med 2 figurer hver, mens resten er begrenset til en figur.

Micro

Hver deltager "rollespiller" kommandanten for en militær enhet. Han må, etter beste evne forsøke å danne seg et bilde av fiendens posisjon og bevegelse og forsøke å styre troppene sine deretter. Usikkerhet, "fog of war" og hurtige beslutninger er normen. Dette er spillet hvor du kan få føle frustrasjonen når du oppdager at fienden er et helt annet sted enn du trodde, og du ikke når frem med nye ordre til dine egne enheter. Ingen regelkunnskaper er nødven-

dig, men noe militærhistorisk kunnskap kan være en fordel for å ha utbytte.

Space Hulk demo

- Kjell Sawyer

As the Task Force assembled to battle the uprising on Xenoc Prime is split up after the extermination, a Xenocian Battleship slips the blockade. From its hiding in a nearby moon, the "Voidpride" made it past the Imperial fleet into the Warp following some excellent tactical manuvreing. Forces from the Dark Angels under Captain Goyakla are ordered to pursue the Voidpride, together with a complementary force of Grey Knight Terminators.

The Demo will be fought with all the existing Space Hulk rules, and will include more than fifty well-painted miniatures. If you have a squad or coven whose painting you are fairly content with, bring them along, and we could enjoy further battles after the main demo.

Space Marine



- Svein Egil U. Karlsen
- Pulje III
- Individuell / 1 runde
- 6+ deltagere

Miniatyrspill i en fjern fremtid der de tradisjonelle fantasy-rasene orker, alver, dverger, mennesker og de onde kaoskreftene går løs på hverandre i store slag. Armeene det spilles med koster mellom 3 og 4000 poeng. Folk som vil være med må ta med egne brett, armeer

Meld deg på så fort som mulig!

(miniatyrer) og terreng for å være sikret deltagelse.

Star Wars duell



- Johan Bakken
- Pulje V + VI
- Individuell
- 16 deltagere

Star Wars Miniature Battles miniatyr-duell. Åtte spillere mot hverandre. En miniatyr hver. Alle mot alle. Survival of the fittest. Den sterkeste rett. Leve sosialdarwinismen! Åtte uforenelige motstandere fra hele galaksen møtes til strid på et av imperiets nyeste romskip.

Warhammer 40000 demo

- Kjell Sawyer

As the Battle of Cha'Chira is fought out in earnest, a small Fire Dragon War Host is ordered by the Biel-Tan Farseer to attack a small settlement on a nearby moon. Imperial Intelligence sees the move, however, and directs a Blood Angel Task Force to intercept. Although basically a Demo, anyone with a 2000+ points painted Warhammer

army (compatible with the new Warhammer rules) are more than welcome to bring it along and arrange for further engagements.



ARCON 7

ARCON 7

- 21-23/6 - 1991
- Vilhelm Bjerknes hus, Blindern
- ca 660 deltagere

Første ARCON med en såkalt "jippo". Dvs. et samlende tema for T-skjorter, buttons etc..

Årets jippo var AD&D (Medlemsbuttonen var tydeligvis ikke preget av jippoen ennå.)



Auksjon

- Johannes H. Berg
- Fredag 21.00 - 24.00, lørdag 8.30 - 10.00 og søndag 14.30 - 15.30

En av festivalens mest populære programposter. Her har du sjansen til å skaffe deg spillutstyr til en brøkdel av hva det koster i butikken. Men pass opp for auksjonsfeber!

Innlevering til auksjonen kan du gjøre i resepsjonen fra kongressen åpner. Du kan gjerne angi en minstepris, men det anbefales ikke da det har lett for å hemme budgivingen. Som vanlig tar vi et gebyr på kr. 10 i forskudd. Dessuten beregnes provisjon på 10% av salgssummen (gebyret inkluderes i dette). Selgerne må selv ta kontakt med resepsjonen for utlevering av penger/ usolgte spill. Utbetaling av penger starter umiddelbart etter auksjonen. Eventuelle uavhentede oppgjør vil bli tilsendt, derfor må du skrive tydelig navn og adresse på auksjonsskjemaet. Eier er selv ansvarlig for å hente eventuelle usolgte spill. Om disse ønskes returnert, må eier selv dekke porto. I motsatt fall vil de bli forsøkt solgt på neste ARCON.

Doom ☺

- Morten Hartman
- Individuell
- Fra 16.00 fredag og ut kongressen etter avtale
- 64 deltagere

Doom er et dataspill for opptil 4 personer. Spillerne starter på hvert sitt sted på et Brett, og målet med spillet er å ta livet av så mange

som mulig av de andre spillerne. Hvis du dør starter du på nytt og kan skyte de andre eller bli skutt på nytt. Det vil ikke være mulig å gå til utgangen av brettet. Den som har flest FRAGS (ellet «Affirmative kills») er vinner. Første og andre plass gir 100 poeng, tredje plass gir 50 poeng og fjerde plass gir 25 poeng. De 16 med høyest poengsum går videre. Dette betyr at selv om du kommer på andre plass på «bordet» ditt har du fortsatt muligheten til å gå videre. Hvis noen er villige til å låne ut maskiner og/eller nettverksutstyr ville det vært fint (ARCON tar ingen ansvar for tap av/skade på utstyr).

Feudal Lords demo ☺

Leading games stiller med stand hvor de vil presentere og demonstrere postspillet Feudal Lords. Spillet foregår i en mytisk tid i Engeland rett etter Kong Arthurs død. Det er ingen rettmessig arving til tronen og kongedømmet er brutt opp i utallige små baronier. Som spiller er du en av baronene som kjemper om å bli den neste kongen av Engeland. Du må mønstre styrker og dra på felttog, sikre erobringene med befestninger og ikke minst administrere områdene dine slik at bøndene overlever og kan skaffe deg skatteinntekter. Det blir mulighet til å prøve seg på spillet.

Film

- Fredag 11.00 - søndag 15.00
- Som vanlig vil det bli vist film på video-storskjerm på to parallelle spor under det meste av kongres-

sen. I år vil vi forsøke å koordinere det ene sporet med puljetidene.

Kongressmiddag

Vil bli en trivelig sammenkomst for de som har lyst til å gjøre noe annet etter fem puljer rundt spillbordet. Flere av kongressens arrangører samt andre spesielt inviterte vil være med, og vi regner med en del sosiale innslag, taler etc. Middagen vil koste kr. 150.-. Menyen er ennå ikke bestemt, men vi satser på en tre-retters. Pga. planleggingen, må de interesserte forhåndspåmelde seg ved å betale inn 150.- på egen postgiroblankett innen mandag 12. juni. Merk blanketten "kongressmiddag".

Kostymekonkurranse

Vi vil oppfordre alle ARCON's deltagere til å ta på seg kostymer i år, da vi vil premiere de beste kostymene. Hva dere går i, om det er hightech, fantasy, eller noe i mel-

lom, bestemmer dere selv, og en jury vil da kåre beste kostyme. Påmelding under ARCON

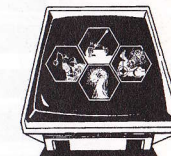
Tegnekonkurranse

- Svein Mathisen
- Start Pulje 2, slutt etter pulje 5
- Individuell

Er du lei av å oppleve heltene bare i din egen fantasi? Da er det på tide å gjøre noe med det. Sett deg ned penn og papir og del din fantasi med oss andre. Motivet for tegningen velger du selv, publikum avgjør om du vil seire. For første gang på ARCON, arrangeres det en tegnekonkurranse etter stor etterspørsel fra tidligere deltagere. Så sett deg på hesten og ri inn i solnedgangen med oss andre tegnefreaks.

Kategorier : Fantasy, Gothic/horror, Future og Open

ARCON 8



COMPLEX

ARCON 8

- 26-28/6 - 1992
- Vilhelm Bjerknes hus, Blindern
- ca 1000 deltagere
- Jippo: Paranoia

KJEMPENYHET!
IMPERIUM
- 3000 -

Terningløst Science Fiction Rollespill

"Med unntak av enkelte spill bygd på bøker av kjente forfattere, tror jeg faktisk det er den beste settingen jeg har sett i noe space-rollespill." (Geir Aalberg i Asgard nr.1)

Et enkelt og raskt rollespill, satt i et univers på randen av katastrofen. Ingenting avhenger av terninger. Alt avgjøres av din fantasi og dyktighet. Norsk tekst!

KUN KR. 89,-!

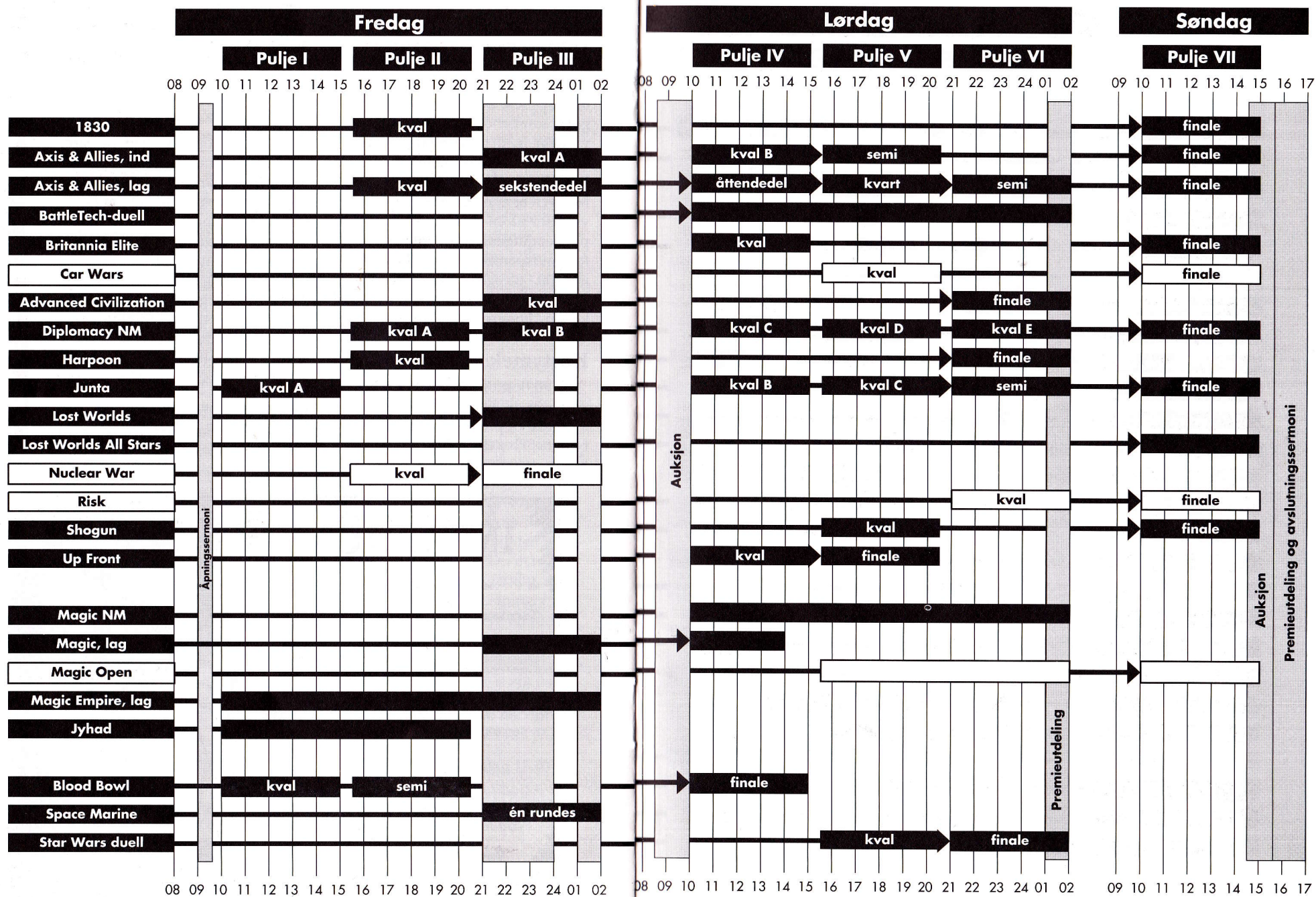
Kjøpes hos din spillforhandler, eller bestilles direkte fra forlaget. Porto kommer i tillegg. Ved forskudd slippes oppkravsgebyr.

FROST v/Torbjørn Lien
Vevendelveien 36, 6100 Volda
Postgirokonto:0824 0623251

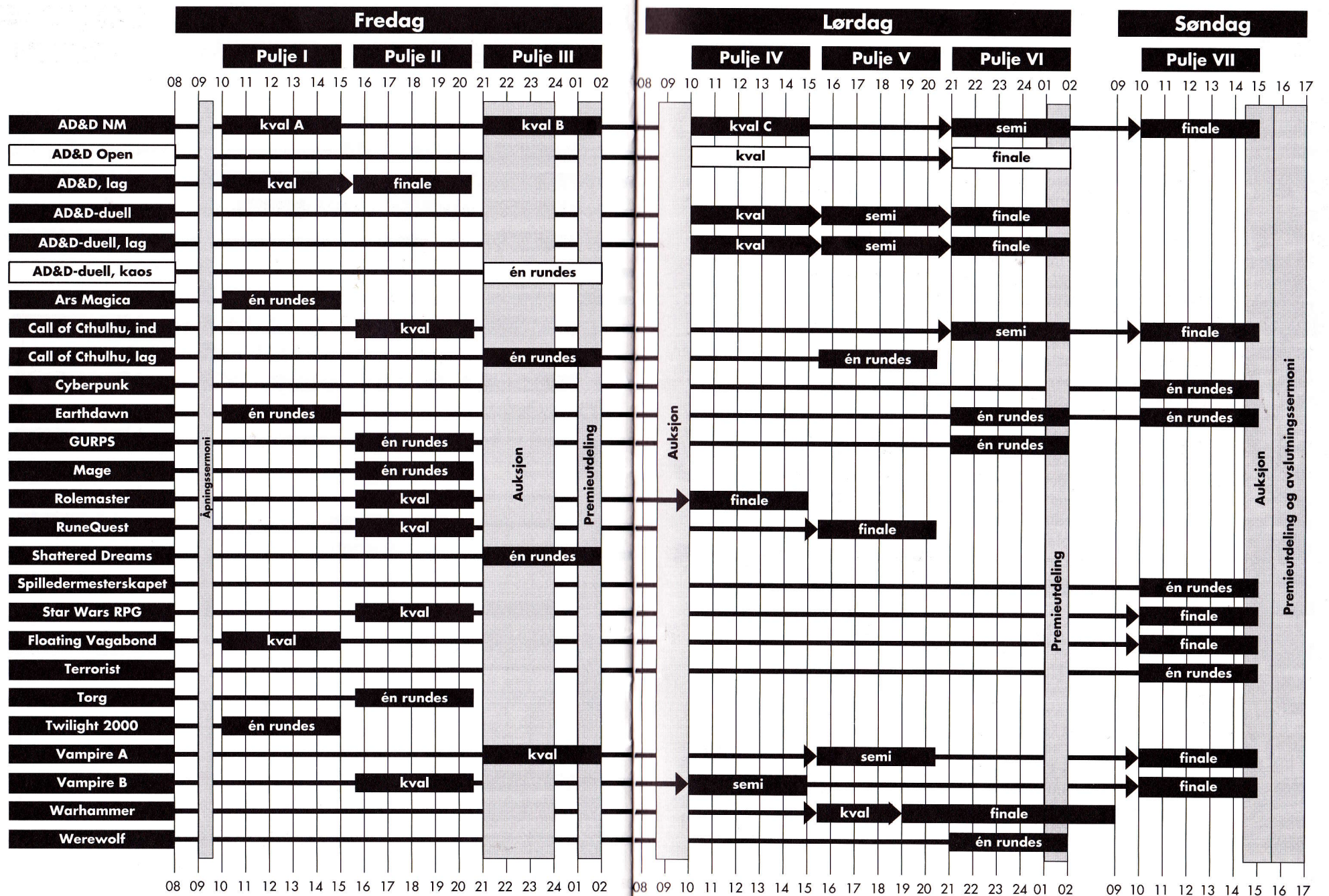
NORSK!

FROST
Forlag for Rolle- og Strategispill

Tidsskjema — brettspill, kortspill og miniatyrer



Tidsskjema — rollespill



Påmelding

Også i år blir det forhåndspåmelding via postgiro. Den tilsendte postgiroblanketten inneholder et medlemskort, samt et felt for påmelding til turneringer. Dette medlemskortet er ditt adgangskort til ARCON, så ta godt vare på det. Dersom det kommer bort, eller du av en eller annen grunn har brukt en giroblankett uten medlemskort, risikerer du å bli forsinket i innslippet mens vi sjekker din medlemsstatus.

Fristen for å sende inn forhåndspåmelding er lørdag 27. mai. Rekker du ikke dette, må du melde deg på i døren.

I motsetning til tidligere år, får vi ikke tilsendt originalgiroen, kun en litt forminsket fotokopi av forsidene. Det er derfor viktigere enn noensinne at du tenker på lesbarheten. Bruk klare og tydelige blokkbokstaver. Ønsker du å gi oss beskjeder utover det det er plass til på giroblanketten, send oss et brev. Legg da helst ved medlemsnummer eller en kopi av blanketten din, slik at vi lettere kan koble informasjonen i brevet til din påmelding.

Personalia

Fyll ut navn og adresse i feltet "Sendt av". Bruk blokkbokstaver! Kan vi ikke lese hva som står, klarer vi heller ikke å få sendt deg mer informasjon. Sett kryss for om du har vært på ARCON tidligere eller ikke, så vi lettere kan finne medlemsnummeret ditt. Har du fått tilsendt denne brosjyren i posten, vil du finne medlemsnumme-

ret på etiketten (A#). Hvis du fører på dette selv, letter du arbeidet vårt såpass at vi tar din-blankett først! Sjekk også navn og adresse på denne sendingen og korriger oss hvis vi har det galt.

Turneringer

For hver pulje er det en boks for turneringspåmelding. I disse boksene fører du opp kodene for de turneringene du ønsker å delta i. Du melder deg bare på til innledende runde. For de turneringene som har innledende runder i flere puljer velger du kun én av disse. Om du allikevel melder deg på til flere innledende runder i samme turnering, velger vi ut en av disse for deg om det er plass. (På denne måten kan du øke sjansene for å komme med i en bestemt turnering, men på bekostning av deltagelse i andre turneringer.) Før ikke under noen omstendighet opp mer enn én turnering pr. pulje! Ønsker du å delta i en turnering uten forhåndspåmelding, lar du denne puljen stå åpen og melder deg på under ARCON. Det er lov å melde seg på en turnering hvor første runde kolliderer med finaler i andre turneringer. Men hvis du kommer til en finale som går samtidig med noe annet du har meldt deg på, må du gi beskjed om hvilken av disse du vil være med på. Gjør du ikke det, kan du bli diskvalifisert til alle turneringer!

Fristen for å forhåndspåmelde seg på turneringer er den samme som til selve kongressen (27. mai) Rett etter dette vil vi kjøre ut påmeldingslister, fordele rom og spilledere, og sende ut informasjon

Turneringskoder

Rollespill

AD&D NM	ADNM
AD&D-duell	ADDU
AD&D-duell, lag	ADUL
Ars Magica	ARSM
Call of Cthulhu, individuell	COCI
Call of Cthulhu, lag	COCL
Cyberpunk	CYP
Earthdawn	DAWN
Mage	MAGE
Rolemaster	RM
Runequest	RQ
Shattered Dreams	SHD
Spilledermesterskapet	SLM
Star Wars RPG	STAR
Floating Vagabond	TFV
Terrorist	TERR
Torg	TORG
Twillight 2000	TWIL
Vampire A	VAMA
Vampire B	VAMB
Warhammer	WH
Werewolf	WOLF

Brettspill

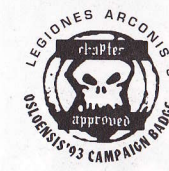
1830	1830
Axis & Allies, individuell	AXII
Axis & Allies, lag	AXIL
Advanced Civilization	ACIV
Diplomacy NM	DIP
Harpoon	HARP
Junta	JUN
Lost Worlds	LW
Lost Worlds All Stars	LWAS
Shogun	SHOG
UpFront	UPFR

Kortspill

Magic the Gathering NM	MGNM
Magic the Gathering, lag	MGL
Magic the Gathering Empire	MGE
Jyhad	JYHA

Miniatyrer

Blood Bowl	BOWL
Star Wars duell	SWDU
Space Marine	SMAR



ARCON 9

- 25-27/6 - 1993
- Vilhelm Bjerknes hus, Blindern
- ca 1200 deltagere
- Jippo: Warhammer 40K

Postgiro Innbetaling

NOREG
NORGE

I	II	III	IV	V	VI	VII
GM	GOPHER	COCL	ADNM		DAWN	GOPHER

- Ønsker overnattingsplass. Har vært på ARCON før: ja nei
- Ønsker å være gopher i følgende puljer: II OG VII
- Ønsker å være GM i følgende turneringer: VAMPIRE B (PULJE 1)

Sendt av

Eksempel på utfylling av informasjonsfeltet: Vedkommende har meldt seg på Call of Cthulhu, lagturnering i pulje III, AD&D NM i pulje IV og Earthdawn i pulje VI. Han har også sagt seg villig til å være spiller i innledende runde av Vampire B i pulje I og gopher i pulje II og VII.

Porto

Belast n
postgirc

Underst
Innbeta

Betalt t

til deltagerne. Det er lov å sende inn påmeldinger til turneringer etter fristen, men disse vil kun bli registrert dersom kapasiteten tillater.

Overnatting

Som nevnt under praktiske opplysninger har vi begrenset kapasitet til overnatting, så hvis du ønsker soveplass må du merke av for dette. Da får du en egen billett som gir adgang til sovelokalene på Ullevål skole. Disse plassene er forbeholdt tilreisende, så hvis du bor i Oslo kan du ikke reservere soveplass. Deltagere fra Oslo kan få tildelt soveplass under kongressen hvis det er noe ledig.

GM eller gopher

Hvis du ønsker å hjelpe til med å arrangere ARCON, enten som spilleleder, gopher eller på annen måte, sett kryss for dette, og oppgi gjerne aktuelle puljer. Vi kontakter deg senere.

Påmelding utenlands

For personer utenfor Norge som ønsker å melde seg på ARCON, gjør som følger: Fyll ut postgiroblanketten med navn/ adresse, turneringsønsker etc. som vanlig. Send hele blanketten (inkludert medlemskort) til:

**ARCON,
boks 46 Blindern,
0313 Oslo**

Påmeldingen din vil bli behandlet på vanlig måte, og informasjon tilsendt. Medlemsavgiften (NOK 150) betales ved oppmøte, og medlemskort utleveres.

Mistet postgiroblanketten?

Har du av en eller annen grunn ikke tilgjengelig en av våre "offisielle" postgiroblanketter, kan du bruke en vanlig blankett. Før da opp all påmeldingsinformasjon over adressefeltet. Skriv klart og tydelig og bruk helst samme oppsett som på de "offisielle" blankettene. Skriv ikke under noen omstendigheter informasjon til oss på baksiden av blanketten — slik informasjon kommer ikke frem. Betal på postkontor/i bank slik at du får en kvittering, og ta godt vare på den. Det blir din billett til ARCON.

Åpningstider

ARCONs primære spillelokaler, Vilhelm Bjerknes' hus (bygning 13, Universitetet på Blindern, heretter kalt VB) er åpne for publikum til følgende tider:

fredag 23/6 kl. 08.00-03.00,
lørdag 24/6 kl. 08.00-03.00 og
søndag 25/6 kl. 08.00-17.00

Alle som ønsker å delta i første pulje anbefales å møte opp kl. 0800 på fredag, da det naturlig nok vil ta tid å registrere alle deltagerne innen programmet starter. Hold medlemskortet (eller eventuell annen kvittering for betalt medlemsavgift) klar ved oppmøte. Sekundærlokalene—Sophus Lies auditorium (bygning 15) og mattekantinen (i Niels Henrik Abels hus, bygning 14) vil ha noe andre åpningstider, som vil bli kunngjort ved oppslag.

Lokalene

I Universitetets semestre er de tre



Reanimators of H. P. Lovecraft

En forening for litteratur og rollespill

Har du spilt Call of Cthulhu?

Har du lest noe av H.P. Lovecraft, eller andre Cthulhu Mythos forfattere?

Likte du den spesielle stemningen i det hele?

Vi er en litteratur- og simuleringsspillforening med ønske om å opprettholde denne spesielle stemningen. Vi ønsker også å prøve å samle folk med samme interesse.

Dette gjør vi ved å gi ut et medlemsblad annenhver måned. I dette bladet vil du finne artikler, spillscenarier, historier, informasjon om miljøet og mye mer. Vi arrangerer også møter, eller seanser som vi kaller det, en del ganger i året (foreløpig kun i Oslo, men vi arbeider med å skape lokalforeninger).

For nærmere informasjon,
kontakt vår stand under ARCON,
eller :

Reanimators of H.P. Lovecraft
v/Trygve Øisjøfoss
Asbjørn Klosters V. 7
1472 Fjellhamar
Tlf : 67 90 73 06



bygningene vi bruker undervisningslokaler, lesesaler og kontorer for studenter og ansatte ved Universitetet. I samarbeid med Realistforeningen bruker ARES Blindern

VB som møtested på tirsdagskvelder i semesteret, nærmere bestemt den store RF-Kjellern i underetasjen. ARCON 11 disponerer så godt som alt av møterom i hele VB, til sammen ca. 20 seminarrom og 5 auditorier, samt Sophus Lie etc. Men det er visse områder som er sperret for våre medlemmer. Disse vil være merket med spesielle skilt.

Deltageravgift

Forhåndspåmelding: NOK 185, (fra utlandet: NOK 150)

Billett ved døren: NOK 250

Dagsbilletter: NOK 130

Dette inkluderer fri adgang til alle arrangementer og turneringer i regi av komiteen. Arrangementer i samarbeid med andre instanser, som f.eks. Blindern Filmklubb, kan ha egne tilleggsavgifter.

Overnatting

Som i fjor vil vi benytte egne lokaler til overnatting. Disse ligger i Ullevål Skole. Denne ligger under 10 min. gange fra Universitetet, og adressen er John Colletts allé 20. Pga. liten kapasitet er alle overnatningsplasser reservert tilreisende! Disse vil, etter å ha meldt seg på, få tilsendt egen billett som gir soveplass inntil alle 250 plasser er fylt opp. Personer som melder seg

på sent, betaler ved døren eller bor i Oslo, kan ikke regne med å få soveplass. Alle som har noen mulighet til å få bo hos kjente i Oslo, bør prøve å bruke dem. Det er mulig at vi greier å skaffe flere soveplasser, men dette er høyst usikkert. Sovelokalene er åpne for publikum fra torsdag 23/6 kl. 2000 til søndag 26/6 kl. 1500. Den første natten (torsdag-fredag) kan man møte opp direkte på Ullevål skole for forhåndsregistrering og tilvisning av plass. Det er ikke anledning til å sove i de vanlige lokalene, og alle med sovepose i VB eller Sophus Lie vil bli vist bort. Vær oppmerksom på at man må melde seg i resepsjonen hvis man ønsker å overnatte (unntatt natt til fredag), og at man må vise gyldig overnatningsbillett både ved registrering i resepsjonen og ved ankomst til Ullevål skole (evt. alternative overnatningslokaler). Vaktene våre vil påse at ordensreglene blir fulgt i innkvarteringslokalene. Alle former for støy, alkoholbruk og innendørs røyking vil det bli slått strengt ned på.

Servicetilbud

Som vanlig vil det være kiosk med salg av brus-og snacks; under store deler av tiden får man også kjøpt varm mat. Merk at matsalget ikke ligger i VB, men i mattekantinen (1. etasje Niels Henrik Abels hus/mattebygget) Åpningstidene er foreløpig som følger (forbehold om endringer):

Fredag 12.00-22.00
Lørdag 10.00-22.00
Søndag 10.00-15.00

Husk: all bruk av åpen ild er forbudt!

På kveldstid fredag og lørdag vil det bli pub i Kjellern (20.00 - 02.00, med 18-års grense).

Forøvrig finnes det restaurant og 7-Eleven i nærheten. Dessuten er Majorstuen innenfor gangavstand (ca. 12-15 min.) og en stopp på T-banen fra Blindern. Her finner man en omfattende samling av butikker og spisesteder, mange av dem åpne sent både fredag og lørdag.

Salg

Privatpersoner og organisasjoner kan fritt drive ikke-kommersielt (hobby-basert) salg av spillrelatert materiale, såfremt dette ikke er til hinder for avviklingen av festivalen, og man har fått anvist plass av resepsjonen. NB: Man plikter å holde seg til det anviste arealet.

For firmaer koster stand kr. 400 per m² i VB 1. etasje og kr. 250 per m² i Sophus Lie.

Ordensregler

Vi ser oss nødt til å ha visse regler for allmen adferd under ARCON. Ikke fordi vi tviler på at 98% av deltagerne er Awful Good, men av hensyn til de resterende 2% med tendenser til Chaotic Evil. Noen regler er også pålagt oss av de vi leier av. Alle deltagere på ARCON har å følge disse ordensreglene så lenge de oppholder seg på kongressens område.

1. Det er forbudt å røyke overalt innendørs på universitetet og i sovelokalene. Det er også forbudt å drikke alkohol eller oppetre beruset på kongressens område. Eneste unntak er

Kjellern, der det er pub med (kun) ølservering og 18 års aldersgrense fra kl. 20.00 fredag og lørdag kveld

- All bruk av åpen ild, også stearinlys, er strengt forbudt i kongresslokalene. Lokalene er utstyrt med meget følsomme røydetektorer, og vi ønsker ikke noen falske brannalarmer under ARCON 11. De som, ved å bryte denne regelen, forårsaker en falsk brannalarm risikerer å måtte betale for utrykningen.
- Alle medlemmer av ARCON 11 skal til enhver tid bære medlemsarmbåndet på seg, godt synlig. Det anbefales ikke å forsøke å ta av seg dette, da det vil bli ødelagt. Personer som ikke har gyldig medlemskap, vil bli bortvist fra kongresslokalene. Alle gyldige eksterne besøkende, pressefolk etc. skal være registrert i Resepsjonen. Ingen vil bli sluppet inn for bare å snakke med medlemmer o.l. Alle tilfeller av sniking vil det bli slått hardt ned på.
- Det er ikke anledning til å bære noen form for våpen eller replika av sådan i lokalene. Komiteen kan gjøre unntak for våpenreplikaer som er del av et kostyme. Vannpistoler vil ikke bli tolerert.



ARCON 10

- 24-26/6 - 1994
- Vilhelm Bjerknes hus, Blindern
- Ca 1000 deltagere
- Jippo: Vampire

Gophere sørger for at alle våpen blir avlevert ved inngangen.



5. Bagasje og soveposer skal ikke ligge i lobbyen i VB, eller i kjelleren der. Alt slikt henvises til Ullevål Skole, eller garderobe i VB (hvis plassen tillater).
6. Deltagerne plikter å holde orden rundt seg, og når man er ferdig med å spille ved et bord, skal bordet ryddes. Personer som ikke rydder opp etter seg kan bli fratatt plasser i turneringer.
7. I sovelokalene hersker det absolutt forbud mot CD/kassettpil- lere, alkoholbruk, røyking, spilling og andre ting som kan være til sjenanse for andre deltagere. Overtredelse medfører bortvisning fra lokalene.
8. Deltagerne har å rette seg etter henvisninger fra komiteen, og fra ARCONs funksjonærer. Komiteens avgjørelser endelige, og kan ikke appelleres eller diskuteres.

Kommunikasjon

ARCONs hovedlokaler heter som vanlig Vilhelm Bjercknes' hus på Universitetet på Blindern. Korrekt gateadresse er Moltke Moes vei nr. 35, som den også er merket med mot veien (nyttig for taxisjåfører oa.).

Fra sentrum er det et utall måter å komme seg til Blindern på.

T-bane

Anbefales om du ikke er kjent i Oslo. Fra Oslo sentralstasjon vil du lett finne Jernbanetorget T-banestasjon. Lenger opp i sentrum finner du stasjoner ved Stortinget og

Nationalteatret. Ta rute 5 (merket: Blindernveien) eller rute 3 (merket: Sognsvann). Pass på at du tar banen i vestlig retning — ikke i retning Vestli eller Skullerud). Gå av på Blindernveien stasjon. Derfra er det skiltet til ARCON.

Trikk

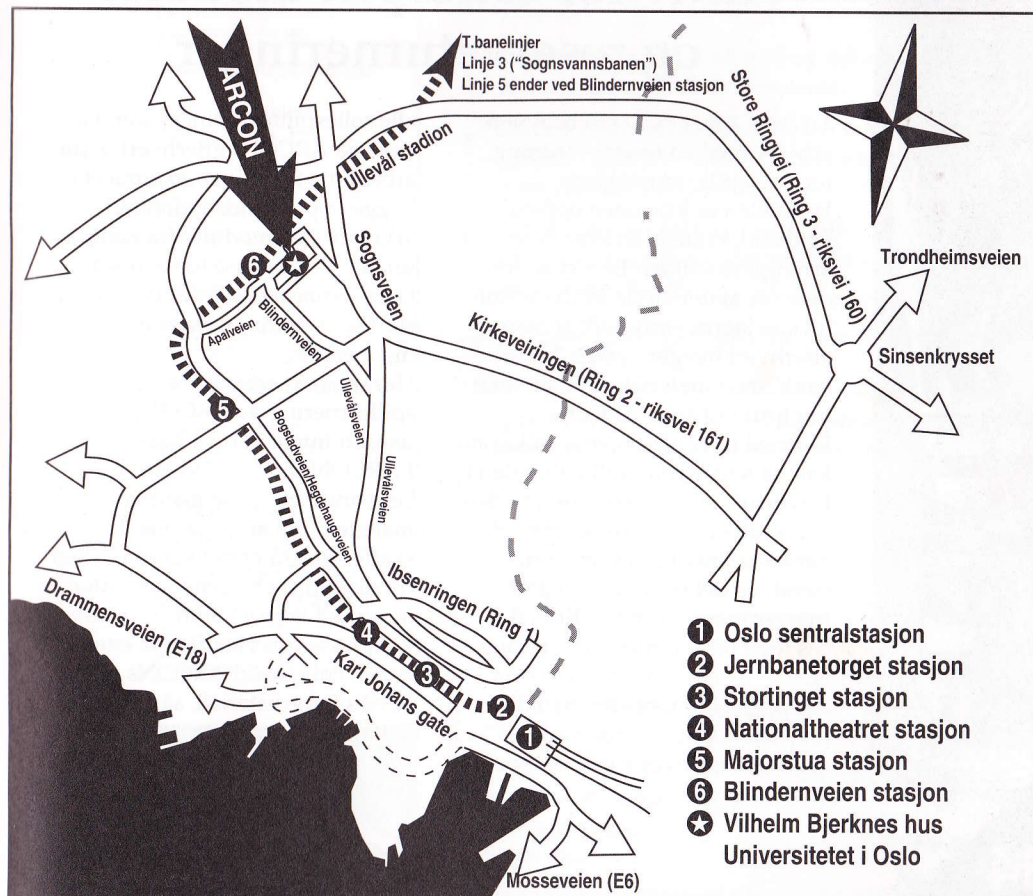
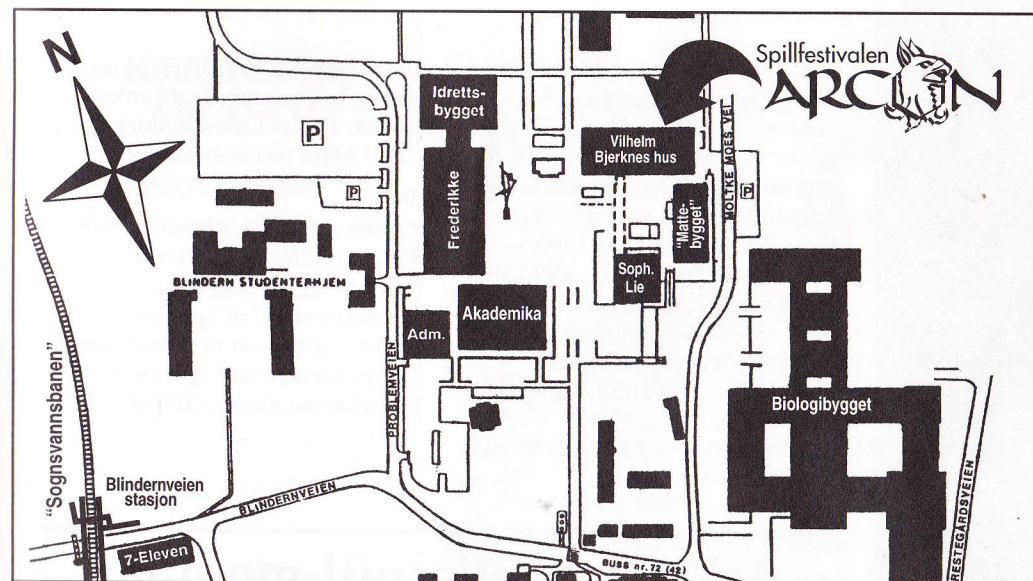
Ta trikk nr. 17 eller 18, som begge går fra Stortorget (fran Christiania Glasmagasinet). Nr. 18 går også fra Kirkeristen som er nærmere Oslo sentralstasjon. Uansett går du av på siste holdeplass; Ullevål Hageby/Trikkesløyfa (eg. John Collets plass). Derfra er det skiltet til ARCON.

Buss

Indre ringbuss (buss nr. 20) går ned Kirkeveien, i nærheten av universitetsområdet. Holdeplassen nærmest Blindern er Vestre Aker kirke (krysset Kirkeveien/Blindernveien).

Fra Furuseth og Groruddalen kan man ta buss nr. 25 som kjører en lang ringrute om Grefsen, Sogn etc. Alternativt kan buss nr. 46 og nr. 86 benyttes. Begge rett fra Sentralstasjonen til Blindern. Imidlertid kjører nr. 46 med variable rutetider, og ikke hele dagen. Nr. 86 kjører bare noen få avganger i rush-tiden. Natt til lørdag og søndag går det nattbuss fra sentrum til Blindern etter vanlige rutetider. Mest aktuelle rute er nr. 82 Korsvoll.

Oslo Sporveier arbeider for tiden med å legge om (les: rote til) ruter og rutetider. Alle opplysninger er derfor gitt med forbehold om mulige endringer innen



- 1 Oslo sentralstasjon
- 2 Jernbanetorget stasjon
- 3 Stortinget stasjon
- 4 Nationalteatret stasjon
- 5 Majorstua stasjon
- 6 Blindernveien stasjon
- ★ Vilhelm Bjercknes hus Universitetet i Oslo

ARCON. Nærmere opplysninger om T-banen kan du få ved å oppsøke en av T-banestasjonene i sentrum. Opplysninger om alle typer kollektivtransport i Oslo-området kan du få ved å henvende deg til Stor-Oslo lokaltrafikks opplysnings-senter Trafikanten. Der kan du få rutebok, rutetabeller, sporveiskart etc. dessuten kan du få kjøpt alle typer sporveiskort. Trafikanten ligger under det grelle klokketårnet foran Oslo S. Åpningstidene er 07.00 - 20.00 på

hverdager og 08.00-18.00 på lørdager og helligdager. Trafikanten har telefon 177 fra Oslo-området og 22 17 70 30 fra resten av landet.

Bil

Bilister anbefales å kjøre via Store Ringvei (Ring 3) til Ullevål Stadion, og deretter ned Sognsveien til Trikkesløyfa. Parkeringsplasser er merket med "P" på lokalkartet, og er uten restriksjoner etter 1600 fredag.

Arkiv for rollespill-moduler og reserveturneringer

Til årets ARCON har vi begynt å arbeide med en reserve-ordning for rollespill-turneringer. Hensikten er å ha noen opplegg i bakhånd, i tilfelle en eller flere arrangører svikter. Den store fordel er at det meste av dette stoffet kan lagres varig, slik at man etterhvert bygger opp en "reservebank" med materiale, om det ikke blir brukt til årets ARCON. Dermed er vi på jakt etter folk som kan ha ferdig rollespillmateriale vi kan bruke. Steder, episoder, personer — alt er av interesse, men vi har visse krav til format og tilstand, og det er enkelte ting vi trenger mer enn andre. Kontakt oss først for nærmere opplysninger. Gruppen som arbeider med dette (populært kalt "Rescue Rangers") skal også tjene som arkiv-enhet for

alle rollespillturneringer som har vært på ARCON. Etterhvert, i samarbeid med NSSF, er siktemålet å bygge opp et landsomfattende arkiv for spillmoduler fra kongresser etc. Vi kan også tenke oss å lagre *gjennomarbeidet og interessant stoff* som stammer fra andre sammenhenger. Har du vært arrangør av en rollespillturnering på ARCON, er vi uansett interessert i å høre fra deg. I ARCON-intern vil vi etterhvert begynne å etterlyse materiale vi mangler. Om arrangørene ikke skaffer det, så er det kanskje GMer fra disse turneringene som sitter inne med kopier? Stoff fra andre kongresser vil vi ta fatt på etterhvert. Følg med i ARCONs og NSSFs info-materiell, så vil du nok få høre mer fra oss.

Komitéen for ARCON11

Administrasjon:

Johannes H. Berg
Tlf: 22 14 41 63

Sten Hugo Hiller
Tlf: 22 25 81 89

Drift/Teknisk:

Helge Nesøen
Tlf: 22 56 96 35

Karl Rune Nilsen
Tlf: 22 23 36 96

Program:

Trygve Øisjøfoss
Tlf: 67 90 73 06
e-mail: oisjoft@saga.oih.no

Svein Mathisen
Tlf: 67 90 84 47

Kim Strandebø
Tlf: 22 23 84 11
e-mail: siv92132@vm.bi.no

PR/Design:

Henning Fjøs
Tlf: 22 29 43 79
e-mail: henning@oslonett.no

Geir Aalberg
Tlf: 22 67 99 51

Økonomi:

Trond Jansen
Tlf privat: 22 65 92 74
Tlf jobb: 22 17 52 75

Karl Rune Nilsen
Tlf: 22 23 36 96



- ✓ Norsk Rollespillforening - NRF er en landsomfattende organisasjon for rollespillere i Norge. Vi har tilknyttet en rekke spillklubber og enkeltmedlemmer. Vi arbeider aktivt for å legge forholdene til rette for et positive rollespillmiljø i Norge og motarbeide de rollespillfiendtlige strømningene som finnes i visse miljøer.
- ✓ Som medlem av NRF får du tilsendt medlemsbladet NRF-nytt, med spillomtaler og annet interessant stoff.
- ✓ Du får spesialtilbud på spill og spillrelatert materiale som bare gis til medlemmene.
- ✓ Du blir tilknyttet et landsdekkende nett av rollespillere og får oversikt over andre medlemmer i nærheten av ditt hjemsted.
- ✓ Medlemmene i NRF får også 10% rabatt på alle varer kjøpt gjennom postordre fra vår hovedsponsor, AVALON A/S.
- ✓ Medlemskontingenten er for tiden kr 120.- pr år.

JA, jeg vil bli medlem av Norsk Rollespillforening. Send meg innbetalingskort sammen med mitt første nummer av NRF-nytt.

Navn:

Adresse:

Postnummer:

Telefon:

Er du medlem av noen spillklubb tilsluttet NRF, i såfall

hvilken?

Jeg er også interessert i: Kryss av her hvis du ikke

Brettspill Live RPG Tegneserier ønsker at navnet ditt blir

Film Bøker Andre spill gitt til andre medlemmer

Kuponen sendes til:

Norsk Rollespillforening,
Herman Fossgt 19
0130 Oslo

Velkommen i
NRF!