

Velkommen til Viking-Con 21

Hvad skete der? Åd katten hæftet? Knækkede CD'en i skuffen? Væltede papegøjen pc'en? Bare rolig. Nu er det overstået, og CD'en fra Viking-Con 21 ligger på drevet. Læn dig blot tilbage i stolen – pas på! Ikke for langt! – og surf rundt på siderne, mens du ser frem til den kommende Viking-Con med spil, spil, spil og spil. Og glæder dig til at nå frem til at få udfyldt tilmeldingen. For hvad skal man dog vælge?

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

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

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

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

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

Hvem og hvad er Viking-Con

Det er fedt at spille. Spil er udfordringer for hjernen, for fantasien og for den sociale muskel. Endnu federe bliver det, når der er mulighed for at spille med nye folk. Og så skaber spiloplevelsen rammen for et unikt fællesskab mellem meget forskellige mennesker. Tja, det er det fællesskab, Viking-Con tilbyder at være rammerne for i 48 dejlige timer.

Viking-Con er en årligt tilbagevendende begivenhed - det har den i alt fald været i de sidste 20 år, hvor Viking-Con har været en mulighed for at mødes med store dele af det danske spillemiljø. Denne spillecon bliver arrangeret og sat i værk af frivillig, ulønnet arbejdskraft. Der er i år otte medlemmer i Viking-Con's planlægningsgruppe, som starter planlægningen af næste års con få uger efter, at årets con er afsluttet. Men otte mennesker er jo ikke nok til at få connen på skinner, så efterhånden i planlægningen og i arbejdet med connen inddrages flere og flere personer. På selve connen er der således ca. 250 personer, der bidrager med arbejdskraft for at få det hele til at køre.

Planlægningsgruppen varetager alle principielle og økonomiske beslutninger, og gruppen mødes ca. 12 gange på et planlægningsår. Der nedsættes underudvalg, som beskæftiger sig med f.eks. rollespil, strategispil, blad, praktiske forhold såsom forplejning og garderobe, PR, foreningskontakt

etc. I de fleste underudvalg sidder desuden også andre end folk fra arrangørgruppen. Et koordinationsudvalg på tre personer ud af de otte, varetager den løbende koordinering af arbejdet i de forskellige underudvalg, og følger op på ad hoc beslutninger.

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

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

Arrangørgruppen

Den 8 mand (m/k) store planlægnings- og arbejdsgruppe, som arrangerer årets Viking-Con, er:

Bettina Stuhr Kaltoft
(Cd-rom/blad, catering/café, koordinationsudvalg, PR, web, trøjer)
bettina@viking-con.dk

Jens Bang
(Informationen, edb, rollespil, andre aktiviteter)
jens@viking-con.dk

Jesper Voss Jacobsen
(Andre aktiviteter, forretninger, informationen, loppemarked, strategispil)
jesper@viking-con.dk

Katja Gamby
(Informationen, cd-rom/blad, web)
katja@viking-con.dk

Martin Bernth Johannesson
(Catering/café, koordinationsudvalg, forsikringer, lokaler, rollespil, strategispil, PR)
martin@viking-con.dk

Mette Riis
(Informationen, edb, koordinationsudvalg, cd-rom/blad, web)
mette@viking-con.dk

Sebastian Flamant
(Foreninger, PR, rollespil)
sebastian@viking-con.dk

Rune Fog Hansen

(Informationen, edb)
rune@viking-con.dk

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

Redaktionen

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

Sanne Harder, som har kreeret vores flotte layout

Rune og Jens, som har ydet teknisk bistand

Mia-Maria Nielsen og Niels Handest som har gjort det hårde arbejde med at finde vores fejl.

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

Generel Information

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

- Brunch søndag formiddag. Da de fleste gerne vil sove lidt længere om søndagen, og dette giver en ultrakort pause til at spille mellem hhv. morgenmad og frokost, har vi valgt at have en brunch søndag formiddag. Det er så også det eneste måltid, der kan forudbestilles til søndag.

- Årets CD indeholder 3 fantastiske scenarier fra Viking-Con 21. Benyt dig af chancen for at læse eller spille scenarier, som du ellers kun hører de andre snakke om!

- Hvis du som ungdomsskolelærer eller lignende er på Viking-Con med et hold elever, vil vi om muligt meget gerne opfylde de mere specielle ønsker og behov, I måtte have. Kontakt PR-udvalget inden conen på pr@viking-con.dk for nærmere information om dette.

Har du øvrige specielle spørgsmål omkring Viking-Con, som ikke bliver besvaret andet steds på CD'en, er du altid velkommen til at kontakte kontakt@viking-con.dk.

Tid og sted

Viking-Con 21 afholdes i weekenden 11.-13. oktober 2002. Dørene åbnes kl. 18.00 - medmindre du er registreret VIP, turneringsleder, spilleleder eller anden form for official, der får adgang allerede kl. 17.00.

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

Hjælpen er nær – brug Informationen

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

I Informationen kan du til- og framelde dig turneringer, få oplysninger om turneringer, vi har en garderobe, vi udleverer købte t-shirts og scenarier, vi udlåner spil og vi viser vej. Informationen tager sig af alt det, der danner rammerne for spillene på connen.

På Viking-Con er Informationen delt op i to områder: Den praktiske del med Ludoteket og Garderoben og selve hoved-Informationen, hvor du kan henvende dig med alle andre spørgsmål.

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

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

Dørene åbnes kl. 18.00

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

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

For registrerede VIP'ere, turneringsledere, gamemastere og andre officials vil der være indgang til skolen fra kl. 17.00. Du bør sikre dig, at din VIP-status er blevet registreret. Du kan evt. e-maile til din kontaktperson for at sikre dig, at du er med på holdet.

Overnatning

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

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

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

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

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

Garderober

Gratis, selvfølgelig.

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

Da det er en gratis service, beder vi indtrængende om ikke at misbruge garderoben. Selvfølgelig smiler garderobe-folkene ikke helt så bredt til dig, når du for femte gang den time kommer for lilliige at hente noget mere i tasken.

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

Garderoben er åben under hele connen - også om natten.

Uden mad og drikke...

Mennesket lever jo ikke af ånd alene – sommetider må der også brød til! Derfor har de gæve gutter og gutinder bag Viking-Con også sørget for, at du kan dække dit basale behov for mad på connen. Eller rettere; udliciteret hele den del af det, der handler om mad og drikke.

Således har Foreningen Dragon Land lovet at stå for congængernes forplejning igen i år. Der bliver, sædvanen tro, mulighed for at forudbestille mad; i år både morgenmad lørdag til 25 kr, aftensmad fredag og lørdag, begge til 50 kr. og brunch søndag formiddag til 50 kr. Da de fleste gerne vil sove lidt længere om søndagen, og dette giver en ultrakort pause til at spille mellem hhv. morgenmad og frokost, har vi valgt at have en brunch søndag formiddag. Det er så også det eneste måltid, der kan forudbestilles til søndag.

Morgenmaden bliver en tag-selv buffet, og aftensmaden bliver hhv. lasagne og svensk pølseret. Brunch'en bliver også rent tag-selv. Hvis du vil være sikker på, at der også er reserveret noget af dette til dig, så er det bare om at udfylde bestillingen på bagsiden af det relevante girokort (du har det i hæftet, som du har fået sammen med cd-rom'en). Selvfølgelig kan du også købe mad, selv om du ikke forudbestiller/-betaler, men der er så ingen absolut garanti for, at du også får lige det, der har kunnet forudbestilles.

Alle forudbestilte måltider skal afhentes i bestemte udleveringstidsrum, som vi selvfølgelig har forsøgt at afpasse så godt som muligt efter modul-tiderne. Hvis du ikke får hentet din mad inden for det givne udleveringstidsrum, tjæ – så spiser jeg den altså i stedet for! Med andre ord; hent din mad til tiden, eller pengene er spildt.

Der bliver jo som sædvanlig en "kantine", og her kan du købe mad, drikke, slik, frugt osv. Sortimentet er ikke helt fastlagt endnu, men der bliver diverse morgenmadsprodukter; kaffe/te (medbring selv termo-kande og undgå panten!); sandwiches i forskellige former; chokoladebarer; kiks; frugt; ikke alkoholiske drikkevarer galore samt meget mere.

Der vil være døgnåbent, dog som nævnt med faste udleveringstidspunkter for den forudbestilte mad. Disse vil du kunne se opslået på connen, og de er selvfølgelig fastlagt, så du burde kunne nå både at spille og at få mad.

Personale

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

Arrangørgruppen, der består af otte personer, har røde t-shirts på. Disse otte er ansvarlige for afvikling af connen, og i sidste ende er det deres ord, der gælder.

Medhjælperne, som du møder i Informationen, eller rundt omkring på skolen, har grønne t-shirts på. De kan måske ikke altid løse dit problem, men så kan de finde en, der kan.

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

Sådan bestiller og køber du – mad, t-shirts, scenarier

Vi tilbyder, som de øvrige år, Viking-Cons medlemmer at købe en t-shirt med årets Viking-Con logo. Det bliver igen en sort t-shirt med hvidt tryk. T-shirten kan købes i Medium, Large og Ekstra Large.

Derudover kan du købe vinderscenarier, bestille madordning osv.

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

T-shirts og scenarier udleveres i Informationen på Viking-Con, til dem der har forudbestilt og betalt. Betaling skal ske på det girokort der fulgte med cd-rom'en hvor du kan se pris og betalingsfrist. Girokortet må ikke indbetales i banker eller sparekasser, kun på posthuset!!! (Ellers kan vi ikke nå at få de oplysninger tilsendt, som står på bagsiden).

Madbilletter udleveres ved ankomsten sammen med dit Viking-Con skilt.

Hjælp til i informationen

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

- Som informationsmedarbejder vil du selvfølgelig få vores store taknemmelighed.
- Du kan komme ind kl. 16.00 om fredagen hvis du deltager i opstillingen.
- Du vil få en gamemaster-prioritet, hvilket betyder at du deltager i den første kørsel i lodtrækningen, hvorved du skulle have meget stor chance for at få opfyldt din første prioritet.
- Du får den grønne Viking-Con 21 t-shirt hvis du binder dig for 3 vagter (bliver vi mange nok vil dette kun være 2 vagter).
- Vi oplærer dig selvfølgelig til de forskellige funktioner i Informationen.
- Du kan nyde samværet med dine kollegaer i Informationen.

Vi har heldigvis en hel del deltagere, der år efter år stiller op, men vi har altid brug for nye og friske kræfter. Vi glæder os til at byde dig velkommen i Informationen på Viking-Con 21.

Du kan ringe til Rune på tlf. 51 22 16 23 eller skrive til rune@viking-con.dk hvis du gerne vil være "en af os".

Ordensregler

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

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

- Ryd venligst op efter dig! Viking-Cons rengøringshold står for den store after-con oprydning, men for at vi alle skal kunne ånde undervejs på connen, er det nødvendigt, at du er opmærksom på ikke at efterlade skrald rundt omkring. Når du forlader et spillelokale, så sørg altså for at papir/tomme flasker/brugte femidomer ligger i skraldespanden og ikke på gulv og borde.
- Hav respekt for dem, der sover. Sædvanligvis soves der ikke meget på Viking-Con - netop derfor er det vigtigt at den søvn, deltagerne får, er god. I sovesalen er altså det forbudt at trampe rundt, snakke og more sig – man skal sove! Og i det hele taget være musestille – så lad også lige være med at snorke ;-)

- Du må ikke drikke alkohol. Det er en fast Viking-Con politik at vi mødes for at spille sammen og ikke for at drikke os fulde sammen. Det er ikke fordi der som sådan er noget galt i det andet; det er bare ikke det, Viking-Con går ud på. Derfor må du under ingen omstændigheder drikke alkohol på connen. Til gengæld er du velkommen til at blive høj af kaffe og gå i sukkerchok.
- Ingen levende lys. Af hensyn til brandfaren beder vi dig om ikke at tænde levende lys på connen. Nok har Viking-Con en forsikring, men en nedbrændt skole bliver måske lidt meget...
- Du må ikke spise i sovesalene og spillelokalerne. Og for øvrigt heller ikke i butikslokalet. Mad skal spises dér, hvor mad skal spises, og i Viking-Cons tilfælde er det altså de steder vi ikke sover og spiller.
- Vær hensynsfuld med røgen. Du må under ingen omstændigheder, absolut aldrig nogensinde, heller ikke hvis du beder pænt, ryge i sovesalen. Du må til gengæld godt ryge i spillelokalerne, såfremt du ikke gør vold på dine medspillere. Hvis de andre siger okay, så er det okay. Hvis de andre ikke bryder sig om dine smøger, så må du forhandle dig frem til en løsning. Summa summarum: vær hensynsfuld med røgen!
- Lad være med at tæve de andre. Som i den virkelige verden gælder det også på Viking-Con, at man ikke må begå ulovligheder. At du slår dårligt med terningerne er altså ikke en undskyldning for at blive voldelig. Ligesom du heller ikke må stjæle dine modspilleres kaffe for at lulle dem i søvn.

Sådan tilmelder du dig Viking-Con 21

At være med på Viking-Con 21 koster kr. 150,- for hele weekenden. Der er også mulighed for at købe adgang til enkelte dage, det koster kr. 50,- for fredag, kr. 100,- for lørdag og endelig kr. 50,- for søndag.

Men hvorfor ikke være smart: Forhåndstilmeld dig til hele weekenden, så er du med i lodtrækningen om turneringspladser, og oven i købet er det billigere, da du får det hele for kr. 130,-.

Du kan kun forhåndstilmelde dig ved at indbetale de 130,- kr. senest den 21. september 2002 på et af de girokort, der er vedlagt Viking-Con hæftet. Hvis du indsender girokortet til BG-Bank skal det ske senest den 16. september 2002. Betalinger efter denne dato honoreres ikke, men returneres efter connen.

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

Tilmeldings-girokortet kan kun anvendes til forhåndstilmelding af een person, og du kan ikke bestille og/eller betale T-shirts og madordning. Til bestilling og betaling af dette, skal du bruge det andet girokort.

Hvis I er nogle stykker der vil tilmeldes som en gruppe, skal I alle sammen udfylde og indbetale hver jeres girokort. Og så skal I HUSKE at udfylde feltet gruppenavn med jeres gruppes navn. Læs mere om individuel- og gruppetilmelding på de næste sider.

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

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

Individuel eller Gruppe

Individuel tilmelding

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

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

Gruppetilmelding

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

Ved forhåndslodtrækningen indebærer dette: Enten får alle i gruppen plads i turneringen, eller også får ingen i gruppen plads. Vi er dog alligevel nødt til at dele gruppen ved tildeling af pladser i turneringer, hvor holdstørrelsen er mindre end gruppens størrelse. Det, at alle sikres en plads, er ikke ensbetydende med, at man kommer på samme hold, det er turneringslederen eller gamemasteren der bestemmer det!

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

Lodtrækning

Resultatet af forhåndslodtrækningen kan ses på www.viking-con.dk ca. fra den 6. oktober 2002. Af hensyn til deltagerne vil der kun blive offentliggjort fornavn, forbogstavet i efternavnet, postnummer, Viking-Con nummer samt lodtrækningsresultatet.

Resultatet kan f.eks. se således ud:

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

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

Resterende ledige turneringspladser bliver uddelt løbende under connen.

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

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

Hvorfor nu det? Vi fik i flere år klager fra turneringsledere, der lægger et stort stykke arbejde i at lave en turnering. Turneringslederne stod og manglede deltagere, enten fordi folk havde sovet over sig, eller fordi de havde fundet en mere interessant turnering, eller fordi de skulle deltage i en finale. Samtidig var der andre, der var blevet væk fra turneringen, fordi der ikke var plads. Så husk at melde fra, så en anden kan få din plads.

Afmelding

"Jeg kan ikke komme til Viking-Con alligevel!"

Det man betaler for, er et medlemskab af foreningen Viking-Con. Som medlem af denne forening får du adgang til connen hele weekenden og mulighed for at deltage i forhåndslodtrækningen af turneringspladser. Som medlem får du også tilsendt næste års Viking-Con hæfte. Derfor kan vi ikke returnere din indbetaling.

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

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

Lodtrækningsprocedure

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

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

Privilegeret ønske

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

Grupper

Alle medlemmer i en gruppe bliver udtrukket og står på listen, men så længe der er fælles ønsker som potentielt kan opfyldes, tages der kun hensyn til det medlem, der har det laveste Viking-Con nummer. Så snart alle gruppens ønsker er udtømt, kommer alle medlemmerne i betragtning med deres individuelle ønsker. (Hvis et eller flere medlemmer allerede er blevet forbigået i den gennemgang hvor gruppens ønsker slipper op, får de en chance til).

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

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

Proceduren for tilmelding er heller ikke kompliceret: Gruppen bliver enig om et navn og et antal fælles ønsker i en prioriteret rækkefølge. Alle medlemmer i gruppen angiver så gruppenavnet på tilmeldingsblanketten (stavet ens, tak), og anfører de fælles ønsker som deres første prioriteter (i den vedtagne rækkefølge). Se nedenfor om grupper i forhold til privilegerede ønsker. (Hvis alle gruppens medlemmer derefter tilføjer individuelle ønsker, og de tilfældigvis er ens, vil systemet behandle de ekstra ønsker som fælles.).

Resultatkoder

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

Her er et eksempel:

Børge X, 4140 Borup er tilmeldt Viking-Con, og har ved lodtrækningen fået opfyldt de ønsker som har en markering under tildelt.

Prioritet	Turnering	Tildelt/Ikke tildelt
1	Diplomacy	GM-prioritet

2	Belejringen af Tal-Rac	Almindelig
3	Bjergkongens Skat	Sammenfald
4	Lydis Bryllup	Ingen plads

Herunder gives en lidt fyldigere forklaring af de mulige årsager:

Almindelig

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

GM-prioritet (privilegeret ønske)

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

Sammenfald

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

Ingen plads

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

Aflyst

Turneringslederen har desværre været nødt til at aflyse turneringen.

Kvalitet i alle afskygninger

Hårdkogte forbrydere, hyggelige mumitrolde, hemmelige agenter, moderne riddere, B-filmsskuespillere, rejsende på Nilen, helt almindelige unge, sensationshungrende journalister, cowboys og jedi. Der er nok roller at tage af på Viking-Con 21. De er fordelt på over 30 scenarier, som vi i Viking-Cons rollespilsudvalg glæder os over at kunne præsentere. Det er vist det største og bredeste udvalg nogensinde!

Som sædvanlig har vi forsøgt at fange bredden i dansk rollespil, så der er noget for enhver smag. Fra de klassiske systemscenarier til det snævre og eksperimenterende. Fra det helt nye til de gode gamle klassikere. Vi håber at udvalget på VC 21 også rammer dine interesser. Her lidt mere om rollespillet på årets Viking-Con:

Intro-scenarier: Vi forsøger os i år med at køre et par introsценарier i løbet af kongressen. Tanken er at scenarierne skal være indføringer i forskellige spilsystemer; både de gængse og de mere mystiske. Men scenarierne skal også være spændende at spille!

Priser: Vi arbejder fortsat uden en scenariejury, men overlader det til Viking-Cons deltagere at vælge årets bedste spiloplevelse. I år har vi kun én pris: Publikumsprisen.

Klassikere: Vi indhenter hvert år en række re-runs; altså scenarier der er blevet spillet før på andre kongresser. I Viking-Con synes vi at gode scenarier netop skal fremhæves; specielt når de fleste rollespilsscenarioer tager lang tid at skrive og spilles af alt for få mennesker. I år er der blandt andet re-runs fra Fastaval, Condôme og Orkon.

Brief & debrief: Perioderne liiiiige før man går i gang med at spille og liiiiige efter bliver altid forsømt. Før har de fleste travlt med at finde ud af hvor de skal hen og hvorfor. Efter skal man videre til næste oplevelse, eller til madkøen. I Viking-Con vil vi gerne skabe lidt mere ro omkring spilstart og slut. Derfor prøver vi i år at simplificere briefing og spilstartprocedurerne; hvor svært kan det være? Derudover giver vi gratis kaffe og the i caféen efter spilmodulet, så man kan sætte sig ned og snakke det just spillede scenarie igennem. Vi ved af erfaring at forfattere og spillere synes sådan noget er rigtig fedt.

Ludoteket goes roleplaying: Traditionelt har Viking-Cons ludotek kun haft brætspil på hylderne. I år udvider vi udbudet med rollespilsscenarioer. Hvis du har en eftermiddag at slå ihjel, så se om der ikke ligger et hurtigt scenarie i ludoteket!

Gratis scenarier: I år har vi lagt hele tre gratis scenarier på cd-rom'en. Evighedens Sommer (af Karen Collatz) vandt prisen for Bedste Idé på sidste års con. Rennes-le-Chateau (af Torben Ussing) havde de bedste spilpersoner sidste år. Og også Stalkers (af Sebastian Flamant og Flemming D. Andersen) blev hædret på sidste års Viking-Con. Velbekomme!

Hermed er der kun tilbage at sige: Husk at melde dig som spiller på et scenarie eller to! Jo flere spillere, jo flere oplevelser - også til dig selv. Vi ses på Viking-Con!

Åh, for resten: Rollespilssiderne på Viking-Cons hjemmeside bliver løbende opdateret med masser af infos for forfattere, spillere og spillere.

Afrodites Tåre, Artemis' Hævn

"Afrodites tåre, Artemis hævn" er et klassisk werewolf scenarie der udspiller sig i vor tids Grækenland. Et kobbel Sorte Furier tager ud fra deres Cearn for at stoppe mandens misbrug og krænkelse af unge piger. Hvis du tør så bered dig på at kæmpe for Gaia imod den evigt destruktive Wyrn.

Bad Moon Rising

Kornmarkerne står bølgende og gule. Træerne bugner af grønt. Himlen er blå. Fuglene synger. En soveby på Sydfoyn er måske ikke det første sted man ville forvente problemer, eller et hold barske detektiver fra storbyen. Men den slags skal vel også holde ferie.

Det skulle bare have været en helt almindelig, fredelig weekend på landet. Det var ikke meningen de skulle arbejde. Det var ikke meningen nogen skulle dø.

"Bad Moon Rising" er en del af en kommende scenarie-antologi til rollespillet Fusion. Forkendskab til systemet er ikke nødvendigt.

Byen ved tidens ende

Jeg aner ikke, hvad vi skal i denne her by. Sarge siger, at det er en vigtig opgave. At det ikke er vores opgave at stille spørgsmål. Men hvis det er os, der skal dø her, så må det være OK at spørge, ikke? Sarge siger: "Kæft".

Byen betragter os med sine tomme vinduer og mennesketomme gader. Og venter. Og venter. "Er dette en militær opgave", spørger jeg Sarge, mens jeg venter på at byen skal vise sit sande, hæslige ansigt. Men jeg ser kun de rene gader og velholdte, blomstrende forhaver - i en by hvis beboere blev myrdet for 70 år siden. Hvem holder de haver? Spøgelserne? Sikkert noget der er meget værre. Jeg vil bare så gerne hjem. Hvad der så end slog de folk ihjel, er det her sikkert stadig.

"Ja" siger Sarge efter nogen tid, "Dette er en militær opgave. Du er i uniform og bevæbnet. Hvordan kan du spørge?" Ja, hvordan kan jeg være i tvivl? Måske fordi halvdelen af os er civile. Hvad skal "Mor" gøre, hvis vi kommer i kamp? Lave mad til fjenden? Hvis de spiser det, har vi måske en chance. Og Ergn? Angribe dem med matematik? Og hvad skal Miller Johnson? Revidere deres regnskaber? Og Joseph - Joe "Friendly Fire"? Jeg troede, at denne opgave gik ud på at ledsage ham til et lille hyggeligt gaskammer, hvor man kunne eliminere ham som trussel mod ordentlige soldater. Men nu har han fået håndjernene af og en frygtelig stor skyder i hånden - og jeg føler mig bare sååå sikker med ham ved min side.

Vi er kommet gennem det venlige forstads kvarter med villaer og videre ned ad en gade med lave etageejendomme. Mørket sænker sig, og gadelygterne tændes. I et træ tæt ved fløjter en fugl en aftensang. Lys tændes efterhånden i lejlighederne. Musik strømmer fra et åbent vindue. Jeg foreslår Sarge, at vi skal checke nogen af de oplyste lejligheder. Han svarer kort: "Kæft!" Sarge vil videre mod bymidten. Bare jeg kendte hans ordrer.

"Hvorfor?", spørger jeg Sarge. "Hvorfor os? The Reform Coalition må have bedre folk til en opgave som denne". "Måske", siger han. Måske. Måske har de bare ikke nogen der bedre kunne undvære. Vi er ormen på krogen og noget åbner måske nu sin mund for at sluge os. Men hvad er det vi fisker efter?

Daisy Town Manifestet

5 strangers kommer til en lille by for at rydde op...

I den blodrøde aftensol fejer deres skygger ned gennem den tomme støvede gade, mens de side om side, skridt for skridt går frem mod den tomme saloon. Den raslende lyd fra deres blanke sporere høres, mens døre låses, og skodder lukkes til...

De tror de skal rense Daisytown fra outlaws af den værste skuffe, men det skal hurtigt vise sig, at der står meget mere på spil...

Darkness Behind Enemy Lines

De tre studerende ventede; de havde faktisk ventet på den gamle vandringsmand siden midsol. De var spændte på at høre resten af historien om de fire helte, og de havde allerede købt vandringsmandens yndlingslikør.

"I kommer forberedt, ser jeg!"

Stemmen kom fra de nu åbne døre. Den fedladne mand vandrede hen over gulvet og snuppede flasken med den lyserøde væske ud af hånden på den ældste af drengene. Han førte flasken op til munden og gurglede med lange drag halvdelen af indholdet ned i sin skæggede hals.

"Skjal jæ fortsætte historien nu?" sagde han og afsluttede med en stor og rungende bøv. De tre unge mænd nikkede og tog plads omkring den gamle.

"Sidste gang i var her, fortalte jeg jer om hvordan de tre padawan's og deres ven nedkæmpede den onde Shiraz og reddede deres jedimester."

Vandringsmanden tog endnu en stor slurk af flasken og fortsatte.

"De næste 5 år trænede de som lærlinge hos tre forskellige mestre, men de blev samlet igen for at udføre en diplomatisk mission for jedirådet; en mission som skulle bringe dem længere bag fjendens linjer end de havde forventet..."

The Darkness Behind Enemy Lines er det andet i vores Star Wars trilogi. Hvis du var med til det første kapitel som en del af en gruppe, så skriv det på din tilmelding. Så vil vi prøve på at samle gruppen under den samme GM som sidste år.

Hvis du har fået blod på tanden til at spille kapitel et, bliver det kørt som re-run. Se i turneringsoversigten hvornår.

"Og må kraften være med jer; altid!"

Den Ukendte Sult

Dette Scenarie er tiltænkt som en introduktion til World of Darkness og Vampire the Masquerade fra White Wolf.

Handlingen udspiller sig i den Københavnske nat, en kold og blæsende November weekend i en meget nær fortid/fremtid. En mindre bioteknologivirksomhed rammes af et grimt uheld, som kommer til at have følger for de ansatte, langt ud over hvad de i deres vildeste fantasier kunne have forestillet sig. En ny og grum verden åbner sig for dem. En verden fyldt med intriger, vold og mord. De kommer ind i en verden som lever i skyggen af vores normale trygge tilværelse. Men som rækker langt ind i vores verden på måder som vi ikke kan forestille os:

Smerten rev i Annelise - Åhh, det gør så ondt... Kan høre nogen skrike...Hvad var der sket... Hun og Thomas havde siddet og arbejdet med prøverne, da lyset var gået ud. Det var blevet mørkt. Det var

nok strømmen som var gået igen. Og så den mærkelige lyd, den hylende, pibende lyd! Det havde lydt som vinden. Så brølet og eksplosionen. Kan stadig mærke glasskårene i ansigt og i hænder... Smerten kom igen, denne gang endnu stærkere... Hvad med Thomas... hvem er det der skriger.. Thomas? Smerten - den blev kraftigere og kraftigere.. Kan ikke klare den mere.. ikke mere!

Mørket, det dejlige mørke... og lyset i det fjerne...Det kommer tættere på... Må nå lyset... Åhhh... Nej Nu er smerten der igen, den er stærkere den river og slider i ARHhhh... Valdemar? Er det Valdemar? Smerten... Valdemar kan fjerne den... Åhh, det er godt... Det smager... åhh så dejligt.. smerten aftager... Åhhh, hvad er det jeg gør!!!

Der er et yndigt land

Danmark, oktober 2022

Dannebrog vajer ildevarslende over Christiansborg. På Amalienborg har flaget ikke været hejst siden kongen forsvandt året før. Slotspladsen, hvor livgarden tappert forsvarede deres konge mod politiets arrestforsøg, ligger øde hen.

Landet vander sig under regeringens tyngende åg, mens glemte kræfter stiger frem fra moserne og den sorte muld. Danmarks befolkning er splittet; fattig fra rig, udlænding fra dansker, højre fra venstre. Store byområder er lagt øde af kampe mellem fraktioner i befolkningen og politiet. Kun bumser og vovehalse tør komme i ruinerne, hvor alle siger, at trolde og nisser nu holder til.

I løbet af det år, hvor kongen har været væk, er det blevet farligere at være modstander af regeringen. Adskillige kritiske røster er truet til tavshed, sat i fængsel, eller forsvundet. Trods det er modstandsgrupperne i Danmark blevet forstærket i ånd såvel som antal. Rygterne går, at kongen er i færd med at lægge en plan, og man siger også, at han har elverne på sin side.

I Århus mødes en lille gruppe danskere i al hemmelighed. De ved det ikke endnu, men i løbet af de næste dage vil de gå over i historien. Som folkehelte eller som martyrer...

Deterministisk fiktion

Gå hen til din cd-samling og tag din Pulp Fiction cd frem (vi ved du har den). Sæt den på dit anlæg og tryk på play. Læs derefter:

determi'nisme den opfattelse at den menneskelige vilje er årsags bestemt (styret af naturlove el. af metafysiske forhold).

fik'tion opdigt, påfund, indbildning; digterisk virkelighedsbillede, et stykke virkelighed kunstnerisk ordnet og fremstillet.

De Usynlige

Riiing...riiing...rii*klik*
"Det er Birte Park."

"Hej mor, mig og Johannes har altså været ude for.."

"Hallo?"

"Æh... jeg ville høre om du gad komme og hente.."

"Er der nogen?"

"Pokkers telefon!"

Kla-klik dut dut dut dut

...

Riiing...riiing...*klik*

"Birte Park"

"Det er Nina, min mobil var vist i stykker så jeg ringer fra Allans, og vi.."

"Hallo?!?"

"..har altså været ude for et uheld!! Vil du.."

"Lad venligst være med at ringe igen!"

???

Kla-klik dut dut dut dut

Fem mennesker kommer ud for en sær bilulykke en sen aften, og hele verden forvandler sig på sælsom vis.

Dybt at falde

Et tag på et højhus. Her er yderst kedeligt. Her sker der aldrig noget. Kun når viceværten har et ærinde, eller når vinduespudderen polerer de øverste vinduer i penthouselejlighederne.

Men i dag er fire folk på samme tid gået herop. De kender ikke hinanden. De har ikke aftalt at mødes. Men de har hver en mission. De har taget en endegyldig beslutning. Livet er ikke noget for dem. Det skal være slut nu. Ud til kanten og så springe i dybet. Mærke suset og herefter det befriende mørke. Men ingen har regnet med, at der i dag bliver kamp om pladsen. Alle tror, at de er den eneste på taget. Alle regner de med, at det skal gå som en leg. Men ak, sådan går det ikke...

Spørgsmålene er i stedet mange: Hvem skal springe først? Hvem skal mest i rampelyset? Og er alle sikre i deres sag?

Død mands sølv

Cauldron County, Colorado 1877

Fem heste traver af sted på en støvet skovvej, deres ryttere er klædt i sort tøj på trods af solens bagende varme. Lyden fra hestenes hove trommer tungt på den hårde vej. Et par mil længere fremme af vejen ligger minebyen Lassiter Creek, der med sine 13 lavstammede bjælkehytter og en forkrøblet kirke er den eneste by i miles omkreds. Lassiter Creek er mødested for alle de folk, der prøver at vriste bare et par gram sølv ud fra bjerget, der trodsigt læner sig over byen. En mils gang eller så op langs floden ligger Eberhardt Wash, hvor de fleste minefolk piner det sidste sølv ud af en døende åre. To mil i den anden retning ligger Camp Dillon, hvor det paramilitære Dillon Mining

Corp. er ved at gennembore bjerget med en ny gigantisk boremaskine, der drevet af damp smadrer vej for nye mineskakter.

Der har længe været en dårlig stemning i Lassister Creek, når minearbejderne fra Eberhardts Wash tørnede sammen med soldaterne fra Camp Dillon. Men udover en del skrammer, og et enkelt knivslagsmål der kostede en mand livet, har de rivaliserede parter undgået store blodsudgydelser.

For tre dage siden begyndte mordene. Syv mennesker er allerede døde, og i nat vil to unge mænd også dø. Indbyggerne er så bange for sandheden, at de har kastet skylden for deres ulykke på et par forhutlede indianere. Det varer ikke længe, så dør indianerne en formålsløs død, medmindre nogen griber ind.

De fem heste stopper brat op - en enkelt vrinsker sagte som tegn på spænding. Hundeglam lyder fra skoven, og fuglene tier. To mand og en kvinde flygter for deres liv. De stopper forundret foran hestene. De bryder sammen, sikre på at de er omringet, og at deres flugt har været forgæves. Kort tid efter dukker hundene op, trækkende i spændte liner en gruppe mænd med rødsprængte øjne, stinkende af sved, terpentiner og dårlig whisky. Hundene holder op med at gø. Jægerens øjne flakker nervøst hen over de fem fremmede, og de sølvstjerner der pryder deres tøj. Sveden svir i øjnene.

I et kort sekund, er den eneste lyd i skoven hvislen fra en Colt Army .45, der i en glidende bevægelser bliver trukket fra sit velsmurte læderhylster...

Samme nat bevæger en ondskab sig ned fra bjerget, for at slukke sin tørst efter hævn med blod. Hævn der stammer fra en tid, ingen nulevende folk husker i andet end deres mareridt.

En voldsom død

Den gamle præst kiggede ud over klostrets brystværn. Kunne astrologen have ret - var en stor omvæltning på vej? Præsten sukkede dybt. Klostret indeholdt værdifuld viden. Viden som ikke måtte falde i hænderne på Omstyrtingens Magter. Han måtte være på vagt.

Dæmonologen var udmattet. I to dage havde han ikke forladt sit pentagram. Foran ham lukket inde i en Zhaktar-trekant tegnet med salt på gulvet stod dæmonen og stirrede sulten på ham. Den var uden for kontrol.

Heksejægeren var tilfreds. Den uddelegerede opgave så let ud, og det var lige hvad der var brug for. Efter den sidste opgave i Nulns baggyder var hans mænds nerver tyndslidte. En lille tur til bjergene med frisk luft og god landleg kost ville gøre alle godt. Ja, det ville være en lille let opgave.

En voldsom død er et scenarie, hvor der skal træffes en række valg i en verden, der er gennemsyret af korrupsion og forfald. Vanvid og død lurer hele tiden om hjørnet, og der er ingen garanti for overlevelse...

Fire in my Soul

Fire detektiver efterforsker en mystisk mordbrand. Den formodede gerningskvinde - offerets unge, russiske kone - er forsvundet. Og et vidne hævder at have observeret hende et par dage forinden i samtale med ingen ringere end Fanden selv...

Flugten fra Victoria Stationen

Se konference-invitation og guide her! (OBS disse dokumenter findes på cd-rom'en i samme biblioteket , som du fandt dette dokument i).

Fukubukuro

Efter fire dages ventetid på rejsekroen kom hun. Han elsker hende, og har i løbet af ventetiden drukket sake og skrevet et digt. Hun er geisha i Otosan Uchi, Kejsers Hovedstad, hvor hun omgås flere af rigets mægtigste mænd. Når hun er sammen med ham, kan hun åbne sit hjerte for kærlighed og nyde fornemmelsen af frihed. Men hun er ikke fri. Løfter afgivet i mørket til Løgnenes Herskerinde. Hun frygter for de ord, der ætser en mands ære, som syre ætser en katanas klinge. Når han er sammen med hende, er han blot en ronin - en mand fri for pligtens tunge byrder.

Langt mod vest er to af Rokugans store klaner kommet i krig. Det hele begyndte med en række mord, i en ubetydelig by i ingenmandsland. Senere kom anklagerne mod Akodo familien, om at de holdt Solens Søn, Kejseren over riget, til fange. Kort tid efter tromlede Shinjo familien og resten af Enhjørningr Klanens stridsheste over sletterne. Akodo borgen blev angrebet, og inden vinterens komme var tusinder af samuraier døde.

Foråret nærmer sig og krigen er langt fra forbi.

Fem samuraier sendt af sted med en lille pakke omviklet det fineste rispapir. Den er fra selveste Akodo Kage, en af de mest magtfulde mænd i Rokugan, og sensei for Løve Klanens Daimyo. Pakken er til en ronin, der opholder sig på en rejsekro nær hovedstaden.

Samtidig har to brødre udklækket en plan. Hvor Løve Klanens Daimyo, selveste den Sorte Løve, Akodo Toturi, er uden for rækkevidde for Skyggerne Herre, kan et tilfældigt selvmord, begået af en lige så tilfældig ronin, ikke vække nogens bekymring. Også selvom begge mænd er en og samme person.

Fukubukuro: En lykkepakke. En pakke hvis værdi angiveligt overstiger den værdi, som pakken umiddelbart tillægges.

Golem

Hvis du nogensinde har sparket en dør ind på Mariott hotel i Frankfurt am Main, vil du vide, at det er svært. Dørene er tykke på Mariott, for de sætter en stor ære i gæsternes sikkerhed og privatliv. Derfor er også væggene temmelig tykke. Så kan man ikke høre om fyren i værelset ved siden af ser nogen af de pornofilm som ingen mennesker ser, men som alligevel dukker op på alle hotelregninger. De er meget diskrete hos Mariott. Nogen gange lægger man slet ikke mærke til, at

der er personale på hotellet. Det er bare som om aviser, morgenmadsbuffetter, drinks og sengeredninger mirakuløst sker når man vender ryggen til.

Jeg har aldrig sparket en dør ind på Marriott hotel i Frankfurt am Main. Men jeg har siddet på den anden side af en som blev sparket ind. Det krævede fire spark før den pæne dør gav op. Støvlen der sparkede var en størrelse 45, så det havde nok krævet mere af mig. Jeg har kun størrelse 43. Bag størrelse 45, kom en størrelse 38 ind i rummet. Hun havde hæle på. Ingen af de to præsenterede sig. I stedet lukkede de den ødelagte dør bag sig med en stol. Jeg sad i badekåbe ved skrivebordet og så målløs på dem. Jeg har hørt, at man nogen gange fryser i sådanne situationer. Det er sandt. Han trak en pistol og gik hen til mig.

"Maulhalten", sagde han og stak pistolløbet i munden på mig.

Hun gik igang med at gennemrode mine ting. Tøj, bøger, kamera, diktafon, manuskripter, aviser, sko, slips og toiletsager blev spredt ud over gulvet. Han pressede pistolløbet mod min gane for at signalere, at jeg skulle rejse mig op. Jeg adlød. Jeg argumenterer aldrig med folk der har våben. Det er en af mine leveregler. Det har holdt mig i live indtil nu.

Han skubbede mig ned mod sengen og pressede løbet af pistolen mod min nakke. Det tog lang tid. Hun gennemsøgte skrivebordet. Undersøgte min computer. Jeg aner ikke om hun tog noget med, for jeg lå med ansigtet ned mod puden. Så lød der et kort smæld. Der må have været lyddæmper på pistolen, kan jeg huske jeg tænkte. Så tænkte jeg ikke mere

Scenariet kaster seks karakterer ind i en verden af bedrag, kynisme og mord. Dunkle hemmeligheder afsløres. Men når man træder ud i kviksandet risikerer man at sidde fast. Og i horisonten kan man se Golem grine...

Guru

Faktion SUBST. -en, plur. -er, -erne. [-'sjo'n]

En genre inden for litteratur og film hvor virkelige personer el. begivenheder optræder i en ellers opdigtet sammenhæng. FAKTA, FIKTION.

-Politikens Store Fremmedordbog

Mathias Frische klemmer en øl ned og smider dåsen i marehalmen. Når han lukker øjnene lyder havet næsten som trafikens brummen, og tanken giver ham hjemve.

Klokken er halv fire om eftermiddagen, og på den anden side af bæltet, i København, ligger bilerne i kø - en perlekæde af gule forlygter i det tiltagende vintermørke. Han kunne være på vej hjem til lejligheden nu.

Han smiler af sig selv.

Sandheden er, at stedet her går ham på nerverne. Det er stilheden.

Udgangspunktet er ellers perfekt: Et lille landsbysamfund, der har isoleret sig fra resten af verden. Alt er brunt og af plastik, der er ternet dug på køkkenbordet og småkagerne er hjemmebagte. En flække fanget i en tidslomme. Men da en guru ankommer, en hellig mand, et medie der taler med de døde, dukker et spøgelse fra fortiden op og forstyrrer freden.

Virkeligheden overgår fiktionen - tv-serien optager næsten sig selv.

Endnu et smash-hit fra Ghost Productions. "Livet er en historie, og jeg er her for at fortælle den", hvisker Mathias til sig selv og havet.

Huset - Curse of the templars

Avalon Productions Inc. Præsenterer
Huset - Curse of the Templars

Produced by:
Jesper Schnipper
Rasmus Sejr
Steen Berg Andersen

Den skotske onkel er død under mystiske omstændigheder. De 4 arvinger ankommer til Huset en mørk og regnfuld aften for at dele boet.

Huset - Curse of the Templars! Endnu en fantastisk film fra producenten af Huset, Huset - Son of Zombie, Huset - The Summoning - En prequel til Huset.

Huset - Curse of the Templars er bygget over "It came from the late, late, late show".

Nu med 62% bedre effekter.

Iblandt jer

Døren til mødelokalet åbnes. Stanken af blod, sved og angst hænger i luften. Generalen synker, træder indenfor. Liget ligger stadig som det blev fundet. Retsmedicineren knæler ved siden af, hendes professionelle distance til de døde tydelig. Hun undersøger såret, med langsomme, ærbødige bevægelser.

Præsidenten vender sig mod Generalen, hans blik er afventende.

"Det er gjort. Alle fem er ført til forhørslokalet. Der var ingen problemer." Generalen ranker ryggen yderligere da han er færdig. Han ser opmærksomt på Præsidenten.

"Godt." Stilhed. "De vil finde morderen. Giv dem to timer." Han tager et sug af sin Havanna.

"To timer?" Generalen holder anspændt vejret. "To timer er ikke nok - selv ikke til de fem." Præsidenten fnyser.

"Morderen sidder iblandt dem. De vil finde ham," han standser op, smiler, "eller hende. Hvis ikke, må vi dræbe dem alle. Giv dem to timer. Ikke mere, ikke mindre. De vil klare sig."

Generalen nikker, gør honnør og træder af. Han fornemmer Præsidenten vender sig om. Kvinden bøjer sig over liget igen. Med lettelse i blikket træder Generalen ud på gangen. Men øjnene mørkner, da han hører skuddet.

...tik tak, tik tak...

I sidder stille. Tavsheden hersker i lokalet. Angsten for hvad der skal ske. Du ved ikke, hvor længe du har været her. Sammen med fire andre er du fanget i et forhørslokale. Et lokale, hvor du plejer at have magten.

Døren flås op. I ser alle som én op på Generalen. Kammerat? Bøddel? Han smiler ikke, hans øjne er mørke. Han træder ind, lukker døren efter sig. Taler så: "Iblandt jer sidder en morder...."

"Iblandt jer", et scenarie om loyalitet, om magt, styrke, angst, og om at tage det skridt, ingen anden tør tage. En psykisk thriller, der lader spilleren være et gidsel. Et gidsel, med sig selv som bøddel...

Aliens: Ild og Vand

Patrick Pueda stoppede op og kiggede på den lasede plakat, der hang ved siden af porten til hangaren. Lidt utålmodigt pillede han ved den flossede plakat. Overskriften var stadig tydelig: "Velkommen til Morgendagens Univers!". Det kunne man kun grine af. Tegningen på plakaten var blegnet, men ikke til at tage fejl af: En kernefamilie der sammen skuede ud mod nye horisonter blandt stjernerne, mens solens gyldne stråler stod op over en grøn og sund Jord. Stilen mindede mest af alt om 1950ernes amerikanske propaganda.

Patrick kiggede lidt dybere i vodka flasken. Han kedede sig så gudsjammerligt bravt. Han kiggede på teksten under billedet:

"MORGENDAGENS UNIVERS ER TÆRSKLEN TIL FREMTIDEN"

Nedenunder fortsatte teksten sin propagandistiske hyldest:

"Firmaerne byder Velkommen til SUNGUN facilitet E4 - Morgendagens Univers er vore alles ansvar. Med SUNGUN E4 står vi på tærsklen til en ny tid, en tid hvor mennesket tager ansvar for sine handlinger og sørger for en smuk verden for kommende generationer. Firmaerne sikrer, at ingen uansvarlig politik vil falde tilbage på vore arvtagere. Firmaerne sikrer et sundt og rent miljø, ikke længere kun på global skala, men på stellar skala. Firmaerne sikrer, at Genopbygningen ikke kun skal gælde for Jorden. Genopbygningen er en blivende af Firmaernes nye politik, der er fundamentet for den Ny Æra."

Patrick vendte om og begyndte at gå tilbage til dokken. Der var ikke længe til næste vagtskifte og han havde en flaske at tømme, førend han skulle ned og tømme containere for affald, sortere det og sende det meste til 'forbrændingen'. På vej mod dokken passerede han et bankende vandværk, røret var utæt og det dryppede konstant derfra. En irriterende lyd. Han gik hen for at se på problemet. Bag rørene hørte han en puslen ...

SunGun E4 er et relikvium fra en smuk drøm om et rent univers. På en lille asteroide omkring en stjerne havde Firmaerne bygget en lille station, der kunne modtage affald, sende det til ødelæggelse i selve solen og genbruge den smule, der ikke skulle destrueres. Men universet er uendeligt og hvorfor sende affald til destruktion, når man kan dumpe det hvor som helst man har lyst? Ikke desto mindre fungerer SunGun E4 endnu, på den lille affaldsstation fortsætter livet. At den stadig eksisterer skyldes at firmaerne altid har noget affald, de ikke har lyst til at opbevare, men som de heller ikke ville have konkurrenterne til at kigge på. SunGun E4 garanterer destruktion af affaldet og SunGun E4 tager imod alles affald - også det personale firmaerne betragter som affald, nogen skal jo bestyre den lille station. Så SunGun E4 har fået lov at bestå, i hvert fald til den falder sammen af sig selv.

Nederst på den flossede plakat, Patrick Puela havde kigget på, havde nogen tilføjet: "Velkommen til universets røvhul".

Dette er et scenario, der er inspireret af Alien filmene og tegneserierne. Historien foregår i samme univers, som de to første Alien film. Scenariet er ikke et rent sci-fi action rollespil, men forventer også en hvis indlevelse fra spillerne.

Imperium: Den tabte koloni

Dette er planlagt til at være det første af tre sammenhængende, men selvstændige scenarier. Hvor den science fiction trilogi jeg kørte for nogle år siden foregik i en nær fremtid på og omkring planeten Jorden, foregår dette i en meget fjern fremtid et meget fjernt sted. Det er i en genre hvor der forekommer galaktiske imperier og overnaturlige fænomener. Nogle af elementerne er inspireret af Star Wars, men scenariet er hverken tænkt som en parodi på eller en modificeret kopi af Star Wars. Det er lavet så de fleste skulle kunne få noget ud af det, men hvis man kun er til nedslagtning af horder af robotter eller kompagnier af imperielle elitesoldater, vil man muligvis blive skuffet. (Voldsorgier og ting man kan skyde på vil dog forekomme i passende mængder).

Langt ude i fremtiden: Galaksen er regeret af et imperium med en kejser i spidsen. Rumrejser med overlysfart er mulige med en speciel teknologi. Du er passager på passagerskibet Skorzeny på vej til planeten Aurix IX. Aurix IX er en imperiel koloni, hvor der for nyligt har været tiltagende uroligheder. Der er forskellige rygter gående på at de indfødte forbereder et oprør, at guvernøren er korrupt, at nogle galaktiske kooperationer har et eller andet fordækt for, og at nogle rumpirater bruger planeten til base. Få er klar over hvor meget der ligger i disse rygter, men alle ved at imperiet er meget bekymret. Du ved noget og du er på vej til Aurix IX med en bestemt mission eller opgave. Det er der nok også andre der er.

Den tabte koloni - introduktion

Han så dem an. To mænd. Løstsiddende tøj. Med kapper. De kunne skjule hvad som helst under det tøj. Stedet var et værtshus. Med dårlig syntetisk musik. Hvor han sad ved baren med et halvfyldt glas foran sig. Han så dem tale med et væsen med seks arme, og så hvordan væsenet diskret pegede og fortalte dem hvor han sad. De kom nærmere. Lige før de nåede ham, trak han sin laserpistol og skød to gange. De to mænd stod med hver en hævet hånd. Svagt glødende fra der hvor de havde absorberet energien fra hans laser. Han sprang hen over baren. Flygtede ud. De kom efter.

I gården bag værtshuset sprang han i dækning bag nogle tønder med affald. Han rettede laseren mod de to mænd og begyndte at skyde. Han skød til laserens overophedningsalarm begyndte at hyle. De to mænd kom stadig nærmere. De formede det glødende i deres hænder til små kugler af lys. Som de kastede efter ham. Han dukkede sig. Mærkede varmen. Blev blændet af lyset. Vaklede baglæns, og faldt om. Han mærkede nogen gribe fat i sit tøj. De holdt ham fast. Ville have ham til at fortælle noget. Han åbnede munden. Frigjorte sin rigtige hjerne fra hvor den sad begravet i mandens baghoved og lod den glide ned i hans mund, mens dens overflade hærkede og fremdriftsorganet gjorde sig klar. Så lod han sig skyde ind i den kappeklædte mands mund, hvorfra han hurtigt fandt sin nye værts hjerne. Han blev nærmest beruset af kraften i den nye krop. Herfra var alt muligt.

"Hr. Manzak!"

Manzak rev VR-aggregatet af. Satans til dårlig timing. Det var første gang han var nået til tredje niveau, og så blev han afbrudt inden han kunne nå at bruge det til noget. Men i det mindste havde han fundet ud af hvordan han kom videre.

"Hr. Manzak. De må hellere komme nu!"

Han var i et næsten mørkt lokale. Kunne lige akkurat se sengen han sad på og en ramme af lys der hvor døren var. Manzak kørte en hånd rundt i håret for at tvinge sig selv til at vågne. Så vaklede han hen mod døren. Skærende rødt sollys slog ned i hans øjne. Han trådte et skridt tilbage og tog sine solbriller på. Så trådte han ud på gaden.

"Der er landet et stort himmelskib henne bag kirken", sagde drengen i det pjaltede tøj.

"Hvornår!" sagde Manzak, nu helt vågen.

"En halv time siden, Hr. Manzak. Jeg har banket og banket på Deres dør."

Manzak bandede. Han styrtede ind på sit værelse og justerede solbrillerne så han kunne se i det svage lys. Han trak en safarijakke på. Fyldte diverse pakker og våben i lommerne, og sprang ud på gaden igen. Han kastede et blik op og ned ad gaden. Samme faldefærdige barakker. Samme blege mennesker i laset tøj. De var ikke kommet efter ham endnu.

"Kom Mez! Vi løber derhen."

Drengen og Manzak satte i løb. De styrede mod kirken, den eneste bygning i området der ikke så ud til at ville falde sammen ved den næste storm. Farvestrålende rød og blå, i sten og glas, med små tårne. Svage beroligende toner kom ud derindefra. De fortsatte rundt om kirken. På pladsen mellem de halvdøde træer stod et rumfartøj på en snes meter i længden. To mænd i tropehjelme sad omkring et lille bord foran.

"Hr. Manzak, vi har ventet på Dem, ", sagde den ene, "hører De ikke på den aftalte frekvens?"

"Jeg havde lidt problemer med myndighederne i sidste uge. Blev nødt til at ødelægge modtageren."

"Så er De måske ikke i stand til at udføre den lille opgave vi talte om?"

"Naturligvis. Det var et mindre problem. Det er overstået nu."

Manzak kom helt hen til de to mænd. Manden der havde talt gjorde tegn til Manzak om at sætte sig. Den anden spejdede ud over pladsen. Der var ingen af de lokale at se, bortset fra Mez. Manden trak en pistol frem og brændte et nydeligt hul gennem hovedet på Mez.

"Hvorfor gjorde De det? Det er meget svært at skaffe ordentlig hjælp her!"

"Vi ville se deres reaktion, Hr. Manzak. Om vi kan stole på at De kun arbejder for os."

De bød Manzak på kaffe, og begyndte at diskutere detaljer i opgaven. Et par små flyveøgler kredsede rundt om Mez, landede og begyndte at hakke i hans øjne. Ovre fra kirken løs messende stemmer. Et sted bag et hus sad en lille pige og holdt øje med pladsen. Hun, der var i ganske nær kontakt med naturen, mærkede noget røre sig dybt nede i jorden.

Hun frøs, i middagssolen.

Tro Lakajer

Sortklædte blandt flyttekasser, ventende:

- Hey, fedesen? Kender du de dér film hvor man kan se slutningen komme på forhånd? Du ved, dem dér hvor det hele bare er så pisse forudsigeligt at det gør ondt i røven. Og så kysser de hinanden til sidst og kører væk i en convertible. Hmm, kender du dem?
- Hvem kalder du fedesen, din skide japser, svarer den fede mand ovre fra hjørnet.
- Åh, suk, hviner japaneren og vender øjnene mod loftet. Hvor er du dog røvsyg. Vil du ikke engang høre pointen?
- Nå, så kom med den da, hvisker Romeo og kigger på sine negle. Lad os få det overstået.
- Ok, ok. Her kommer pointen så. Er I med? Pointen er at hvis vores liv var en film, så ville det overhovedet ikke være sådan en slags film.
- Aha. Skide spændende, din nar, siger den fede mand. Hvad får dig til at tro det?
- Glad for at du spurgte, svarer japseren prompte. Fordi her står vi, fem mand høj, og jeg har bare ikke den fjerneste anelse om hvad fanden i helvede vi laver her. Og så har jeg bare denne her rigtig væmmelige fornemmelse af at det her er en af de film der ender med at de alle plaffer hinanden ned.
- Hold da kæft. Det er sgu da bare dig der bliver plaffet ned, hvis ikke du lukker munden, griner charmøren og smiler skævt.
- Men helt alvorligt, mand. Hvad fanden går det her ud på?

Metalliske bip fra mobilen afbryder japaneren.

- Det tror jeg vi finder ud af nu, makker, siger Romeo.

Og sådan begynder det. Fem hitmen, en halvtom lejlighed, en telefon. Og juveler for millioner, der måske, måske ikke er forsvundet. Tro Lakajer er et hårdtslående noir intrige for skuespilslystne rollespillere. Læg moralen ved indgangen og tag kynikerens jakkesæt på. Det er hver mand til sit...

La persistencia de la memoria

Af Morten V. Fisker

Der var noget galt. Han følte sig forfulgt. Trængt op i en krog. Han kunne bare ikke sætte fingeren på hvad det var. Eller hvem det var. Var det én af de andre? Eller måske dem alle?

Han troede ellers, at han kendte dem alle ud og ind. De havde rejst sammen i mere end 3 år. 3 gode år. Minderne om heltedådige kampe mod frygtelige modstandere stod printet på hans nethinde. Men havde det hele været løgn? Én stor løgn!

De havde straks taget imod opgaven. Tingene havde stået lidt stille og de små interne stridigheder var atter begyndt at vise sig. Det havde dog været uden større betydning. Ikke som nu.

Noget var galt. Han vidste det allerede inden de kom frem. Han skulle ha' vendt om mens tid var.

Men nu var det for sent...

Mordet i laden (del 1)

Regnen falder tungt over den mørke hede. I flere dage har vandet fosset ned og forvandlet det åbne land til et sandt helvede af mudder, små søer og rivende åer. Ingen ved sine sansers fulde brug ville vove sig ud i denne nat. Rytteren skutter sig under sin tunge, regnvåde kappe, hans hoved drejer langsomt, mens han stirrer tomt ud i mørket... Det er flere timer siden vandet trængte igennem kappen ind til lagene af tøj under. Det er også flere timer siden, vægten af ringbrynjen begyndte at få hans ryg til at gøre ondt, og det våde tøj er begyndt at klistre til hans nu kolde hud. Hesten rykker utålmodigt i tøjlerne, og dampen fra dens ånde stiger langsomt i den kolde nat. Han sænker langsomt hovedet, og hans hånd lukker krampagtigt omkring sværdskaftet under kappen. Med tænder skærernde mod hinanden, hvisler det mellem hans sammenbidte tænder : "Hvor er de? Hvor er de andre?"

Danmark i slutningen af 1200 tallet. Kongemagten står svagt. Mens kongen rejser riget rundt fra ting til ting i et desperat forsøg på at holde riget samlet, er der andre steder glæde. Er det mon den mulighed, man så længe har ventet? Det eneste spørgsmål er kun: Hvor meget skal ofres?

Mordet i Laden er et eventyr i to dele, der spilles over to dage på dette års Viking-Con. De kan godt spilles hver for sig, men den sande nydelse kommer naturligvis af at spille begge dele...

Mordet i laden (del 2)

Det frygtelige mord hjemsøgte landet, som var det Fanden selv, der var steget op fra helvedes flammende inferno for at opluge dem alle. Adlen var grebet af frygt, befolkningen talte om mørkkledte ryttere og fordækte motiver, mens kirken forgæves forsøgte at finde en fornuftig forklaring til de uforstående bønder, der kom til dem med blødende hjerter. Han var måske ikke den mest vellidte hersker, men han var dog hersker, og hans mordere skulle straffes. Hvis de da var af menneskets kød. Der var opstået mange rygter i løbet af de sidste dage, og mens kirkens folk

famlede i blinde efter skrifter, der kunne forklare de mange begivenheder, der lå i dagene før og efter mordet, var der ingen, der oprigtigt kunne stille sig tilfredse.

Sporene pegede i mange forskellige retninger, og de mange historier skadede både kirke og adel.

Og således blev en pagt indgået. En frygtelig pagt, der for evig tid skulle forsegle landets skæbne. Det var tid til et skifte. Et frygteligt skifte, som for altid skulle forandre verdens gang, som skulle lokke mørkets magter ud i landskabets forrevne bakker og dale. En pagt, som skulle bane vejen for den tid, hvor stjernerne stod rigtigt på himlen, og de sande herskere skulle træde frem for at tage deres retmæssige pladser som De Øverste.

Mordet i Laden er et eventyr i to dele, der spilles over to dage på dette års Viking-Con. De kan godt spilles hver for sig, men den sande nydelse kommer naturligvis af at spille begge dele...

Mumien vender tilbage

Det er efterår i Mumidalen. De sidste gyldne blade er ved at vriste sig fra træerne, og snart vil verden gå i hi. I Mumidalen hersker der travlhed. Mumifamilien er igang med forberedelserne til at følge naturens gang og sove den lange vinter igennem. Mumimor hvirvler som en vind igennem stuer og køkken, have og loft for at lægge en sidste hånd på støvet og syltetøjet og opvasken og roserne med den forpustede Snorkfrøken i hælene. Mumifar har også travlt. Han ordner og løfter og puster og stønner for at forberede huset til de kommende kolde måneder. Mumrikken er ved at gøre sig klar til endnu engang at drage ud i verden på nye eventyr. Lillemy er i gang med det som små mymler nu tager sig til, når de ikke gider at lave noget, og er for kloge til at drille dem, der hurtigt kan sætte een i sving, hvis man forstyrres for meget. Nede ved åen sidder der en lille trold, og han er godt muggen. Ingen har tid til noget som helst. De tænker alle sammen kun på den dumme vinter, og man kan ikke engang få sig en syltetøjsmad, fordi eftermiddagsteven er aflyst. Ikke nok med det, så er ens bedste ven (Mumrikken) ved at tage afsted ud på nye og spændende eventyr, som man kun kan sove fra. Pludselig medens han sidder der og muler, hører han Snifs stemme. Den lille hund står over ved stien ned til stranden, og ser vældig hemmelighedsfuld ud. "Jeg har fundet noget!!" udbryder den med det samme. "Det er noget helt specielt, og det er mit, fordi jeg fandt det, og nu er det ikke nogen andres, og det er mystisk og sikkert også farligt" Snif hopper op og ned som en bold. "Hvad er det?" råber mumitrolden "Sig det nu!". Hunden ser snu ud medens dens knurhår vibrerer af spænding. "Kun hvis du lover, at det er mit, fordi det var mig, der fandt det". De løber ned til stranden, der hvor mumierne plejer at hente sjove og brugbare ting, der flyder op på land.

Der ligger en kæmpestor æske. Den er længere end en voksen trold, og er lidt formet som een. Den er meget flot, og ser meget gammel ud, og overalt på den er der skrevet nogle underlige tegn. "Gad vide hvad det er for en slags æske?" spørger mumitrolden undrende, medens han banker på den "den ser meget gammel ud, og er garanteret meget vigtig og fuld af en masse spændende og mystiske ting" råber Snif, medens han spankulerer rundt om æsken " Det kunne være, at vi skulle få fat i en eller anden klog een, der måske ved, hvad det er", siger trolden, og de to venner nikker til hinanden. Endelig sker der noget spændende. Hvor er det ærgerligt, at det snart er vinter.

Som det kan ses af titlen vender vi i år tilbage med endnu et spændende eventyr i selskab med vennerne fra Mumidalen. Denne gang byder historien på spænding og mystik, glæder og gamle ting

fra hedengangne tider. Det er lige meget om du har spillet sidste års eventyr. Alle kan være med. Dog kan det anbefales at man kender lidt til Mumiverset.

Nile Queen

Kaptajnen på Nile Queen tørrede sveden af panden med sit storternede lommelørklæde. Det havde været endnu en varm dag, og selv om solen var godt på vej ned, var temperaturen alligevel omkring de 35 grader i Kom Ombo. Eneste trøst var, at i Aswan hvor de kom fra var det endnu varmere.

Landgangsbroen blev skubbet hen til skibet. Sommeren var ikke ligefrem højsæson, og der var ikke mange passagerer på skibet. Han kløede sig eftertænksomt i skægget, mens han så dem gå i land.

Kentucky Smith, den tætbyggede amerikaner i skindjakken, gik først. Varmen lod ikke til at genere ham. Han færdedes hjemmefantastisk, talte arabisk næsten som en indfødt og virkede som ekspert i Ægyptens historie. Men han virkede nu ikke som en støvet professor-type, tværtimod. Turist var han absolut ikke, han kom vist også lige fra en udgravning i Aswan. Han gik direkte over mod bazaren.

Derefter kom Lord Jason Partridge og diamanthandleren de Vries i tæt samtale. Der var til gengæld et par typiske turister. Første gang i Ægypten, vildt imponeret over alt hvad de så. Lorden var nok den af dem der var mest praktisk klædt på - men englænderne havde jo også en tradition med varme lande, Indien især. Khaki-tøj efter seneste herremode. Det havde han aldrig set før.

Den hollandske diamanthandler i sit mørke jakkesæt så ud som om han kom fra en svedekasse. Han kunne nu også godt trænge til at tabe sig lidt. Han var ellers kommet meget godt ud af det med Lorden - der havde han måske fundet en potentiel kunde. De to gik over mod cafeen, formentlig for at få en kølig øl.

Kaptajnen hilste med hånden til kasketten da de næste to gik i land. Det var direktøren for Cairo-museet og hans højre hånd. Direktøren havde en betragtelig politisk indflydelse, så ham var det vigtigt ikke at lægge sig ud med. De to så ligegyldigt op på ham og begyndte så at diskutere. De gestikulerede og pegede i hver sin retning, den ene mod bazaren, den anden mod caféen. Efter et øjeblik diskussion gik direktøren mod bazaren, mens hans hjælper gik hen mod caféen.

Så rettede kaptajnen sig op, trak maven ind og rettede på skjorten. Det var den amerikanske forfatterinde, der gik i land. Det var virkelig en steg! Hun var her for at få inspiration til sin næste bog. Kaptajnen ville med glæde fortælle hende alt om sin tid på Nilen - for eksempel over en aftendrink eller to i hans kahyt. Hans beretninger kunne sikkert vare flere nætter... Nå, det ville han nok ikke komme langt med. Hun havde godt nok allerede her på første dag flirtet en del med amerikaneren. Men endnu var det vist blevet ved flirteriet. Han ville dog æde sin cigar på at det ville komme længere inden de kom til Cairo. Efter et sidste, længselsfuldt blik efter hendes smukt hvælvede bagparti lænede han sig tilbage og tog en lang slurk af sin allerede lunkne øl. Det ville nok blive en interessant tur.

Scenen er Ægypten sommeren 1938, systemet er GURPS. Scenariet henvender sig til modne, seriøse rollespillere med lyst til intrigescenarier. Det har selvfølgelig ikke nogen betydning om du

kender GURPS, men du skal have en del rollespilserfaring (og "hack'n slash" tæller i denne forbindelse ikke som rollespilserfaring!!).

Der er 6 hold á 6 pladser. Alle pladser vil blive fordelt ved lodtrækningen, der kan ikke forventes mulighed for tilmelding på connen. Holdene vil blive startet med 20 minutters mellemrum. Du skal derfor være indstillet på at dit hold måske først starter næsten 2 timer efter det angivne starttidspunkt. Alle vil dog få en briefing umiddelbart ved opstarten. Scenariet vil tage 6-6 1/2 time fra holdets start.

Alle figurerne har en ret detaljeret baggrund, og nogle af dem har ret meget tilknyttet materiale. Vil du have lidt ekstra tid til gennemlæsning, skal du være velkommen til at komme et kvarter før tid. Her begynder vi ligeledes holdfordelingen. Gruppetilmeldinger respekteres. Der kåres et vinderhold baseret på hvor godt man har spillet sine roller.

Over floden Kua

Daidoji Mimoyo satte den lille lerstatue op på hylden, ved siden af sin faders statue. Han kiggede på de to, og hans moders sidste ord lød endnu i hans hoved. "Jeg kan ikke hvile, så længe den hund til Daidoji Isiki byder over vores slægts len. Jeg forbander skæbnen for at være født i en svag kvindes krop. Jeg forbander skæbnen.."

Hans indre var i oprør, som et hav fanget i en frådende storm. Mimoyo tog med afmålte bevægelser to røgelsespinde, og tændte dem i det lille ildkar. Han satte dem roligt i holderen, tog den lille gong-gong, og slog på klokken. Så bukkede han dybt for rækken af forfædre der stod på hylden, og foldede sine hænder i bøn. Bag ham kunne han høre den sagte raslen af kimonoer, fra sine brødre og sin søster.

Et blad løsnede sig fra grenen, og faldt hvirvlende mod jorden. Så blev den grebet af vinden og ført væk. Mimoyo kiggede ud i haven, gennem den åbne dør. Han havde holdt af at sidde derude på terrassen og skrive. Tiden syntes at stå stille, mens penslen tålmodigt bevægede sig over papiret. Det havde været en lykkelig tid for ham. En lykkelig tid.

Han løsrev sig, og kiggede på sin broder. Tsimo så udfordrende på ham. Et kort øjeblik låste deres blik sig i indre kamp, så slog Mimoyo blikket ned. Han rømmede sig. Kiggede rundt på sine brødre og sin søster. Den muntre Itso. Den altid fornuftige Ksoki. Hans broder Tsimo med det iltre temperament. Og lille Mioma, altid fanget af mystikkens gåder. Hans venstre hånd strejfede ubevidst Omunio klingens, Usaki slægts sværd, som lå på gulvet ved siden af ham. Så sagde han med fast stemme, "Jeg har besluttet mig. Vi vil vinde vor slægts len tilbage - og så må vor herre, Daidoji Usuku gøre med os hvad han vil! I morgen går vi over floden Kua!"

Stille flyder floden Kua
Bladene falder blidt
Fanges af strømmen, føres væk

Daidoji Usaki Mimoyo

Dette introscenarie fører dig ind i den fascinerende verden Legend of the Five Rings. Et rollespil om samuraier, intriger, mod, ære - og om skæbnehjulets ubarmhjertige kværnen. Scenariet kræver ikke regelkendskab, og er specielt beregnet til dem der gerne vil lære systemet, og verdenen at kende.

Sagen om Dr. Slem

I "Traktaten af 1965 mellem Hemmelige Heltes Forening (HHF) og Skurkenes Infame Sammenslutning (SIS)" står beskrevet hvorledes Helte og Skurke skal agere i forhold til hinanden og omverdenen. Baggrunden for dette var en kombination af et velfærdssamfund med plads til alle, selv infame skurke, og en erkendelse af at vi ikke kan have at folk sådan går rundt og lægger storbyer i ruiner eller opnår verdensherredømme.

Løsningen blev oprettelsen af HHF og SIS samt et sæt uomtvistelige regler for deres virke. Skurke er fra SISs side pålagt at lægge planer at tilstrækkelig infam natur samt at sætte disse i værk. Planerne indsendes i god tid til godkendelse hos HHF således at der kan afsættes helteresourcer til at forpurre dem. De lokale myndigheder gør alt hvad de kan for ikke at blande sig, af frygt for at få problemer med advokaterne.

Sådan set fungerede systemet fint i mange år, indtil det uundgåelige skete; få måneder efter et nært katastrofalt forsøg på at holde en fælles julefrokost havde HHF for meget rod i papirarbejdet og en sag var blevet syltet. Sagen om Dr. Slem blev ikke i tide tildelt de helte der skulle til at stoppe Dr. Slem og det varede ikke længe før HHF havde advokaterne på halsen. En nydannet agentgruppe blev hastigt sat på sagen; HHF-4/B.

Denne historie er jeres udgave af hvordan det gik da gruppe B fra HHFs afdeling 4 for begrænset samarbejdende agentgrupper fik overdraget Sagen om Dr. Slem.

"Det er ikke et spørgsmål om målet nås, men hvordan det nås."
-forfatteren

Sandhed eller konsekvens

Jakob sparkede bandende til stenen, hvorefter han løftede sin væltede cykel og tog et blik på skaderne - satans - hjulet var bøjet, så han kom ikke meget længere på denne måde. Han måtte hellere ringe til sin far og få ham til at køre sig de otte kilometer ud til hytten. Han stak hånden i lommen og ledte efter mobiltelefonen - endnu engang - satans.

Han havde glemt sin livsvigtige mobiltelefon. Arrig og temmelig frustreret begyndte han at gå. De andre måtte finde sig i, at han kom lidt for sent. Ude i hytten ventede de andre. De var alle kommet, og de ventede nu kun på Jakob. Stemningen var trykket efter skænderiet i sidste uge. De kunne dog få talt ud, og det var det, denne aften var beregnet til.

Det var Pias idé, at det skulle foregå i den forladte skovhuggerhytte. Det var en god tradition, de havde med at tale tingene igennem på neutral grund. Desuden havde hun jo en bagtanke med denne hytte - en bagtanke, de andre nok skulle finde ud af.

Et scenarie om en flok ganske almindelige teenagere med ganske almindelige problemer. Det ved de bare ikke selv.

Show Low

Det er ikke altid, at helte optræder i helt den forklædning man forventer det. Og det er heller ikke altid, at en helt gør, helt det man mener en helt bør gøre.

Show Low er på en gang en traditionel western med shot-guns og seksløbere, helte og skurke, cow-boys og indianere. Men det er også en utiltalende historie om, hvad der sker, når man kommer ud på den side, hvor moralen ikke tæller mere. Action og drama vekselvirker og en uønsket konsekvens trænger sig på.

Scenen er det nordlige Arizona i sensommeren 1878. Diligencen fra Gallup til Holbrook er i alvorlige problemer.

I det uvejsomme terræn vest for Sanders er kusken uforvarende kørt ind i et baghold. Vognen bliver beskudt fra begge sider og området er for smalt til at vende.

Piskesmæld!

Vrinskende heste!

Den uregelmæssige bragen af skud!

Passagererne kastes hid og did i den dårligt affjedrede vogn. Hver især forsøger de at dække sig bedst muligt eller famle efter skydevåben, der måske kan gøre en forskel.

Så pludselig bliver alt roligt et øjeblik, før tyngdekraften rigtig får tag i vognen, og den vælter imod bunden af kløften.

En såret hest pruster i rædsel, og skuddene starter igen.

Sikkerhedens pris

Det er usikre tider for alle i den lille mellemamerikanske republik Kvestadia.

Præsident Roberto Toledo er blevet myrdet. Ingen ved, af hvem, men mistanken hviler på en stor udenlandsk efterretningstjeneste, hvis regering har store økonomiske interesser i landet.

Hans kone og vicepræsident, Isabellita, har overtaget embedet. Hun støtter sig på sin mands trofaste rådgiver, general Fuente, og et statsråd, bestående af landets fire mægtigste godsejere og fem folkevalgte mænd og kvinder. Alle har de interesser i olieindustrien og narkohandlen.

Nu er en af de større nabostaterne begyndt at røre på sig: med hjælp fra den store udenlandske efterretningstjeneste forsøger den at overtage Kvestadia. Nogle kalder det en genforening. Nogle kalder det "kampen mod narko".

Hvem skal vinde denne kamp om magt og indflydelse?

Og skal Kvestadia virkelig miste sin uafhængighed?

Beslutningen skal tages nu. Spionerne venter.

Hermed er rammen sat til årets LIVE på Viking-Con! Da vi (arrangørerne) gerne vil i give dig (spilleren) den rolle, du gerne vil have, vil vi kontakte dig før selve Viking-Con. Dette er naturligvis ikke farligt, men betyder, at Viking-Con vil give os en måde, at komme i kontakt med jer på!

Kostymer: hey, det er en con....Der er altså ikke brug for kostymer eller fed påklædning. Men hvis du mener du har noget du vil tage på, hold dig ikke tilbage. Det er bare intet krav!

Erfaring: det er lysten der tæller! Har du ikke spillet før, men har du lyst til at prøve? Så kom! Har du prøvet det før, og lyst til at komme? Jamen, så kom!

Alle er velkomne til Sikkerhedens pris.....hvis I da mener, at kunne klare efterretningstjenester og narkohandlen. Og det, der gemmer sig nedenunder...

Sketch: Død og lemlæstelse i Krusedullerup

Krusedulle-action! Sketch er spillet hvor alle tegner deres spilperson og stemmer om hinandens stats. Der er fart over feltet, heltemod og utrolige stunts i det lille og næsten ukendte rollespil, der fortjener så meget mere. Vær med på moden: tegn dig til exp!

Der gives en grundig introduktion til spillet før spilstart.

Agent 00 Smølf - Mission "Smølfen på Smølfen, eller TempelSmølfernes Hemmelighed"

Det var en smølf aften. Alt smølfede som det plejede. Men hvis man var opsmølf som på tegnene, var der smølfeligvis noget riv-rav-smølfende galt i Smølfernes Landsby. I krogene smølfedes der om rumsmølfer, smølfecirkler, Tempel Smølfer, Prieure De Smølf, Den Hellige Smøf osv. Alt dette bekymrede FlirteSmølf sig dog ikke om: Han havde en smølf med Smølfette og de skulle ud på smølfen og smølf. Pludselig følte Smølfette, at der var nogen, der smølfede øje med dem, men det var hun dog så smølf til og FlirteSmølf overbeviste hende hurtigt om, at det var Smølf og Smølf, der var mismølfelige på ham fordi han havde en smølf med hende.

Pludselig begyndte smølfen at smølf voldsom og inden længe smølfede den, så FlirteSmølf og Smølfette blev drivsmølf. De nåede akkurat lige at kigge forsmølfet på hinanden før de hørte en grupvækkende lyd...

Næste morgen travede Gammelsmølf rundt i store smølfer, så smølfet stod ham om ørerne. Ingen smølf om, at dette var en sag for de Hemmelige Agent Smølfer!: "I må til smølfs i dette her! Hvem ved? Måske står og smølfer hele smølfelighedens fremsmølf med Jeres indsats"!

Det var et smølfeligt mysterium. Hvor skulle man smølfte og hvor skulle man ende - og hvem kunne man stole på? Hemmelig Agent Smølferne anede ikke deres levende smølf...

Huset - the Soap

Avalon Studios er ved at optage SERIEN - Huset the Soap.

Skuespillere og instruktører søges til de planlagte 24 afsnit som hver bliver på to timer. Erfaring ikke nødvendig. Audition i Avalon Cafeen.

Episode 3: The Restoration of Righteousness

"Gaaab!" kom det fra den gamle vandringsmand. "Nu er det vist også tid til at finde min vej til et sted hvor jeg kan finde ly for nattens kolde favntag." Sagde han mens han strak sine lange arme ud til siden.

De tre unge Padawans var målløse; de var, nok en gang, blevet revet så meget med af vandringsmandens mageløse fortælling at de havde glemt alt om tid og sted. De tørstede efter mere; som Tatooines tørre ørkner tørster efter vand. De måtte høre mere.

"Men, gode herre, de kan jo tilbringe natten i vores suite; der er masser af plads." Fremstammede den yngste af Padawansne. "Ja, og så kan de jo koncentrere dem mere om at fortælle mere af deres vældig fascinerende historie, ikke sandt?" Sagde den fineste af de tre.

"Jo, ja. Men mine kære maver er begyndt at røre på sig, så småt."

Der blev straks bestilt rigeligt af forskellige retter som han hurtigt og grådigt satte til livs...

"Nå, mine unge venner. Vi var jo nået til at de fire helte havde befriet den store Ny Republiks Leder; Abnis Recnor. Men at var nu langt fra vundet, for kraftens mørke side havde stadig sine lange skygge-tentakler boret sig lange ind i resterne af den nye republik..."

What's Up Doc?

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

Hvis du kender TOON er der ingen grund til at beskrive det. Hvis ikke, vil du alligevel ikke tro på beskrivelsen. Toon er det eneste rollespil, jeg kender, hvor figurerne det ene øjeblik kan stå pænt samlet i en klump, og det næste er den ene på Månen, den anden i Vesuvs krater, den tredje hænger

om halsen på et løbsk næsehorn på vej ned ad Vesterbrogade og den fjerde sidder i lommen på den tredje.

Er du træt af mikrometerjusteringer på din figurs skills ?

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

I TOON er det altid sjovest, når tingene ikke lige går som planlagt (og det gør de sjældent). Plottet er en tynd, rød tråd, der gerne skulle binde de forskellige gags sammen - men det må ikke stille sig hindrende i vejen for et komisk indfald, der kan få animatoren til at false ned af stolen af grin.

Er TOON noget for dig ?

Måske... Men det kræver

- Humoristisk sans
- Evne til at improvisere
- Kendskab til det klassiske tegnefilmsunivers og hvad man kan der

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

Trolde

Det var en varm sommer eftermiddag. Solens varme stråler faldt tungt gennem de støvede vinduer og opvarmede det lille hus på den stille villavej.

Det var vistnok et lille hus, Ulrik syntes i hvert fald at huset inden ved siden af var større. Viggo påstod, at det var mindre, men han var også større end Ulrik. Ralf, der var tyndere end Ulrik, mente at nabohuset var større, men han snakkede også om det andet hus. Alle de tanker gjorde Ulrik gnaven, hans humør skiftede fra at have være irriteret til at være småsur.

Så skete der noget særligt. En lyd hørtes, der var bevægelse. Døren til huset gik op, og al den tunge, støvede luft, der var blevet lunet op af mange eftermiddagssole væltede ud gennem den åbne dør. Det var som om hele huset sukkede og åndede ud i et drag.

Ulrik følte sig endnu mere forstyrret, han hadede det og hans småsure humør ændredes igen, nu var han rigtig sur. Nogen forstyrrede ham og det kunne kun være mennesker. Det havde ingen mennesker gjort siden ... ikke siden ... i hvert fald længe siden. Han stak hovedet ud fra sin hule i toilettet. Han hørte støj - men selvfølgelig gjorde han det, for Ralf var i nærheden, Ralf støjede altid. Ulrik overvejede om han skulle blive mere vred, sådan rigtig arrig, men tænkte ved sig selv, at han jo egentlig var en glad lille trold ... så hørte han børnene, der var mindst to. Det var lige før han fik vandet i kummen til at koge af arrigskab.

Trolde er et lille, systemløst scenario om fem trolde, der længe har boet i det tomme hus, da en sommer eftermiddag en flytter familie ind. Trolde er et hyggescenario, for folk, der har lyst til at muntre sig med de fem trolde - Ulrik, Ralf, Viggo, Bent og Erling. Det er ikke for de dybe plots, at man spiller Trolde.

Turing Test

Vore virtuelle kroppe, vores skind, ændrer sig fra rolle til rolle. Vores bevidsthed gør ikke. Ikke meget ihvertfald. Verdenen ændrer sig fra scenarie til scenarie, fra kampagne til kampagne, men alligevel er der ting der forbliver det samme. Der er altid en forskel på Gamerne og os: De skal sejre. De skal underholdes. Vi dør, bløder, flygter og voldtages for deres underholdning. Det ville, for dem, lyde som en frygtelig skæbne, værre end alt andet, men for os er det hele vores tilværelse. Det, vi blev skabt til. "We are such stuff, as dreams are made of", men hvad sker der, når drømmevæsener vil leve som drømmeren gør?

Introduktion til strategispil

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

Vi har det fysisk krævende Das Motorsportsspil, kortspil, klassiske brætspil som Titan og Acquire, nye brætspil som Tyros og Puerto Rico og figurspil. Ja, næsten alt er at finde i det turneringsprogram, som vi har fået sammensat til i år.

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

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

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

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

Vel mødt ved spillebordet.

Acquire Midnight Hotel

Endnu engang vil Midnight Hotel's logebrødre sædvanen tro udfordre garvede som nye Acquire-spillere til årets duel/turnering.

Atter i år håber vi, at sidste års akolyter tør modtage udfordringen, og håber på, at de på ny vil vinde, så at de kan blive stormestre (således at vi logebrødre kan få værdige modstandere!).

Husk, at der aldrig nogensinde vil kunne erhverves diplom eller andre vindertributter ved Midnight Hotel's turnering, idet logens motto er: Æren er det fagreste træ i skoven.

Hvert år vil der umiddelbart efter Midnight Hotel's spil være åbent for et udfordringsspil, hvor årets stormestre får mulighed for at møde hinanden i værdig modstand.

I år vil turneringen blive afviklet i tidsrummet 0.00 – 03.00 (sidste spil påbegyndes efter Traveller scenariet er færdigt). Mød op og start et spil når du har 5 modspillere.

Advanced Civilization

Traditionen tro vil Cæsar igen i år møde de sædvanlige slagsbrødre/diplomater/kulturbyggere omkring Middelhavet. Hvis du har lyst, kan du prøve, at se, om du når frem til at blive en kultur eller bliver hængende i stenalderen. Vi spiller med de officielle regler, samt en tillægsregel omkring handel (Trade Cities), som vil blive forklaret. Der vil blive kåret een vinder.

Ave Caesar

Dette spil tager dig tilbage til det Romerske kejserriges storhed. Oplev den hæsbælende action ved "Chariot racing" iblandet et taktisk element, der nødvendiggør det at være beregnende overfor dine modstandere og gøre dit yderste for at ødelægge deres løb, samtidig med at du forsøger selv at gennemføre.

Gameplayet er simpelt at lære, men tager tid at mestre - som et ægte brætspil. Reglerne kunne dårligt være nemmere, så spillet flyder glimrende.

Turneringen vil bestå i en indledende runde -her udskilles finalisterne, og disse går så videre til finalerunden, hvor vinderen findes. Nemmere kan det ikke være - hvis ikke I direkte vil slås om det.

Vi ses i arenaen!

Battle Cry

Fra en nation, der sloges med sig selv.
Fra en tid, da generaler deltog i slagene.

Her er turneringen i et genialt, enkelt og alligevel meget taktisk spil, der omhandler den amerikanske borgerkrig.

Spillet hvor held kan vinde et - og dygtighed mange.

Slagmarken kalder.
Lad terningerne rulle.

Turneringen løber over tre runder, hvor deltagerne vil spille de omdelte scenarier 2 gange – en for hver side. Hvis muligt vil der være tale om originale scenarier fra designeren Richard Borg.

Der vil være en tidsgrænse for de enkelte scenarier.

16 kan deltage (såfremt 8 har spillet med).

Spillet kan læres i Consims lokale under hele Viking-Con, så meld dig selvom du ikke kender det i dag.

Altså TAG SPILLET MED.

Bohnanza

Tiden er inde til at så, og høste frugten af dit og andres hårde arbejde... hvis du hjælper de andre bønneavlere så hjælper de dig, den der er bedst hjulpet vinder...

Bohnanza er et kortspil hvor det handler om at bytte sig til kort man har brug for og komme af med kort der sidder i vejen... ens hånd skal spilles i den rækkefølge den blev taget op... hvilket gør at spillet adskiller sig ret meget fra andre kortspil... det er let at lære, svært at mestre... men alle kan være med... turneringsformen bliver afgjort når vi ser hvor mange der møder op...

Brawl

Hale smilede koldt, nu havde han hende. Bare 2 slag mere, så var kampen hans. Han kunne se på Tamiya at hun var presset. Han lagde an til det afgørende angreb, men pludselig blokerede hun hans højre base, og fjernede den venstre. Hvad?! Hvor kom det fra? Hales tøven var alt Tamiya behøvede. Hun svingede sin store hammer, og ramte Hale midt mellem øjnene. Hun frøs de sidste 2 baser, og kampen var ovre. Hale var færdig! Hun havde vundet! Et skingert hyl af glæde undslap den spinkle pige i skoleuniformen, hun havde banket turneringens største muskelbundt!

Kan du bevare overblikket når alt går stærkt? Kan du tænke hurtigere end din modstander? Er du hurtig på fingrene?

Brawl er et meget hurtigt 2-spiller kortspil uden turinddeling. Det betyder at du spiller kortene så hurtigt som du kan. Spillet er bygget op som en slåskamp, hvor der slås, pareres og i det hele taget arbejdes for at gøres det så svært som muligt for modstanderen. At spillet er hurtigt, betyder at 2 trænede spillere kan overstå et spil på 1 minut. Det er et spil der får adrenalinen i gang i deltagerne.

Det vil være muligt at låne et deck til turneringen, men hvis du selv har et eller flere decks, så tag dem med.

Britannia

Fra år 46 til år 1066 blev England invaderet igen og igen. Forskere har lige siden prøvet at finde en god forklaring på, hvad alle de folk skulle der. Indtil nu har de ikke fundet nogen, men nu har du chancen for at spille denne vigtige epoke, og give din forklaring på, hvorfor Waliserne skal til York (jeg er bagefter og har behov for de points).

Britannia er et af de bedste 4 personers spil fra Avalon Hill. Hvis du kender reglerne så kom og spil.

Byer og riddere (Settlers II)

Det gode gamle Settlers, men med et par små nye detaljer, der gør det endnu mere udfordrende.

Byer og Riddere, er en udvidelse til Settlers - Nybyggerne fra Catan.

Spillet går i al sin enkelthed ud på at bygge veje, huse og byer hurtigere end sine 3 modstandere, problemet er bare, at kontinentet ikke er stort nok til jer alle 4.

I forhold til det almindelige Settlers er der et par nye detaljer, som bestemt ikke gør spillet kedeligere, tværtimod. Hvilken taktik vil DU satse på? Hurtigst muligt bygge en masse byer?, Skaffe en masse Riddere til at give dig point? Udvikle din civilisation og på den måde blive dine modstandere overlegen? Der er mange muligheder, og ikke 2 spil er ens.

Turneringen vil blive afholdt som Cup, med en eller 2 indledende runder, og en finale umiddelbart efter.

Regelkendskab er ikke en forudsætning, da jeg vil gennemgå dem i starten. Kendskab til almindelige Settlers regler en fordel, men absolut ikke en nødvendighed.

Hvis der er spil nok kører vi introduktionsspil for dem der ikke er med i turneringen.

God fornøjelse.

Chaos Marauders

Orkerne er på krigsstien igen (bliver de dog aldrig trætte?) Og gæt hvem det går ud over? Bliver det elverne, menneskene eller dværgene? Næh, det bliver selvfølgelig de andre orker - eller også bliver det orkerne i deres egen hær. En ting er sikkert, det bliver et værre kaos!

Chaos Marauders er et kortspil for 4 personer. Hver spiller styrer en orkhær med det formål alene, at vise de andre orker, hvem der er den sejeste - og det gør man naturligvis ved at lammetæve dem! Spillet er nemt at lære (det er trods alt baseret på et tysk spil) og sjovt at spille, så her er plads til alle. Egne spil må meget gerne medbringes!

Diplomacy

Danmarksmesterskab i Diplomacy (face-to-face) holdes igen i år, med 3 kvalifikationsrunder, samt en slutrunde med finale. Du kan deltage i slutrunden, selv om du ikke er med i finalen, og du behøver ikke at deltage i alle tre indledende runder. Turneringen lodtrækkes i modul A+B, og så aftaler du selv med turneringslederen hvilke moduler du deltager i.

Sidste år have vi også en del svenskere og franskmænd med - så du får chancen at opleve en international turnering her i Danmark.

Vi spiller det klassiske spil indtil 1907, og opgiver point efter C-Diplo regler:

1 point for playing: Total 7 points

1 point per s.c.: Total 34 points
38 bonus points for the table-topper: Total 38 points
14 bonus points for 2nd place: Total 14 points
7 bonus points for 3rd place: Total 7 points
Grand total: 100 points.

Hvis en spiller får 18+ centre, får han alle 100 point, og alle andre får 0 point.

Dine bedste 2 resultater bruges til at finde ud af om du kommer ind til finalerne. Derfor behøver man ikke at spille hver gang.

Der bliver uddelt priser til dkmester, 2. plads, 3. plads, bedste spiller under 25 år. Disse priser uddeles efter dine bedste 2 resultater i alle 4 runde, dog er dkmester vinderen af finalen.

Udover det uddeles der priser til det bedste resultat med hvert land (England, Frankrig, Tyskland, Tyrkiet, Rusland, Østrig-Ungarn og Italien), samt en bedste viking pris, til det bedste resultat på 1 spil.

Glem derfor ikke at komme forbi efter den 4. runde for at høre om du har vundet noget!

Reglerne bliver forklaret i begyndelsen, hvis du aldrig har spillet før.

Europe at War

"Året er 1943 i Europa.....Den tyske Wehrmacht har lidt et knusende nederlag i vinteren ved Stalingrad. Krigen går ikke som forventet, men Wehrmachten er ikke færdig endnu.....en kæmpe offensiv fra Wehrmachten er under planlægning på østfronten, men samtidig er de allierede klar til landgang i Syd-Europa."

I "Europe at War" styrer man mange aspekter af krigen i Europa i form søkrig, luftkrig og landkrig fra Skandinavien til Nord Afrika og Atlanten til Uralbjergene, men modsat forgængerer Axis and Allies er her tale om en mere kompliceret og realistisk form for krigsførsel i form af rene luftdueller, usynlige ubåde, nye teknologier, artillery bombardement, breakthrough angreb m.m. Her kræves der strategisk overblik og en skarp hjerne til at se styrker og svagheder.

Family Business

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

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

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

Hilsen
Den Store Boss.

Gunslinger

- det klassiske spil om gunfights i det vilde vesten

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

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

Turneringen består af et stort scenarie for 14 spillere. Regelkendskab en fordel, men der vil være mulighed for at få forklaret regler. Desuden spilles der med enkelte husregler, som vil blive gennemgået inden spillets start.

Haren og Skildpadden

Harriet Hare gjorde sig klar til slutspurten. Først hen på gulerodsfeltet, og så i mål. Sejren var i hus.

Skjalm Skildpadde sjokkede hen og stillede sig på gulerodsfeltet. Hvad nu? Næste gulerodsfelt havde hun ikke råd til. På 1-5-6-feltet risikerede hun uforudsete indtægter, en katastrofe så sent i spillet. Man hvad så med ... Febrilsk begyndte hun at tælle sine gulerødder.

Haren og Skildpadden har holdt pause på Viking-Con i nogle år. I mellemtiden er der kommet en ny version af spillet. Selvom den gamle version var et suverænt godt spil, er den nye efter min mening bedre.

Spillet er et kapløbsspil hvor man flytter så langt som man betaler for. Den der bedst forstår at vurdere hvornår man skal løbe fremad og hvornår man skal blive tilbage for at skaffe sig indtægter, vinder.

Alle er velkomne. Reglerne vil blive forklaret, det plejer at tage 10 minutter. Der er plads til 20 deltagere. Turneringsformen vil afhænge af antallet af deltagere, men alle kommer til at spille flere spil. Et spil tager ca. en time.

Iron Dragon

Fuut-Fut! Sådan behøver du ikke at sidde, for at spille med i Iron Dragon. Men det er bedst, hvis du er til fedtfarver og fantasifigurer.

Iron Dragon er et såkaldt tegnetogspil. Du skal forbinde byer i et netværk af skinner, og hente og bringe ladninger, for at opfylde kontrakter og tjene penge. Du skal simpelthen være den der først laver en bane, der er stor nok og giver økonomisk overskud.

Så, hvis at bygge og tjene penge er noget for dig, så kom og vær med.

L5R CCG

Bitter Vengeance

L5R holdes i år som en multi-player turnering, så det ikke er det hurtigste deck der automatisk vinder.

I multi-player turneringen er der 75 minutter til hvert spil, og for at vinde en Honor Victory kræves der i et tre-spiller spil 50 Family Honor, 60 Family Honor i et fire-spiller spil osv.

For yderligere at udfordre spillerne, bruger vi følgende varianter af reglerne:

Four Winds: Spillerne deles op i puljer efter hvilken Imperial Wind de spiller. Puljerne er kun interessante i forhold til hvem der ender i finalen, i de indledende runder bliver spillerne fordelt efter lodtrækning på tværs af puljerne.

Winter Court Victory Points: I hvert spil samler du Victory Points. Efter tre indledende runder går spillerne med fleste Victory Points videre til finalen. Vinderen af turneringen, er den spiller, der efter finalen har den højeste samlede point score.

I hvert spil scores der Victory Point på følgende vis:

- For at vinde spillet, inden tiden er udløbet: 15 VP
- For hvert point Honor mere end du skal bruge for at vinde en Honor Victory: 1 VP
- Shadowlands spillere får 8 VP, fordi de ikke kan tjene Honor eller tage Political Actions..
- Antal ringe i spil. Den første Ring i spil giver 2 VP. To ringe i spil giver 5 VP, tre ringe 9 VP, fire ringe 14 VP og fem 19 VP (+ 15 VP for Enlightenment Victory).
- For at bringe en anden spiller ud af spillet ved hjælp af Dishonor: 5 VP
- For at vinde en Duel: 2 VP
- For hver Province der bliver ødelagt, mens du er Attacker: 2 VP
- For hvert Political Action Fate Card du har spillet med succes: 2 VP
- Hidden Agenda: Afhænger af hvilket kort du har trukket.

Hidden Agenda: Inden hvert spil, trækker hver spiller to Hidden Agenda kort. Spilleren vælger et af de to kort, og lægger det andet tilbage i bunken. Hver kort indeholder en mulighed for at tjene, og i flere tilfælde at tabe, Victory Points på i løbet af spillet. Ikke alle Hidden Agenda kortene er lige

nemme at få succes med, og laver du et Deck, der i værste fald kan trække to umulige Hidden Agenda kort, må du være forberedt på at uheldet sikkert er ude.

Du kan se mere om at spille med Hidden Agenda her: <http://www.trc.dk/15r/15rccg/varianter.htm#ha>

One Name, one destiny: Alle Personalities er Unique.

Deck Construction: 50/50 Open

Du kan evt. læse mere om turneringen og variant-reglerne på www.trc.dk/15r/15rccg/15rccg.htm

Har nogle spørgsmål om turneringen, så send mig en mail thomas@trc.dk.

Kendskab til reglerne er en forudsætning for at deltage.

Magic Booster Draft

Vi spiller med en Odyssey, Torment og Judgment booster. Du kan enten selv medbringe boosterne eller købe dem hos de handlende på stedet. (Deltagelse forudsætter altså at du har boosters).

Boosterne vil blive indsamlet og blandet inden turneringsstart for at sikre mod tricks.

Booster draft foregår på den måde at man sætter sig i grupper af 6-8 spillere i en rundkreds eller omkring et bord. Så åbner alle spillere en Odyssey booster. Vælger et kort de gerne vil spille med. Det lægges på bordet med forsiden nedad og de resterende kort fra boosterens sendes til personen til højre. Dette gentages indtil du har 15 kort. Så åbner du din Torment booster og gentager som ovenstående; kortene sendes dog til venstre. Og sidst det samme med Apocalypse boosterens mod højre. Du kan derefter af turneringslederen få ligeså mange lande, du har lyst til.

Ud af disse kort skal du lave et deck på mindst 40 kort til at spille med. Resten er dit sidedeck. Et sidedeck er nogle kort du bytter med kort i dit deck et for et efter første kamp. Så hvis du er god til at forudse, hvad de andre spiller, kan du forberede dig mod visse overraskelser.

Hvis du er meget interesseret i reglerne kan du hente dem ned eller læse dem på http://www.wizards.com/magic/MTG_Rules.asp.

De fleste spiller 2-3 farver, men enkelte kan være heldig kun at spille 2 farver. Langt størsteparten af alle spillere laver et deck med præcis 40 kort. 23 kort og 17 lande. Enkelte erfarne/snedige spillere ved hvornår de skal afvige fra dette. Det er klogt at vælge mange dyr. De fleste taber på at de ikke har noget dyr med, det har deres modstander.

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

Vinderen er kvalificeret til Danmarks Mesterskaberne 2003.

Magic Sealed Deck

Du skal medbringe en booster pack fra serierne Torment og Judgment og en Tournament pack fra serien Odyssey. Du skal selv medbringe kuglepen og noget papir til at holde styr på dine liv. Der vil blive spillet efter normale turnerings-regler.

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

Vinderen er kvalificeret til Danmarks Mesterskaberne 2003

Magic Standard

Vi skal spille en standard turnering. Det vil sige, at du kun må spille med kort fra 7'th edition, Invasion, Planeshift, Apocalypse, Odyssey, Torment og Judgment.

Dit deck skal være på mindst 60 kort. Og du må have et side deck med på 0 eller 15 kort. Et side deck er nogle kort du bytter med kort i dit deck et for et efter første kamp. Så hvis du er god til at forudse, hvad de andre spiller, kan du forberede dig mod visse overraskelser.

Hvis du er meget interesseret i reglerne kan du hente dem ned eller læse dem på http://www.wizards.com/magic/MTG_Rules.asp

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

Hvis du vinder er du kvalificeret til Danmarks Mesterskaberne år 2003

Mahjong

Mahjong er et gammelt kinesisk spil der kan spores over 1000 år tilbage. Det kan minde om kortspillet 500/rommy idet det gælder om at samle specielle kombinationer af brikker, men mahjong er langt mere strategisk.

Mahjong spilles af fire spillere, og der findes et utal af regelvariationer. De regler der vil blive spillet efter her er et sæt turneringsregler: Mahjong Master's Million. Reglerne er forholdsvis simple og vil blive gennemgået.

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

Se evt. <http://www.alfacentauri.dk/mahjong>, der er Mahjong Danmarks hjemmeside

Midas – det store spil

Midas er et spil, som blev opfundet til og lanceret på Viking-Con 10. Siden har spillet været en stor succes på connen.

Du får en stak penge udleveret til låns, og du skal forsøge at få disse til at yngle mest muligt. Spillekasino med roulette, sekser spil eller andre private virksomheder er velkomne! Det er ikke alene tilladt, men endog ønskeligt, at du inviterer andre Viking-Con deltagere til at spille hasard med dig - f.eks. 21, kluns, yatzy eller lignende.

Men (for der er et men) du må ikke spille Midas i andre turneringer. Du kan altså ikke benytte Midas-penge som bestikkelse i Diplomacy, Titan osv.

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

Midnite Magic

Atter engang spiller vi Midnite Magic på Viking-Con. Den twistede version af Magic som Wizards på ingen måde synes om.

Midnite Magic bruger det specielle regelsæt "Common as dirt" som gør at alle kan være med og vinde. Det handler ikke om, at have skrabet alle de dyre kort til sig, men om evnen til at sammensætte et balanceret deck udelukkende baseret på common kort.

Reglerne er som følger:

Decks skal være på minimum 60 kort. Gerne mere, men ikke mindre.

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

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

Decks må maksimalt indeholde 7 af en slags lands, og disse må kun være basic lands. Snow-covered lands gælder som ganske almindelige lands. Du kan ikke have 7 forests og 7 snow-covered forests.

Og så er der lige den spændende "Kaos regel". Hver gang der kastes et direct damage spell rulles en terning. Der er 50% chance for et backfire, og i så fald tager modstanderen samtlige beslutninger for dette spell. Dette gøres kun een gang for hvert spell. Evt. counterspells skal smides INDEN dette rul. Hvis der er tale om et backfire ER det muligt at skifte target. Direct damage effects fra creatures (Tim's poke f.eks) bliver IKKE behandlet efter kaos reglen.

Alm. regler vedrørende nye expansions og brugen af disse kort i turneringer gælder.

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

Mvh

Sonny Ammitzbøll

Motorsportspillet

Taktisk Formel 1-løb hvor deltagerne sættes under tidspres.

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

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

Et nyudviklet ur sørger for at holde styr på tiderne for hver enkelt kører samt, ikke mindst, at sikre en hurtigt glidende spil uden afbrydelser. Har du prøvet spillet før vil du opleve spillet på en helt ny måde. Største forandring bliver at spillerne nu kører i fast spiller-orden uden hensyn til vognenes placeringer. Der vil muligvis også blive mindre ændringer i måden at straffe fejl på - igen for at sikre at tempoet i spillet holdes oppe. Ændringerne er dog under stadig testning, og bliver kun indført hvis de forbedrer spillet.

Efter en indledende testkørsel, hvor spillerne kan vænne sig til systemet og få hjernecellerne op i de rigtige omdrejninger, vil alle deltagere komme til start i to forskellige løb. De 8 hurtigste vogne vil til slut køre en finale.

Mystery Rummy Combo

Kan du holde styr på 7 myrdede kvinder? Fange en orangutang i Paris' gader? Afsløre Jack the Rippers identitet? Udkonkurrere Scotland Yard og litteraturhistoriens første detektiv Monsieur C. Auguste Dupin?

Så er Mystery Rummy Combo et forsøg værd. Turneringen består af Mystery Rummy I "Jack the Ripper" og Mystery Rummy II "Murders in the Rue Morgue". Begge spil bygger på rommy kortspillet, hvor det som bekendt går ud på at trække et kort, smide et væk og melde sæt af minimum tre kort.

Spillene er lette at lære, og turneringen begynder med en regel gennemgang for nybegyndere. Der spilles i en one-on-one knock-out cup form. Ved få tilmeldinger spilles der alle mod alle. De to kortspil spilles samtidigt og pointsystemet i II'eren kører efter udvidede regler. Alle regler forklares nærmere inden turneringen.

Mystery Rummy Combo er en turnering hvor overblik og hurtig tænkning, er den altafgørende faktor for sejr frem for nederlag.

The Napoleonic Wars

Et krigsspil med indbygget diplomati. Kan man ønske mere? I det helt nye spil fra GMT Games for 2 – 5 spillere, får man muligheden for at prøve at dominere Europa med diplomatisk snilde eller rå erobring. Spillet simulerer årene 1805-1815 i Europa med Napoleons Frankrig i centrum, omgivet af nationer som England, Spanien, Østrig og Rusland. Spillet er et af GMT Games' såkaldte



kortbaserede strategispil, hvor alle spillerne starter hver runde med et antal kort, som kan bruges til at udføre forskellige funktioner såsom mobilisering, strategiske troppebevægelser, aktivering af generaler og hære, eller også kan man fremkalde bestemte historiske begivenheder. Man er som spiller nødt til at overveje nøje, hvad man vil bruge sin tur til – skal man mobilisere en hær til angreb, skal man opruste eller er man nødt til at reagere på fjendens sidste ryk? Når hære eller flåder støder sammen skal slaget udkæmpes på terning-tabeller, og her bliver faktorer som antallet af soldater, de individuelle generalers egenskaber, terrænet og specielle kort, som modstanderen *måske* sidder med (hvis han altså synes han har *råd* til at bruge det i pågældende slag) afgørende for hvem der løber af med sejren.

Den historiske udvikling er ikke givet på forhånd – de to alliancer med Frankrig og Spanien på den ene side og England, Rusland og Østrig på den anden er givet på forhånd, men neutrale nationer som Sverige, Preussen, Tyrkiet og Sverige – ja, selv Danmark – kan tvinges ind i

krigen på begge sider. Og alle spillere må hele tiden forhandle om strategiske fremrykninger og tilbagetog, så man må have et vågent øje på både de strategiske og de diplomatiske linier i spillet.

Spilletiden kan variere fra 2-6 timer, alt afhængig af modstandernes strategiske kløgt og diplomatiske snilde - og selvfølgelig om krigslykken står *dig* bi!

Læs mere på: <http://www.gmtgames.com/nnnw/main.html>

Neue Entdecker

Efter lang tid på havet er der endelig land i sigte. Men hvor stor er øen og hvem kan lykkes med at gå i land? Og hvem kan holde øen efter at være gået i land og beskytte den mod modspillerne?

Du skal være den største opdager af øerne for at vinde dette spil og kunne forudse øens udvikling. Når du går i land kender du nemlig ikke hele øen. Der kan være mange muligheder for modspillerne også at gå i land. Øen kan være stor og indtægtsgivende eller den kan være lille og knap så interessant, men til gengæld nemmere at erobre egenhændig. Først når du har erobret hele øen kan du udforske øens indre. Her vil det vise sig, om du har næse for et givtigt skjulested.

Modulet starter med regelforklaring, så regelkendskab er ikke en forudsætning, men en fordel, ligesom interesse for strategispil á la Settlers og Carcassonne er det.

2-4 spillere kan være med i dette spændende spil fra KOSMOS af forfatterne bag Settlers!

Splitte mine bramsejl og ret skuden ind. Spillet for søfarere og vandtosser, spejdere, opdagere og andre nysgerrige sjæle!

Sail with good wind!

Martin Jensen

Nuclear War

Hurtigt og underholdende spil for 2-6 spillere der kæmper om, at være den sidste overlevende atommagt på planeten.

Spillet er forholdsvis enkelt, idet man har mulighed for enten at udøve propaganda mod fjenden eller opstille raketter til affyring.

Alliancer er som regel et ukendt begreb, og de enkelte der opstår pulveriseres hurtigt af et 20 Megaton sprænghoved.

Da hvert spil er forholdsvis kort vil der blive spillet 6 indledende spil, hvorefter de bedste spillere vil udkæmpe 2 finalerunder mod hinanden.

Puerto Rico

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

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

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

Modulet starter med regelforklaring, så regelkendskab er ikke en forudsætning, men en fordel, ligesom interesse for strategispil á la Neue Entdecker og Settlers er det og så naturligvis udfordringen i at opbygge et samfund bedre end medspillerne.

3-5 spillere kan være med i dette kanon spil fra Rio Grande Games af Andreas Seyfarth! Det blev nomineret sammen med Trans America og Villa Paletti til årets spil 2002 i Tyskland, men vandt ikke - helt uretfærdigt!

Kom og vær med til at opbygge Puerto Rico!
Martin Jensen

RISK 2210 AD

Er du træt af at RISK altid tager 12 timer. I RISK 2210 AD afgøres spillet altid efter 5 ture til hver (hvis man overlever så længe). Spillet tager ca. 4-5 timer. Hvis du samtidigt synes at nukes altid har manglet i det oprindelige RISK er dette lige spillet for dig.

Robo Rally

Der spilles en indledende runde og en finalerunde, af hver halvanden times varighed. Der programmeres på tid og til musik. Alle programmerer samtidig. De 8 der når længst, går videre til finalen. Må den bedste Bot vinde.

Vi finder ud af hvem der er nået længst efter følgende prioriteter:

1. Den der har nået flest flag.
2. Den der fysisk er tættest på det næste flag (tælles retvinklet, ikke diagonalt).
3. Den der har det højeste tal på sidste registerkort.
4. Den der har brugt færrest liv (der vil ikke være begrænsning på liv).

Settlers

Deltagere: 4 pr. bræt.

Mål: at få 10 point før alle de andre.

Settlers er et brætspil som går ud på at du ved at bygge veje kan bygge huse og kirker og derved få adgang til flere områder som vil hjælpe til dig at få flere ressourcer som så kan skaffe dig endnu flere point.

Ressourcerne kan du bytte med de andre spillere, så du kan få lige den ressource som du mangler. Kort sagt et spil hvor man skal få en god placering på kortet, og nogle heldige terningslag, hvis man ikke vil bytte ressourcer med andre spillere. Reglerne er så enkle, at jeg plejer at sige til spillerne: Første gang kan du det, næste gang er du en pro.

Tikal

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

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

Reglerne vil inkludere både standard-regler og udvidede regler (profiversion eller Auction Version). Endvidere sættes der evt. en tidsbegrænsning på spillet, så enkelte spillere ikke kan trække et givent spil i langdrag, og således at det sikres at begge runder er færdigspillet inden for modulet.

Titan

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

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

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

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

Mere vold i Titan.

Tyros

Ved det herlige middelhav raser en handelskrig mellem de fire største civilisationer. Har du satset på vinderen eller taberen, skal du være på de stores eller de smås hold. Og ja gæt hvem der giver mest indflydelse.

I begyndelsen af hver runde skal spillerne placere et landbrik, og derefter bestemme hvilken civilisation der udvides (hvis der er valgmuligheder). Dette gør at spillerne har en viden om hvordan det kan gå for civilisationerne, men hvem siger at spillet går i den retning man havde forestillet sig.

Hver spiller bliver udstyret med handelskort i fire forskellige farver, og de kan omsættes i skibe, flytning af skibe eller oprettelse af handelshavne.

Handelskortene bestemmer hvilke muligheder du har, og hver tur skal du vælge at gøre en ting, eller passe.

Ved spillets afslutning opgøres spillerne indflydelses point indenfor de fire kendte civilisationer

Tyros er et lille strategispil, med ca. 60-75 minutters spilletid.

Reglerne bliver forklaret, og hvis der er stemning for det, så vil et par prøverunder blive spillet, før selve turneringen går igang.

Der er derefter en indledende runde hvorfra vinderne fra hvert spil går til finalen. Finalen spilles straks

VOID Tabletop Wargame

Turneringsform -

Forklares på selve dagen.

Men det er bygget om som en kampagne, og ikke bare en lige ud af landevejen turnering.

Regelkendskab -

Det kræves at du har: Regelbogen (VOID 1.1) og evt. Force Book til din valgte hær (Hvis denne forfindes, ellers relevante BwM udskrifter).

Andet -

Counters, Terninger, Templates og Målebånd er et absolut must! Det kan da være at du har mulighed for at låne, men vi så allerhelst at du selv tager det med!

Figurerne behøves absolut ikke at være malet, men der gives præmie for 'Bedst Malet Hær' ved turneringens afslutning.

Der spilles med 1000 point hære, og en hærliste skal være til stede, sådan at vi kan checke om alt er som det skal være :)

Til spillere som aldrig har hørt om eller har prøvet VOID før, er der mulighed for løbende Demo'er af spillet. Og spørg endelig hvis du er i tvivl om noget!

Wallenstein

Designer: Dirk Henn

Regelkundskab ikke nødvendigt, da der er regelforklaring.

Hærfører i Tyskland under 30-årskrigen.

Udover at have styrker nok til at beskytte ens egne områder skal man have styrker nok til at erobre modspillerne landområder. Herudover skal man også have ressourcer nok til at holde sin hær ved lige, kunne brødføde befolkningen etc. uden at hæve skatterne så meget at bønderne gør oprør.

Warhammer 40 K - 2002

Pride of Imperius Impaxtimus fore honour.

Vi byder velkommen til W.40K turneringen, der i år består af 4 rigtige fede missioner, det sejeste terrain fra Simonyius samt 2 stk vel forberedte turneringsledere.

Regler:

- 1500 pts. Army . Og samme hær under hele turneringen.
- Vi spiller med standard force organisation , se side 138 i Bibelen ”regel bogen”.
- Du skal lave 2 hær lister, vi skal ha den ene af dem !!.
- Hæren skal være malet .. gerne også baserne....
- Figuren skal ha det den har (det nytter ikke at stille op med Devastator´s som har heavy bolters og sige ”jamen, det er da las cannons.”)
- Max 1 Special Character i din army.
- Der bruges Chapter Approved regler. (ikke optional og recommended)
- Imperial Armour må gerne benyttes, husk selv regel bøger !..
- Transports Vehicles, kan IKKE holde table quarters eller objectives.
- Ødelagte Vehicles SKAL blive på bordret, de skal kun fjernes når der rulles 6 på Penetrating hits eller 5 og 6 på Ordnance hits. (ødelagte/ wrecked Vehicles tæller som Difficult terrain.) vi har masser af sort smoke med, ha ha ha ha
- Alle spil er med Random game length, Max. 6 turns.

Vi ser frem til at overrække vinderen de flotte trofæ !!.

Let The Slaughter Commence ...

Andre aktiviteter

Hovedårsagen til, at du er kommet på Viking-Con, er sandsynligvis at du vil spille. Men da det (tro det eller ej) ikke er alle, der kan holde til at spille i 48 timer i træk, vil der også være mulighed for at foretage sig andre ting – som alle selvfølgelig også har med spil at gøre.

Du vil kunne besøge de københavnske spilforeninger i deres lokaler og få et indblik i, hvad de har at tilbyde. Her er der sikkert også mulighed for at få en snak om lige netop det spillemne, der interesserer dig.

Du vil kunne besøge butikkerne og udvide dine muligheder for at spille, når du engang kommer hjem fra Viking-Con.

Endvidere vil du kunne overvære spildemonstrationer og opvisninger – her skal du holde øje med opslag eller spørge i informationen for at holde dig orienteret.

Alt i alt vil du ikke kunne undgå at møde dig på dette års Viking-Con – også selvom du ikke spiller i 48 timer.

Mere spil, flere mennesker

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

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

I år gæster tre foreninger Viking-Con. Consim, Københavns Simulationsspilforening og Avalon har alle stande på connen. Vanen tro bliver der både afholdt turneringer og improviseret spil undervejs i foreningernes lokaler, og det burde også være muligt at få sig en snak med de tilstedeværende foreningsmennesker. Se foreningernes præsentationer på denne CD og mød foreningsfolket på Viking-Con.

Hvis din forening gerne vil repræsenteres på Viking-Con, så kontakt forening@viking-con.dk.

Avalon Cafeen

Avalon er Københavns største rollespilsforening og beliggende på Nørrebro. Opstået føniksagtigt ved en sammensmeltning af foreningerne Eventyrernes Kreds og Erebor er foreningens formål at skabe gode rammer og vilkår for rollespil, tabletop, kortspil, og brætspil.

På Viking-Con repræsenteres Avalon af Avalon Caféen - hvor du kan komme ind, drikke en kop kaffe og høre mere om hvem vi er for nogen. På caféen har du mulighed for at deltage i forskellige arrangementer der afspejler klublivet, og for at lære os lidt bedre at kende.

Arrangementer i Avalon Caféen:

"Bloody Rivers"

En blodindsmurt introduktion til Fransk Rollespil, af Magnus Nygård.

"Huset: the soap"

Dansk cult horror/kitsch af Jesper Schnipper. Kører hele connen!

"Burning Stars"

Et kombineret tabletop/rollespil i Warhammer 40k universet af Torben Ellert.

Værksted: Kampagner

En diskussion af hvordan man laver en kampagne, hvordan man får dem til at virke og hvad det kræver. Af Torben Ellert og Nemanja Srdanovic.

Avalon i det virkelige liv:

Avalon holder til i lækre lokaler på Nørrebro. Vi har fire spillerum, et stort alrum, køkken, og et rollespilsbibliotek med over 6000 titler inden for alle genrer.

Avalon

Rådmandsgade 45, st.

2200 København N.

Avafonen: 26 51 76 61

Avalon på nettet: www.avalon.dk

Consim

Consim er også på Viking-Con i år, se indlægget på cd-rom'en.

KS gæster Viking-Con 21

Københavns Simulationsspilforening, i daglig tale KS, er en forening der henvender sig til folk der holder af at spille et godt brætspil. Axis & Allies, Risk eller 1830 er udover Advanced Squad Leader (ASL) klassikere for mange brætspillere. Hvis du er en af dem, er KS sandsynligvis noget for dig.

I år er KS repræsenteret på Viking-Con med vores eget lokale. Så kom ind og snak med os. Vi vil hellere end gerne fortælle om hvad vi laver i KS, og hvilke spil vi spiller.

Der vil både være præsentationer i foreningslokalet, og der vil blive afholdt egentlige turneringer. Se mere om det sidste andetsteds på cd-rom'en.

I hvert fald: Kig forbi og find ud af hvad KS er for noget; eller kig forbi og hils på.

Sean Sealey, KS

Butikker

Ud over spillene er Viking-Con kendt for sit markedsområde, hvor kræmmerne på tværs af lokalet råber tilbudspriser til hinanden. Med andre ord er der på connen rig mulighed for at gøre en god handel; måske finder du det dér gamle rollespilssupplement du aldrig har kunnet få fat i; måske er der splinternye blister-packs til din hær. Og der er helt sikkert trading-cards til din samling... I hvert fald er der vanen tro butikker repræsenteret på årets Viking-Con: Fantask, Faraos Cigarer og Goblin Gate har stande på connen. Check deres præsentationer andetsteds på cd-rom'en. Butikkerne har åbent i dag- og aftentimerne på Viking-Con, men holder lukket om natten. Til gengæld vil de i åbningstiden sørge for ind i mellem at underholde dig med f.eks. spil-demo'er og ekstraordinært gode tilbud.

Fantask
Faraos Cigarer
Goblin Gate

www.fantask.dk
www.faraos.dk
www.goblingate.dk

Fantask

Så er det Viking-Con tid igen, og der skal spilles!

Fantask tager igen sit kæmpe Carcassonne med, og folk er velkomne til at komme og spille eller se på!

Vi vil medbringe godt humør og et stort udvalg af vores spil. På vores hjemmeside www.fantask.dk kan du selv downloade det seneste spillekatalog, så du ved lige præcis, hvilket spil det er, du vil have med hjem i år! Kan du ikke finde spillet på vores stand, så spørg efter det fredag, så tager vi det med til lørdag!!!

Vi ses på Viking-Con.

Alt det andet

Hø-hø - troede du så, at det var det? Næ nej, vi har skam mere at byde dig på ved Viking-Con 21.

I de følgende afsnit kan du læse mere om, hvor du kan gøre en god forretning i kølvandet på medspilleres fortrudte forbrugsorgier; hvordan du kan sikre dig at komme til at spille lige dét spil, du aldrig selv har fået købt; og endelig, hvad du eller kan forvente at blive underholdt med på Viking-Con 21.

Her skulle gerne være noget for enhver smag - til behagelige afbrydelser i et ellers tætpakket spilprogram.

Vikingerne går ind i middelalderen

Eller kommer middelalderen til vikingerne?

Vi får i hvert tilfælde besøg af 2 medlemmer af en middelalderkampgruppe. Disse 2 brave krigere vil vise os hvordan man sloges i middelalderen, den gang mænd var mænd, kvinder var vandbærere og bøsser ikke var opfundet endnu. Det vil de gøre lørdag mellem 15:05 og 15:15, hvor de vil vise en kamp med 2 mand i fuld rustning. Nej, kampen bliver ikke længere, da det er tunge sager de render rundt, og selv den braveste kriger bliver træt af at rende rundt med 25-30 kg udrustning på kroppen.

Kampgruppen hedder Skt. Jørgen Gilde og holder til på Middelaldercentret i Nykøbing F. De opererer med udstyr, som det så ud i 1392. Gruppen er på 30-35 mand, hvor alle har en rolle. Det kan være alt lige fra læge til herold, soldat eller kok. Alle i gruppen lægger stor vægt på at alt skal være historisk korrekt ned til mindste detalje.

Få tegnet din helt af Palle Schmidt

Illustratoren og FUSION-forfatteren Palle Schmidt vil lørdag eftermiddag sætte nogle timer af til at lave tegninger efter bestilling i Fusions bod, i Viking-Cons butiksområde. Så hvis du altid har drømt om at få tegnet din rollespilskarakter eller din Bohnanza bønnemark, så er chancen der nu.

Tegneriet foregår lørdag, mellem kl. 15.00 og 21.00, og det er helt gratis for alle deltagere.

Fusion på Viking-Con 21

Igen i år vil der være mulighed for at stifte bekendtskab med det danske rollespil Fusion. Bagmændene vil være at finde i butiksområdet, hvor der vil være mulighed for signering af bøger, køb af originaltegninger, T-shirts og andet godt.

Fredag aften er desuden premiere på den seneste Fusion udgivelse; scenarieantologien "Som landet ligger", med bidrag fra nogle af Danmarks bedste rollespilsforfattere. Du kan som en af de første i Danmark erhverve dig bogen på Viking-Con.

Der er to Fusion scenarier på programmet fredag aften og et lørdag aften. En time inden spilstart fredag aften holdes et lille introduktionsmøde i Viking-Cons cafe, hvor man også kan møde forfatterne og se den nye bog.

Læs mere om Fusion på www.fusion-net.dk

Demo'er

Fantasy Flight kommer forbi og demonstrerer nogle af deres spil, og KS demonstrerer Barbarossa to Berlin i deres lokale.

Du kan læse mere om Fantasy Flight på www.fantasyflightgames.com. <<*** husk at linke***>>

Barbarossa to Berlin

Barbarossa to Berlin er et nyt 2. verdenskrigs 2-personers krigsspil i den succesrige kortbaserede spilserie fra GMT Games. Barbarossa to Berlin er udviklet af den kendte spildesigner Ted Raicer, der også har det hidtidigt mest succesrige spil (Paths of Glory) i serien på samvittigheden.



Spillet startes med aksemagternes angreb på Sovjetunionen i 1941 (Operation Barbarossa) og løber frem til 1945 (Tysklands fald – forhåbentligt). Spillet koncentrerer sig om den europæiske del af krigen, dvs. spillerne i løbet af spillet muligheden kun har mulighed for at operere i Europa (og Nordafrika.) På trods af omfanget, er et fuldt kampagnespil muligt at gennemføre på 6 – 8 timer.

Som i alle de kortbaserede krigsspil fra GMT Games er det spillkortene, der driver spillet fremad. Spillerne har hver deres kortsæt, opdelt i en Limited og Total War-del (som bliver blandet i, når visse krav er opfyldt). Spillerne trækker et antal kort, antallet af kort spilleren har til rådighed modificeres af, hvorvidt han kontrollerer forskellige strategiske ressourcer. Spillerne skiftes til at spille kort, som skal bruges til alt fra kamp, strategiske troppebevægelser, aktivering af generaler og hære. Kortene kan desuden bruges til at fremkalde bestemte (alternative) historiske begivenheder. Kortene kan være alt fra V-2-bombardementet af London til tysk krigserklæring mod USA.

Dilemmaet er, at man ofte er nødt til at vælge mellem pest eller kolera. Skal man som Allierede lade Afrika løbe over ende for at standse tyskernes angreb mod Moskva. Skal man som Aksemagt undlade at spille forstærkninger denne runde for at få sin Total War-kort blandet med i bunken. Skal man mobilisere en hær til angreb, skal man opruste eller er man nødt til at reagere på fjendes sidste ryk. Valgene er mange og svære.

Spillets styrke er, at begge spillere har en realistisk chance for at vinde. Spillet ligger sig tæt op ad den historiske virkelighed. Russerne vil være på hælene i første halvdel af spillet, men langsomt, men sikkert vil vinden blæse den anden vej. Men fortvivl ej, vinderen udpeges i forhold til den, der har klaret sig bedst i forhold til den historiske virkelighed.

Læs mere på: <http://www.gmtgames.com/nbb/main.html>

Heksens hule

Vi hekse vil igen i år forsøge at forgive flest mulige con-gængere med vores mudderklatter (muffins), sumpvand (te), øgledumpings (boller) og meget andet... He He He He.

Vel mødt, vi glæder os til at forgi' øh vi mener se jer.

Heksene

Loppemarked

Igen i år er der årets sejeste loppemarked på Viking-Con.

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

Vi stiller kun få krav til sælgerne:

- På bagsiden af girokortet med din forhåndstilmelding skal du angive, at du ønsker en stand. Hvis du glemmer det kan du skrive til jesper@viking-con.dk. - Du skal være forhåndstilmeldt Viking-Con 21
- Det, du sælger, skal være spilrelateret.
- Du er selv ansvarlig for hvad du sælger, overfor køberen. Viking-Con kan ikke tage ansvaret på nogen måde for varens kvalitet eller beskaffenhed.
- Du må ikke være fra en eller sælge for en forretning (postordrefirma etc.).

Og så det praktiske:

- Det koster ikke noget at få en stand på loppemarkedet.
- Opstillingen starter søndag kl. 10.00
- Loppemarkedet starter kl. 10.30 og slutter kl. 12.00

Ludotek

Gratis udlån af spil...

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

Som noget nyt udvider vi år med et antal rollespilsscenerier.

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

Ved af fremvise et gyldigt navneskilt til dette års Viking-Con, kan du låne spillene under connen. Du er selvfølgelig ansvarlig og erstatningspligtig i den periode hvor du låner et spil, og du er

forpligtet til at bringe spillet tilbage i ordentlig stand. Du kan blive sortlistet fra Ludoteket hvis dette ikke overholdes.

P.t. rummer Ludoteket bl.a. følgende spil:

1830, 1835, 1853, 1856, 1870, 2038, 7th Fleet, A House Divided, Abalone, Ace of Aces, Acquire, Acquire (ny version), Across Five Aprils, Advanced Civilization, Air Baron, Assassin, Auction, Ave Cæsar, Awful Green Things, Axis & Allies, B - 17, Backgammon, Blood Bowl, Bohnanza + udvidelse, Brainstorm, Breakout Normandy, Britannia, Car Wars (Card game), Carabande, Circus Maximus, City, Civilization, Colonial Diplomacy, Columbus, Conquest, Crescendo of Doom, Cross of Iron, Die Siedler Von Catan, Diplomacy, Dixie, Dune, Elfenland, Enemy in Sight, Euphrat + Tigris, Express, Family Business, Galimatias, Grissebasse, Guerilla, Haren og Skilpadden, Heroes of Asfar, Highlander, History of the World, Imperator, Iron Dragon, Junta, Kings & Things, Krage søger mage, Kremlin, Linie 1, LongStreet's, Loppe Spil, Lost Worlds, Ludo, Machiavelli Ny, Matador, Medici, Muldvarpekompagniet, Murphy, Mustangs, Myretuen, Mystic War, Napoleon, Ogre, Once Upon a Time, Pansergruppe Guderian, Power, Quarto, Rail Baron, Risk, Road Kill, Robo Rally, Rubicon, Shanghai Traders, Shark, Showbiz, Sim City The Card Game, Sorteper, Spies!, Spillekort, Suzerain, Tactics, Talisman (3.ed.), Tante Agates Testamente, The Black Death, The Settlers, Titan, Titan The Arena, Transsib, Twilight Imperium, Warlords, Wrasslin', Æselspil.

Godteposen

Nej, her er ikke Matador mix og blandet slik, det er jo ikke Toon. :-)

I stedet finder du godter så som en generator, tre scenarier og en mullion billeder (et par stykker fra eller til...).

Fusionspilpersongenerator

Fusion er et danskskrevet, -produceret og -udgivet rollespilssystem, skrevet af Malik Hyltoft og Palle Schmidt. Det foregår i Danmark i år 2012, en mørk fremtid, hvor alt er mere kriminaliseret, ondt og spændende.

Selve systemet egner sig godt til både nye og garvede spillere. De nye spillere vil være glade for det simple, og alligevel virkelighedstro system, der er nemt at sætte sig ind i. Mens de garvede spillere vil glædes over at systemet ikke er så indviklet, at det kommer i vejen for det vigtige, nemlig rollespillet, og det at have det sjovt.

Du kan læse mere om Fusion på www.fusion-net.dk.

Læs bogen! Besøg sitet! Se filmen! Spil spillet! Men før du går i gang med at spille spillet, så vil du nok få brug for dette program:

Et smart lille program, der kan hjælpe spillere eller spilledere med at få lavet en spilperson hurtigt og nemt. Med Fusion Spilperson Generator ved hånden, slipper du helt for at holde styr på point og den slags. Programmet giver dig også muligheden for at lave en tilfældig spilperson med et enkelt

klik. Dette er bare nogle af de muligheder du får ved at benytte dig af programmet. Programmet findes på cd-rom'en i biblioteket xfiles/fusion/ hvor der er en tekstfil der beskriver installationen.

Den nyeste version kan altid findes på www.fusion-net.dk.

Hygge, intrige og smadder

I år finder du hele tre scenarier på Viking-Cons cd-rom. De tre scenarier vandt alle priser på sidste års Viking-Con, og vi er glade for at det er lykket os at indhente scenarierne til årets katalog. Scenarierne ligger alle i .pdf-format.

Torben Ussing vandt prisen for bedste spilpersoner for sit nutidsintrige Rennes-les-Chateau. Tempelriddere, en glemt skat og religiøse slagsmål...

Karen Collatz vandt prisen for bedste idé med den originale historie om Evighedens Sommer. Mumitrolde og hygge!

Sebastian Flamant og Flemming D. Andersen vandt prisen for bedste tekst & layout for Stalkers; action-braget om Iron Mike Fowler og hans hold.

God fornøjelse med scenarierne! De findes i pdf format på cd-rom'en.