

Velkommen til Viking-Con 22

Viking-Con er en årlig storkøbenhavnsk spilbegivenhed, som giver dig mulighed for at spille brætspil, rollespil, strategispil, samlekortspil, live rollespil og alt muligt andet i denne boldgade.

Årets Viking-Con er nummer 22; den danner rammen om ca. 70 rolle- og strategispil samt diverse andre aktiviteter, varer i 48 timer, og bliver formodentlig besøgt af ca. 700 spilleglade mennesker.

Samtidig vil der være demoer af både nye og mindre kendte spil, mulighed for at få et kig i spilbutikkernes sortiment og ikke mindst at møde forskellige spilforeninger og andre dele af det mere etablerede spilmiljø.

Viking-Con organiseres udelukkende af frivillige, og der er ingen, der tjener penge på arrangementet. Alle deltager, fordi de har lyst. Og det er da også lysten, der har drevet værket i efterhånden 21 år.

Det betyder samtidig, at Viking-Con er et velkoordineret arrangement, der bygger på årelang erfaring tilsat en god portion dynamik hen ad vejen. Der er pt. syv personer i Viking-Cons arrangørgruppe. Og en hel masse hjælpere, uden hvem connen ikke kunne eksistere.

Hvis du vil være med til at præge arrangementet ved f.eks. at arrangere en turnering, være turneringsleder eller lave et andet stykke praktisk arbejde, må du endelig ikke tøve med at kontakte en fra arrangørgruppen.

Velkommen til Viking-Con 22

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

Du skal nu bare finde ud af, hvad du kunne tænke dig at spille på Viking-Con, og eventuelt hvem af dine venner, du skal overtale til at tage med. Det sidste skulle nu ikke være så svært; og hvad det første angår, har du med cd-romen 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

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

Viking-Con er en årligt tilbagevendende begivenhed - det har den i alt fald været i de sidste 21 år, hvor Viking-Con har været en mulighed for at mødes med store dele af det danske spilmiljø. Denne spillecon bliver arrangeret og sat i værk af frivillig, ulønnet arbejdskraft. Der er i år syv medlemmer i Viking-Cons planlægningsgruppe, som starter planlægningen af næste års con få uger efter, at årets con er afsluttet. Men syv mennesker er jo ikke nok til at få conen på skinner, så efterhånden i planlægningen og i arbejdet med conen inddrages flere og flere personer. På selve conen er der således ca. 250 personer, der bidrager med arbejdskraft for at få det hele til at køre.

Planlægningsgruppen varetager alle principielle og økonomiske beslutninger, og gruppen mødes ca. 12 gange på et planlægningsår. Der nedsættes underudvalg, som beskæftiger sig med f.eks. rollespil, strategispil, redaktion af blad/cd, praktiske forhold såsom forplejning og garderobe, PR, foreningskontakt etc. I de fleste underudvalg sidder desuden også andre end folk fra arrangørgruppen. Et koordinationsudvalg på to personer ud af de syv, 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 spilideer 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-Cons 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

Bettina Stuhr Kaltoft - Cd-rom/blad, catering/café, koordinationsudvalg, PR, web, trøjer.

Tidligere formand for rollespilsforeningen Erebor og en del af det københavnske spilmiljø siden ruder konge var knægt. Rødtrøje i Viking-Con siden VC 19 i 2000. Spiller med stor glæde rollespil, brætspil og kortspil, men glimrer i Det Store Købespil, der går ud på at købe alt muligt på rabat og aldrig bruge det siden.

Dennis Gadgaard - Rollespil.

Førstegangsrød på VC22, men ikke helt uerfaren med at afholde con. Grøn og RU på VC21. Har spillet rollespil siden 1987 og har gennem tiden forfattet 6 conscenarier. Jeg nyder en god con-oplevelse, som for mig består af både noget rollespil og tid til at hygge. I live siden 1971.

Jens Bang - Informationen, edb, rollespil, andre aktiviteter.

Det skrev pressen: Fantastisk underholdende, umådeholdent rollespillende, forbløffende uhøjtidelig brætspilsentusiast! Successen fortsætter på 34. år! Se filmen! Læs bogen! Eller oplev ham live på Viking-Con! Manden, der ikke er beskrevet som "The best bang since the big one", nok snarere med ordene "Mostly harmless". Men for det meste omtales han som "Ham Jens i den røde trøje".

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

Dette er mit andet år som rødtrøje, før det var jeg aktiv som grøntrøje. Først i forbindelse med auktionen på Viking-Con, senere da den blev nedlagt mere aktiv i Informationen. Når jeg ikke spiller enten rollespil (D&D 3.ed.) eller strategispil (helst store krigsspil med mange små papbrikker) er jeg folkeskolelærer i Søllerød kommune. Jeg har spillet siden 1981 og er kommet på Viking-con siden VC4 (Jeg er kun gået glip af et år, da min søn besluttede sig for at komme en uge for tidligt - midt i Viking-Con).

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

Jeg er både rolle- og strategispiller, men efter jeg er blevet rød har det været så som så med begge dele - ihvertfald på selve connen. På Viking-Con 21 vil jeg være at finde i Informationen, hvor jeg typisk ser stresset ud og hundser med folk ;)

Martin Bernth Johannesson - Catering/cafe, koordinationsudvalg, forsikringer, lokaler, strategispil, PR.

Jeg er 36 år, og har været med til at lave Viking-Con siden VC 4, som "rød" siden VC 7 (selv om betegnelsen "rød" og "grøn" først kom på VC 10). Jeg holdt en pause fra de røde pligter på VC 13 og 14, hvor jeg var med som grøn. Hvorfor bliver jeg ved? Det er selvfølgelig fordi jeg har lyst, og der er ikke noget bedre end den følelse af at vi gjorde det endnu en gang. Det er alle anstrengelserne værd. Jeg er både rollespiller og brætspiller, men det bliver ikke til meget spil på selve Viking-Con. Uden for Viking-Con spiller jeg næsten to aftener hver uge, så en enkelt weekend om året kan jeg godt undvære at spille.

Rune Fog Hansen - Informationen, edb.

Klassificeret som Homo Aleatoris, genkendes ofte på den sammenkrøbne siddestilling over et brætspil, eller de ynkelige kaldeskrig efter fatal fumlen med terninger i rollespil. Det typiske habitat er informationen, som sjældent forlades under connen. Dog ses H.A. ind imellem på træk til en særligt lækker brætspilsturnering, eller kredsene omkring butikksarealet på jagt efter spændende tilbud.

Vejledning til cd-romen

01 Teknik

1.a Teknik - minimumskrav

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

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

Såfremt du er i stand til at læse denne fil, er ovennævnte minimumskrav opfyldt.

02 Hvilke dokumenttyper finder jeg på cd-romen

Følgende fire dokumentformater kan findes på cd-romen:

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

02.a HTML-dokumenter

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

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

- Internet Explorer
- Netscape Navigator
- Mozilla

De nævnte browsere i version 3 eller højere vil alle være i stand til at fremvise HTML-dokumenterne på denne cd-rom. Dog gælder det at Mozilla kun behøves i version 1.

Har du ingen browser, kan en sådan downloades fra internettet fra følgende adresse: <http://www.tucows.com>. Her finder du browsere (både free- og shareware) til de mest anvendte operativsystemer såsom Windows (3x, NT, 95, 98 og 2000), Macintosh, Unix og Linux.

02.b Tekstdokumenter

Hvis du allerede læser dette dokument, har du adgang til et program der kan læse .txt-filer.

02.c Acrobatdokumenter

Acrobat-dokumenter kan læses af flere forskellige programmer, men det mest almindelige er Acrobat Reader fra Adobe. Programmet er gratis og udgaven til Windows95 (eller nyere Windows versioner) findes på cd-romen i den version der var den nyeste ved redaktionens slutning. Du finder den i mappen Acrobat, evt. nyere version kan downloades fra denne adresse:

<http://www.adobe.com/acrobat>. Under punktet downloads vælges "Free Acrobat reader".

Acrobatdokumenter har filtypenavnet ".pdf".

02.d Worddokumenter

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

En gratis "læser" (Word Viewer) til Windows95 (eller nyere) kan downloades fra:

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

Du kan også bruge OpenOffice.org til at læse Word-dokumenter. Så hvis du allerede har den installeret behøver du ikke Word vieweren. Og hvis du alligevel står og mangler et tekstbehandlingsprogram, så er OpenOffice.org gratis. Det kan hentes fra denne adresse:

<http://www.openoffice.org>. Du skal klikke på punktet "Application" under "Downloads" i menuen ude til venstre. Lidt nede på den side du kommer til finder du en oversigt over alle udgaver af OpenOffice.org der findes, og du skal bare vælge den der passer til dit operativsystem.

Worddokumenter har filtypen ".doc".

03 Hvor finder jeg det?

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

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

04 Skidtet virker ikke!

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

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

04.a Problemer med HTML-dokumenter

Ingen grafik:

- De fleste browsere kan indstilles, så de ikke viser grafik. Prøv at finde browserens indstillinger, og undersøg om grafikvisning er slået fra.
- Din browser er en ren "text-browser". Løsningen er at downloade en browser som nævnt i punkt 02.a.

04.b Problemer med tekstdokumenter

Underlige tegn i teksten:

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

04.c Problemer med Acrobatdokumenter

Siden ser mærkelig ud, eller er blank:

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

04.d Problemer med Worddokumenter

Siden ser mærkelig ud, eller er blank:

- Check versionsnummer på din Word. Den skal være minimum version 6. Har du en ældre version end dette, se da punkt 02.d.
- Anvendes et andet tekstbehandlingsprogram end Microsoft Word 6.0 (eller nyere), kan du opleve problemer. Under alle omstændigheder vil noget af formateringen være ukorrekt. Se punkt 02.d.

05 Hvor kan jeg få mere hjælp?

05.a Browsere

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

05.b Acrobat Reader

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

05.c Word

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

05.d Kontakt Viking-Con

Virker dine problemer med denne cd-rom uløselige, kontakt da Viking-Con på kontakt@viking-con.dk.

God fornøjelse og med venlig hilsen Viking-Con

Generel Information

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

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

Hvis du er ny på Viking-Con, er det en god ide at læse siderne. Så ved du hvordan du får mest ud af connen. 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:

- Viking-Con junior
- Robin D. Laws besøger Viking-Con
- Projekt Forfatter Aspiranterne
- DM i Settlers
- Armbånd i stedet for navneskilte
- Live forening

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

Tid og sted

Viking-Con 22 afholdes i weekenden 10.-12. oktober 2003. 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 hærske 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 mulige 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 der.

Dørene åbnes kl. 18

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

Det eneste sted du har adgang før kl. 18.00 er i sovesalene (skolens gymnastiksale). Du er til gengæld velkommen til at reservere en plads mens du venter på resten.

Hvis du er forhåndstilmeldt, dvs. du har betalt inden betalingsfristen er udløbet, har vi klargjort et ark og et armbånd, som du kan hente i forhåndsindcheckningen. Armbåndet erstatter det navneskilt vi tidligere har brugt. På arket er dine mærker til "betaling" af t-shirt, mad, osv., hvis du har forudbestilt dette. Hvis du har brugt din forhåndstilmelding til at reservere plads på en eller flere turneringer, skriver vi også på arket hvilke ønsker du har fået opfyldt. Ved at hente dit armbånd inden kl. 18.00 får du hurtigere adgang til skolen.

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!

Garderobe

Gratis, selvfølgelig.

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

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

Garderoben er åben under hele connen - også om natten.

Brød og skuespil

Allerede de gamle romere viste at der var behov for både brød og skuespil. Skuespil, eller i hvert fald spil, har vi en masse af, så mangler vi blot brødet.

Igen i år har vi fået Foreningen Dragon Land til at stå for denne forplejning. 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 og brunch bliver tag-selv buffeter, og aftensmaden bliver varm mad. Hvis du vil være sikker på, at der også er reserveret noget af dette til dig, så er det bare om at udfylde bestillingen på bagsiden af det relevante girokort (du har det i hæftet, som du har fået sammen med denne cd-rom). Selvfølgelig kan du også købe mad, selv om du ikke forudbestiller/-betaler, men der er så ingen absolut garanti for, at du også får lige det, 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. Tidspunkterne for aftensmaden vil være forholdsvis kort, da det ikke vil være sundhedsmæssigt forsvarligt at den varme mad står og bliver til en bakteriekultur. Hvis du ikke får hentet din mad inden for det givne udleveringstidsrum, vil den

blive spist af nogle andre eller smidt ud! 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 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 der er ansvarlig for connen. Deltagere, der bærer årets officielle t-shirt enten i RØD eller GRØN med det officielle logo på, er der for at hjælpe dig. Du er altid velkommen til at spørge dem, hvis du har et problem eller et spørgsmål; de kan enten svare, eller følge dig hen til en, der kan.

Arrangørgruppen, der består af syv personer, har røde t-shirts på. Disse syv 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 i afsnittet Arrangørgruppen.

Sådan bestiller og køber du – mad med mere

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

Som noget helt nyt kan du også forudbestille lækre fleece trøjer, også i sort med logo. Logoet på fleece trøjerne er broderet og er uden årets connummer, så trøjen kan genbruges år efter år efter år. Nogen af jer lagde måske mærke til arrangørernes fleece trøjer i grøn/rød sidste år. Det er samme lækre kvalitet vi i år tilbyder til alle. Trøjerne sælges i Small, Medium og Large; bemærk at det er store størrelser, så du skal bestille trøjen en størrelse mindre end du er vant til.

Derudover kan der forudbestilles vinderscenarier, madordning osv.

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

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

Madbilletter og mærkater til ”betaling” af t-shirts, fleece trøjer og scenarier udleveres ved ankomsten. Madbilletter betaler du med i kantinen, alt andet udleveres i Informationen på Viking-Con, mod aflevering af mærkaterne.

Betaling skal ske på det girokort der fulgte med denne cd-rom hvor du kan se pris og betalingsfrist. Girokortet må ikke indbetales i banker eller sparekasser, kun på posthuset eller via en girokonto!!! (Ellers kan vi ikke nå at få de oplysninger tilsendt, som står på bagsiden).

Hjælp til i informationen

Informationen på Viking-Con tager sig af mange funktioner, under 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 GM-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 22 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 22.

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 oprydning søndag aften, 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 ligger i skraldespanden og ikke på gulv og borde.
- Hav respekt for dem, der sover. Sædvanligvis soves der ikke meget på Viking-Con - netop derfor er det vigtigt at den søvn, deltagerne får, er god. I sovesalen er det altså 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 må vi ikke have levende lys på connen.
- Du må ikke spise i sovesalene og spillelokalerne. Og for øvrigt heller ikke i butikslokalet. Mad skal spises der, hvor mad skal spises, og i Viking-Cons tilfælde er det altså de steder vi ikke sover og spiller.
- Vær hensynsfuld med røgen. Du må under ingen omstændigheder, absolut aldrig nogensinde, heller ikke hvis du beder pænt, ryge i sovesalen. Du må 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 22

At være med på Viking-Con 22 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 18. september 2003 på et af de girokort, der er vedlagt Viking-Con hæftet. Hvis du indsender girokortet til BG-Bank skal det ske senest den 15. september 2003. 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 gruppertilmelding 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, du helst vil deltage i, skriver du ud for nummer 1. Den du "næsthelst" vil deltage i skriver du ved nummer 2 osv. HUSK! Maksimalt een turnering pr. prioritet.

Hvis du skriver dine ønsker på girokortet, SKAL du bruge de officielle forkortelser. Disse kan ses ved turneringsplanen andet steds på cd-romen 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. 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(er). F.eks., hvis 4 personer ønsker at deltage i Junta og Toon som gruppe, så skal de på de 4 tilmeldinger angive henholdsvis JUNT og TOON ud for prioriteterne 1 og 2, mens eventuelle individuelle ønsker tildeles prioriteterne 3 eller lavere. Hver person kan kun være med i een gruppe!

Lodtrækning

Resultatet af forhåndslodtrækningen kan ses på www.viking-con.dk ca. fra den 5. oktober 2003. 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 straffet. 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, resultatkoder m.m., kan du læse videre andetsteds på cd-romen.

Lodtrækningsprocedure

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

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

GM-prioritet (Privilegeret ønske)

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

Grupper

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

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

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 gruppenavnet på tilmeldingsblanketten (stavet ens, tak), og anfører de fælles ønsker som deres første prioriteter. De fælles ønsker skal stå først og i samme rækkefølge på alle gruppemedlemmers tilmelding. Ellers splittes gruppen og ønskerne opfyldes som ved individuel tilmelding. Se i afsnittet om Resultatkoder vedr. 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. Resultatet af hans lodtrækning er:

Prioritet	Turnering	Tildelt/Ikke tildelt
1	Diplomacy	GM-prioritet
2	Belejringen af Tal-Rac	Almindelig
3	Bjergkongens Skat	Sammenfald
4	Lydis Bryllup	Ingen plads

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

Almindelig

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

GM-prioritet (Privilegeret ønske)

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

Sammenfald

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

Ingen plads

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

Aflyst

Turneringslederen har været nødt til at aflyse turneringen.

Noget af det hele - og så lidt til!

Fra de klassiske systemscenarier til det snævre og eksperimenterende, fra mordere til engle, fra oldtid til fremtid og fra teori til praksis. Der er noget for enhver smag i årets udvalg inden for rollespil på Viking-Con. Hvad enten du er ny eller gammel, ude på at få et billigt grin eller et grundigt gys, er til slag med terningerne eller ej.

Som altid har VCs rollespilsudvalg prøvet at præsentere et bredt udbud som fanger alsidigheden i dansk rollespil i dag. Bedøm selv: Blandt de over 30 scenarier vi i år har på programmet, kan du spille Fusion, D&D, systemløst, Warhammer Fantasy Roleplay, Eon, live, Mage: the Ascension, Traveller og meget, meget andet.

Men der er mere ved rollespil end det at spille. Derfor har Viking-Con i år inviteret den amerikanske rollespilsdesigner Robin D. Laws på besøg. Du kan læse mere om Robin D. Laws' workshops på connen andetsteds i programmet.

Vi håber at udvalget på Viking-Con 22 også rammer dine interesser og ønsker dig god fornøjelse. Her lidt mere konkret om årets tiltag:

Scenarietyper:

I faktaboxen for hvert rollespilsscenario finder du en definition af scenariets type. Sidste år indviede vi en særlig scenarietype: introscenarierne. Baseret på sidste års succes udvider vi i år konceptet til hele fire kategorier.

- 'Intro' dækker, som sidste år, over de scenarier, der introducerer spilleren til en ny verden eller et nyt system og henvender sig især til spillere der vil prøve noget nyt.
- 'Basic' henvender sig til nye og relativt uerfarne spillere, men kan også spilles af mere erfarne spillere.
- 'Advanced' henvender sig til erfarne rollespillere og er ikke for nybegyndere.
- 'Übergeek' henvender sig til spillere som er godt inde i scenariets system og univers, og forudsætter et solidt kendskab til netop dette system.

Scenarier mærket Basic/Advanced er de bredest tænkelige, designet til at tilgodese meget alsidig smag og erfaring.

Priser:

I år uddeler Viking-Cons deltagere og spilledere én enkelt pris: Publikumsprisen. Når du spiller et scenario eller kører det som spilleleder, får du samtidig udleveret en stemmeseddel hvor du kan karaktergive din oplevelse inden for forskellige kategorier. Det scenario der scorer det højeste gennemsnit vinder årets Publikumspris som uddeles efter connen ved en særlig festivitas for connens scenarieforfattere.

Vinderscenariet fra sidste års Viking-Con:

Gik du glip af sidste års vinder af publikumsprisen, eller var det din bedste spiloplevelse nogensinde? Fortvivl ej, for igen i år præsenterer Viking-Con stolt "Star Wars III: the Restoration of Righteousness" af Viking-Cons jedi-o-maner André Tischer og Carsten Maegaard.

Brief & debrief:

Vi arbejder på fortsat at simplificere briefing og spilstartsproceduren så det ikke behøver at være så forvirrende at være con-gænger. Vigtigheden af debriefingen blev også understreget på sidste con, og det har vi taget til os. I år stiller vi ikke kun kaffe og the til rådighed; vi har også fundet et velegnet og roligt lokale der kan bruges til at evaluere spillet. Og pauserne burde være lange nok til at man kan nå at debriefe, at få mad og at finde næste spillokale.

Rollespillet overtager Ludoteket:

Sidste år startede vi blødt ud med at lægge nogle af årets scenarier til udlån i VCs ludotek. Det gør vi igen i år - med lidt til! Så har du et frit modul du ikke ved hvad du skal bruge til, kan du nu låne dig til en god oplevelse.

Vær en helt! Vær spilleleder!

Husk at melde dig som spilleleder på et scenarie eller to! Jo flere spilleledere, jo flere oplevelser - også til dig selv. Hvis det ikke er gulerod nok, så kan du som spilleleder se frem til at blive inviteret til årets super-eksklusive spillelederparty lørdagen før Viking-Con. Kun for spilleledere og forfattere.

Tilbage er der kun at ønske god fornøjelse til jer alle!

Vi ses på Viking-Con!

En Fremmed kommer til Quicksilver

Der var ikke meget tilbage af Quicksilver. Et par halvrådne træhuse, et knækket skilt der sagde 'salo'. For slet ikke så mange år siden områdets rigeste by. Grundlagt af Douglas Holland omkring kvæghandlen. En rigtig 'boomtown', sprunget frem som en trolde af en æske ud af ingenting, men nu fuldstændigt forladt. Daniel Sweeny havde rejst langt fra sit trygge New Yorker hjem for at skrive en artikel om Quicksilver og det Vilde Vesten, inden de begge forsvandt fuldstændigt ind i historiebøgerne. Men var det for sent?

Sweeny gik rundt mellem resterne og lod fantasien få frit spil, mens han prøvede at fornemme Quicksilver i dens storhedstid. Musik og larm fra de mange saloons hvor cowboys var i færd med at omsætte ugers hårdtjente penge på rekordtid. Lykkejægere med ringe uddannelse, sjældent istand til at læse mere end avisens overskrifter, men det Vilde Vesten havde gjort dem til noget særligt, eller efterladt dem døde... sommetider begge dele.

Sweeny kiggede fortvivlet på sine tomme notater. Hvis dog bare spøgelse kunne tale...

.....

Douglas Holland rejste sig ved bordet med glasset i hånd. "Her i aften har jeg samlet hele familien Holland, min søn Andrew, min broder Ben, og selvfølgelig også min kære kone Anita, under mit tag for at byde dem, Mr. Tilghman, og deres jernbane velkommen til Quicksilver. Jeg er sikker på at vi inden aftenen er omme vil stå med en alliance der vil garantere os, at de seneste mange års velstand her i Quicksilver vil fortsætte i mange år endnu. Lad os løfte glasset på Quicksilvers fremtid, og for Union Rail. Må vi bygge noget her i aften, som vores børnebørn kan være stolte over."

.....

Har du ligesom mig en svaghed for gamle western klassikere? Så slut dig til Douglas Holland og rid ind til Quicksilver, hvor der venter dig en rollespilsoplevelse krydret med rigelige mængder af støvet Spaghettiwestern-stemning og masser af godt gammeldags karakterspil.

123 Scenarier

Har du endnu en gang lyst til at prøve kræfter med scenarioskrivningens ædle kunst? Rumpiraten Sonja der kæmper for planeten Octovas ret til frihed? Ragnald Enhånd der tager på vikingetogt i Østerland? Kaptajn Berg og besætningen på Morgenstjernen mod Dr. Sløfferhafens og hans Diaboliske Dødsstråle? Eller hvad med Phillip Mardigan og sagen om den Sidste Pilgrim? Mulighederne er mange. Kun fantasien sætter grænsen. Nå ja, og tiden. Tiden er kort. 123 minutter. To timer og tre minutter til at skrive et scenarie. Tror du at du kan klare det? Det er nemt, bare du følger tre enkle regler:

1. Åbn kuverten og udtag de mange fortrykte formularer i et praktisk A4 format. Læs med interesse og uden fordomme de fire elementer der skal indgå i din historie.
2. Forestil dig at du sidder i et usselt kammer og ingen penge har; hvis du ikke finder på en god idé inden for 10 minutter bliver stykket ikke færdigt til i morgen, og så vil fogeden sætte dig ud i den kolde sne. Det skulle hjælpe på inspirationen.
3. Skriv! Skriv så blodet flyder! Som gjaldt det livet!

Som du ser, er det ganske nemt. Tøv ikke et øjeblik med at tilmelde dig.

Huset 7 - Mother of all Curses

Avalon Studios Inc. Præsenterer Huset 7 - Mother of all Curses

Produced by: Jesper Schnipper, Rasmus Sejr Olsen og Mads P. J. Jensen

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

Huset 7 - Mother of all Curses! Endnu en enestående film fra producenterne af Huset, Huset - Son of Zombie, Huset - The Summoning - En prequel til Huset, Huset - Curse of the Templars, Huset - Curse of the Templars II - final Jutlandia cut.

Huset 7 - Mother of all Curses er bygget over "It came from the late, late, late show".

Nu med 72% bedre effekter.

Enhver lighed med tidligere foromtaler er ganske tilsigtet!

Avalon Studios Inc. på nettet <http://sydsvenskeren.dk/huset/> - stay tuned!!!

Ghost Story

Vidste du at der midt i New York ligger et forladt hus? Et pænt hus fra det 18. århundrede. Der er aldrig blevet indlagt vand og elektricitet. Kun edderkopper og måske et par rotter og mus færdes der - huset siges at være hjemsøgt. Det er en historie mange unge fortæller om aftenen omkring bålet. Men kun få kender sandheden. Hele sandheden.

I aften er det allehelgensaften. 6 unge mennesker har modtaget en invitation til en Halloween fest i det hjemsøgte hus på Bayard Street. Du er hermed inviteret til at blive en af de udvalgte, der kender hele historien - hvis du da kan lide en god spøgelseshistorie?

Scenariet er skrevet til World of Darkness, men kræver absolut intet forhåndskendskab til verdenen og systemet Storyteller.

Lad os smadre nogle orker!!!

Det var en herlig morgen. Lyset strålede ned over haven fra de fluorescerende svampe. Orkfar stod og nød det gode vejr, mens han rev blomster op med rod. "Hvilken herlig dag, at luge sin have for ækle og ildelugtende blomster, jeg glæder mig til at skvalderkålen og tusindfryd står flor". En liflig duft af rådden kål og fordærvet kød bredte sig fra køkkenet ". Tænk at jeg er så heldig; en kærlig kone og tre herlige drenge". "Ischno, av!! lad være med at slå med den sten", " Ha, ha!! Nu får du en bule". "Hvor er de kære de små," tænker orkfar, mens han fortsætter med at fjerne blomster. "Av, av!! hvad laver du arg!!!! yrk!!! ralle...". "Hm!! de unger leger vist lidt volds...", men længere nåede orkfar ikke, før han hørte noget skramle højt fra køkkenet, "Orv! se en ork, kom Bryant, lad os smadre den." Noget er galt. Orkfar løber ind mod huset. Han når ind i køkkenet idet en af 4 dværge svinger en kæmpe hammer mod hans elskede hustru, og i et slag er hun død. Orkfar opdager at hovederne af hans 3 drenge hænger og dingler i dværgens bælte og han mister besindelsen. Han løfter sin hakke for at smadre dværgen, men når ikke længere. Han hører en buldrende stemme: "Ingen skal røre mine børn," og det sidste orkfar ser, er en kæmpe grydeske, der kommer farende mod hans ansigt...

"Lad os smadre nogle orker" er et humoristisk scenarie løst baseret på D20 systemet. Længes du efter de gode gamle dage, hvor en ork var et monster man slog ihjel, så er dette eventyr noget for dig. Du skal samtidigt være indstillet på, at scenariet ikke henvender sig til de alt for seriøse - det er meningen, at det skal være sjovt og grotesk.

Tyve år efter

Fem unge, frygtløse helte.
Orker, goblinger, trolde og en drage.
En skat i en skjult dal.

En by på randen af revolution.
En tyrann, hvis dage er talte.
En dobbeltbladet økse, der spejler kandelabrenes flammer.

Og tiden går.

Fem tyranner i en by på randen af revolution.
Når skæbnens time er inde, og man atter står ved en korsvej -
Kan det, som én gang er gjort, gøres ugjort?

Money Makes the World go Around

Rummet lignede mest af alt det indvendige af en lang metallisk togvogn, beklædt fra gulv til top, fra væg til væg, med koldt glinsende teknologisk udstyr, der badede stedet i et følelsesløst skærende lys. Ventilatorer hviskede stille, og rummet var koldt som Nordpolen med underlægningsmusik af summende computere, snurrende diskdrev og svagt blippende sensorudslag.

Fem figurer sad viklet ind i ledninger og kabler, og vuggede langsomt frem og tilbage, mens de mange skærme spejlede sig i deres blanke øjne. De var iført holdningsløse jakkesæt, pæne, dyre frisurer og ansigter, der var glemt før de var borte. Den fjerde fra højre så TV. 20 brede skærme viste alle billeder af en mand med langt sort hår og diabolske øjne, i færd med alt fra at vræle som forsanger for et Heavy Metal band ud over en scene, interview med forskellige blade og TV-stationer, til andre - mere private - scenerier. Nogle af TV-skærmene blitzede en sværm af fotos, de sidste så ud som om de diskret fulgte den sorthårede mand på behørig afstand. Fjerde Fra Højre gyngede langsomt bagud, hans øjne så ud som om de aldrig blinkede, som om de betragtede alle 20 skærme på én gang, livløst, lidenskabsløst, ligegyldigt. Så lænede han sig fremad igen, rakte en hånd ud for at trykke på en blank plade, og talte med en lav, monoton stemme: "Fjerde Fra Højre til Aksel Quand. Mistanke Bekræftet, Media Control protokol 55/A1. Nephandi infektion stadfæstet."

Apokalyptikon

Vi er agenter udvalgt af Gud selv til at udføre Hans vilje på Jorden. Vores organisation er i besiddelse af et hemmeligt appendix til Biblen, hvor der står hvem der fortjener at blive belønnet, og hvem der fortjener at blive straffet. Nu har vi til opgave at finde en tretten-årig Mexicansk dreng ved navn Carlos og forsøge at opfylde hans største ønske. Vi har en lettere medtaget Chevy SUV, en kuffert med 50.000\$, masser af skydevåben og ammunition nok til at starte en ny krig. Det er mørkt, vi har solbriller på, og vi har nøjagtig en uge inden Verden går under. Hit it.

L'au-delà

- et EON scenarie af Morten V. Fisker

Kongen havde talt!

Efter dage, uger, ja måneders endeløs venten var det hele forbi på et øjeblik:

Kongen havde talt!

Alle de meningsløse forhør - nu til ingen verdens nytte. Fuldstændig spild af tid - kostbar tid.

Kongen havde talt!

Denne altomfavnende magtesløshed... Med ét var alt afgjort af nogle nærmest uforståelige ord fra en gammel, indtørret mund.

Kongen havde talt - og hans ord var lov.

De blev bragt væk i al hemmelighed...

Robin Smølf : Smølfer i smølfen / Den Sorte smølf - en sag for Riddersmølferne

Smølfer Uden Grænser proudly presents:

SmølfQuest 3rd Revised Edition

Det var en smølf morgen. Smølfen lå tæt og ikke en smølf var at smølfe. Men noget var helt smølf. I det fjerne kunne der høres smølfetramp og smølfen smølfede. I de lystige smølfers lysning vågnede Robin Smølf og hans smølfede smølfer pludselig med et sæt: Der var noget i smølf. Robin skyndte sig over til sine mest smølfede smølfer: Lille Smølf, Smølf, Will Smølf, Riddersmølf & Broder Smølf.

"Der er noget i smølf", sagde Robin Smølf og fortsmølfede: "Kong Smølf og Gargamel, smølfen af Nottingsmølf har sikkert smølfet en smølf plan med deres medsammensmølfede smølfer - og desuden smølfer smølfen i deres smølfer".

Robin Smølf vidste ikke, om smølfen smølfede på smølfer, men hans lange smølf sagde ham, at man ikke kun være for forsmølfet.

Fra udkanten af udsfølningen opsmølfede der pludselig tumult da Smølf forsmølfet smølfede hen mod Robin Smølf. "De.....smølf.....de har smølfet Gammelsmølf og Lady Smølfion!", smølfede Smølf. Lille Smølf og Will Smølf smølfede på hinanden og smølfede som med én smølf: "Smølf! Vi må komme dem til undsmølfning.....!"

Merlin's Quest

På en landevej kommer en ung mand gående, på vej ud for at finde sin fremtid. På et skib ude på et grønt hav er en matros på vej op i masten. Ved en lava flod tæt på en urolig vulkan skriger en ildpræst et glædens skrig fordi ildens gud har modtaget hans offer og givet ham adgang til den hellige magi. I en by med utroligt høje tårne kun oplyst af månens klare lys sidder en sortklædt mand på et tag og forsøger at lirke et vindue op.

Pludselig rammes de af en utrolig kvalme, deres syn begynder at forsvinde, deres ben bliver bløde og langsomt begynder de at falde, men de rammer ikke jorden. Alt bliver sort, og det føles som om at de falder og falder.

Langsomt vågner de i en behagelig lænestol, som sammen med andre lænestole danner en cirkel. I hver lænestol sidder en person som ser forvirret ud. En ældre herre går rundt i en ekstravagant kåbe og skænker en varm væske op til folk.

"Drik det mine venner, det hjælper på kvalmen." siger den ældre herre med ro i stemmen. "Mit navn er Merlin og jeg har brug for jeres hjælp".

"Jeg har hidkaldt jer fordi jeg er fanget her i mit eget hjem. Jeg har brug for jer til at afværge en stor krise for menneskeheden. En ond magt vil overtage verden og styre menneskeheden ind i en mørk afgrund. Jeg har besluttet mig for at sætte en stopper for disse onde planer. Derfor vil jeg bede jer om at hente en bog til mig. Det er en af de ældste bøger af denne verden og den er skrevet af druiderne. Bogen hedder "Book of life".

Deltag i "Merlin's Quest" som hans håndlangere og I vil blive kastet rundt i tiden for at hente/stjæle/låne nogle af historiens mest omtalte genstande. Mød kendte personer før de er blevet kendte. Kom og se hvor Merlin's første quest fører jer hen?

Domprovstens Håndkriftsamling

Det er sidst i sneens årstid. Tågen stiger lydløst fra den brede flod Karm, som den løber ind i den gamle by Asit Dur. Roligt flyder den forbi de gamle gader og torve, under broer og drejer af ved den gamle pagtistiske gravgård. Nattens mørke følger trofast i flodens fodspor og dækker snart den ganske by.

Tågen driver bort fra en gammel pagtistisk gravsten og man kan se den næsten er begravet i jord. Der er tusinder af dem, men hvem har hvilet under denne hellige jord, i alle disse årtier?

I solnedgangen kan man se vemmiske indskriptioner og symboler, hugget ind i stenene. En violin indikerer, at den som ligger begravet, var musiker, og på en anden sten viser en saks at den døde var skrædder. En bogtrykker er udødeliggjort med symbolet af en bog, en apoteker af en morter. Men symbolerne af de pagtistiske klaner og navne forsvinder i takt med at solen går ned.

Spændingerne og mistroen mellem den dominerende monopatiske befolkning og pagtisternes mindretal er ved at eksplodere. Portene til Pagoden, den pagtistiske ghetto, låses om natten, og ondsindede rygter lyder i de monopatiske bydele, at pagtisterne bruger menneskeblod i deres ritualer. Måske er det ondsindede rygter, måske ikke. Men da Anai Bellisente, datter af en rig monopatisk købmand, findes myrdet i Pagodens gader går det for alvor galt. Nogen må sætte en stopper for vanviddet, men hvem? handelsfyrsten, kardinalen eller fader Emanuel - Pagodens pagtistiske domprovst?

Midt i denne farlige tid lever en lille bande af gadebørn, uvidende om de oplevelser som snart vil ændre deres liv.

Fra Høje Himmelsale

Gabriel materialiserer sig på Englandsvej, og der går et kort, næsten umærkeligt, øjeblik inden det himmelske lys fortager sig. Bilerne suser forbi uden at bemærke den tilbagetrukne kirke, og dens usædvanlige besøgende.

Den anden engel genkender Gabriel, og løfter hånden til hilsen.

"Er du rede?" Kazbiels, til lejligheden, menneskelige ansigt er alvorligt.

"Er du parat til at ta' chancen?"

Kirkegårdens grusbelægning knaser behageligt under deres fødder, da de begiver sig op mod hoveddøren. Indenfor er to tjenere ved at tænde stearinlysene i holderne mens Sammael betragter dem på afstand. På bordet ligger navneskiltene parat, og talerstolen er sat frem.

Kazbiel lader hurtigt øjnene løbe ned over det, efterhånden lidt nussede, papir, med stikord til aftenens oplæg. Føler han sig 'up to the task'? Klar til at ta' opgøret? Han skæver hen til skaren af engle, der langsomt er ved at checke ind. Kazbiel retter sig op og lægger ansigtet i de rette folder. Aldrig før har han følt sig så beslutsom, som på denne aften, hvor han vil indtage sin plads på talerstolen.

Endlösung

At være eller ikke at være

At tro eller ikke at tro

At tage stilling eller ikke

At eksistere eller ikke

Et formeksperiment der handler om at tage stilling til store spørgsmål. Scenariet bevæger sig frit mellem tid, steder og skæbner og ønsker at bryde med opfattelsen af hvordan spillet spilles og stilling tages.

Skyldig?!

4 mænd sidder ved bordet. 4 mænd som har kendt hinanden længe, rigtig længe...

4 kollegaer sidder ved bordet. 4 kollegaer som sammen har skabt en fortid...

4 venner sidder ved bordet. 4 venner som sammen har mistet en fremtid.

Der sidder de, 1 efter 1, på række.

De udførte et job. Et simpelt og helt igennem lovligt job. Alligevel førte det til en forbrydelse.....Hvorfor?.....Hvordan?

Måske kendte de ikke hinanden så godt som de troede? Måske kendte de ikke dem selv så godt som de troede? Det er muligt, men det optager dem ikke nu. Kun 3 spørgsmål står stadig tilbage, stemplet i deres bevidsthed.....Hvorfor?.....Hvordan?.....Hvem?

Igen og igen hører de stemmerne, mærker lampens blændende skær i øjnene. Igen og igen hører de spørgsmålene.

Hvorfor skete det?.....Hvordan kunne de tillade det?.....Hvem er skyldig?

Skyldig?! er et scenarie, som henvender sig til den erfarne rollespiller, som kan være kreativ og skabe en historie indenfor nogle givne rammer.

Skyldig?! er et scenarie, som ikke handler om hvad der sker, men hvorfor og hvordan det sker.

Tupilak

Der var en gang to brødre, som hed Ilimagêq og Pûlineq. De havde en mor og en søster. Pûlineq var en stor åndemaner, og han havde sig en kone. - Gammel Østgrønlands myte.

De gamle benstumper er forarbejdet til groteske små væsner, der griner i dekadente djævelske smil. Med store øjne og deforme lemmer står de på hylden i den lille fængselscelle. Ingen tør røre dem.

Liget af den lille baby er skåret op fra navlen til halsen. Det lille blå ansigt er forvrænget i smerte. Resten af kroppen er badet i blod. Moderen er ligeledes skåret op. Indvoldene hænger ud af det åbne sår.

I Horsens Statsfængsel sidder der en grønlander for mordet på sin kone og barn.

I Banebyen leder fem detektiver efter en morder.

I nattetimerne er intet helligt.

Sikken En Herlig Krig

"Sidder mit hår rigtigt Freddie? Er baggrunden god?"

"Jeg hedder ikke Freddie!, Men vi er på om 5, 4, 3, 2, nu!"

"Godaften. Dette er Quain Wells, QBC, direkte fra krigen på Fulzan - faktisk direkte fra forreste linje her på den femte dag i konflikten. Jeg har i de sidste 12 timer sammen med min fotograf Freddie været medlem af et IMP team - det vil sige en kampenhed, der også indeholder ikke-militære personer - her på Fulzan. Vi er bevæbnet med Gauss/plasma rifler som denne her. Min og Freddie's er yderligere udstyret med et kamera, så I kan se hvad vi sigter på. Ha, ha - fingrene væk fra aftrækkeren, Freddie. Vi har vores første mission om 30 minutter og I derhjemme skal selvfølgelig med. Faktisk er missionen blevet udskudt tre timer, for at kunne falde i den bedste sendetid. Men lad os hilse på de andre medlemmer af vores lille team. Unge dame med ørerne - hvad er deres navn?"

"Jeg hedder Bonnie!"

"Ja selvfølgelig hedder du Bonnie, hvad skulle du ellers hedde? Bonnie er maskot for 'Bonnie Cola', krigens officielle sponsor. Jeg tror det er første gang at en sponsormaskot deltager aktivt i krigshandlingerne, men det bliver helt sikkert ikke den sidste. Sig mig Bonnie, hvad føler du ved at være her?"

"Jeg er stolt over at tjene mit land og kæmpe for frihed og demokrati. Og jeg er selvfølgelig også stolt over at være her som repræsentant for Bonnie Cola - den bedste læskedrik i Universet"

"Det forstår jeg godt Bonnie - jeg har det på samme måde. Ved siden af mig har jeg en person som mange sikkert kender, men vær så venlig at præsentere dem selv alligevel, hr. Senator."

"Jeg er måske ikke så nem at genkende i alt det her militære udstyr, men jeg er Dick Fallow fra VelstandsPartiet.

"Ja, selvfølgelig er du det, Dick. Dick er her som repræsentant for oppositionen, for at undersøge påstandene om at tabstallene er meget større end hidtil oplyst. En påstand som også jeg har gravet i, men som alt heldigvis tyder på er ubegrundet. De officielle tal er altså stadig kun en dræbt og en såret - begge af såkaldt 'friendly fire'. Påstanden om flere tusinde dræbte under de første dages offensiv virker som fri fantasi. Tværtimod synes jeg at dette er en herlig krig, hvor det nok skal lykkes os at befri Fulzan uden nævneværdige tab. Men Dick - hvad tror du?"

"Lad mig først sige, at jeg oplever at vores soldater gør et fantastisk arbejde for at befri Fulzan. Jeg oplever her en entusiasme og en lyst til at tjene sit land, der gør mig stolt. Jeg møder her kun dedikerede soldater der er parate til at kæmpe og dø for vores lands idealer og sikkerhed. Jeg er ikke i tvivl om, at denne offensiv nok skal blive en succes og at Fulzan snart er befriet for sin befolkning."

"Og Dick, hvad mener du om påstandene om at Fulzannerne er i besiddelse af en trussel mod vores hjemverden - de såkaldte 'Planet Busters' "

"Quain, jeg er jo som dig kun lige ankommet til Fulzan, så jeg kan ikke sige noget endnu. Men som du sikkert ved, har jeg tidligere udtrykt min tvivl om at de primitive fulzanere skulle have en sådan teknologi. Jeg mener, ingen tvivl om at universet er bedre uden fulzannerne og at vi har stor brug for Fulzans råstoffer, men en trussel fra Fulzan - "planet busters" - den har altid forekommet mig at være noget usandsynlig. Men det vil sikkert snart komme for en dag."

"Tak, Dick". Og så synes jeg lige vi skal hilse på de militære medlemmer af vores team. Hvad hedder De, unge mand?"

"Jeg hedder Fist Todiih, Sir. Og jeg er stolt over at tjene mit land! Må jeg sende en hilsen til min mor?"

"Og så er der sidst, men ikke mindst, vores løjtnant. Vil De også præsentere dem for seerne?"

"Det er jeg vel nødt til. Jeg er Løjtnant Flemmings og det er mit privilegium at tage denne forsamling ud på vigtige militære opgaver og få dem alle levende hjem igen. Alt sammen mens milliarder af seere følger med i det hele. Jeg har altid sagt at jeg er glad for enhver udfordring, og denne gang lader det til at der er nogen der gerne vil gøre mig rigtig, rigtig glad."

"Ha - ha, Flemmings, jeg er sikker på at vi er i gode hænder. Flemmings er veteran fra Tupenny Konflikten og Asteroidekrigene. Han har også tjent i militærpolitiet i en årrække, men er nu tilbage i forreste linie. Sig mig helt ærligt, Løjtnant: Er vi en fuldkommen håbløs forsamling?"

"Tja, ingen er vel fuldkommen. Det var tydeligt under træningen i morges at senatoren er gammel militærmand og at frøken Bonnie ikke kun er valgt for sit kønne udseende. Men jeg ville sætte pris på, at De overlod eventuelle heltegerninger til Deres kameramand."

"Ha - ha. Det lader ikke til at jeg har imponeret vores løjtnant. Om få minutter vil vi forlade Blok Fires beskyttende mure og begive vi os ud i Fulzans svovlsyreholdige atmosfære for at stå ansigt til

ansigt med fulzonerne - de mest groteske aliens menneskehedens nogensinde har mødt. Vi er tilbage efter reklamerne."

"Puha - det gik vist udmærket. Hvad synes du Freddie - var det godt?"

"Jeg hedder stadig ikke Freddie. Freddie skiftede til PNB for 4 måneder siden. Mit navn er Peter."

"Ja selvfølgelig hedder du Peter. Skal vi ikke have en drink ovenpå det her?"

"En Bonnie Cola?"

"Haha. Den var god Freddie. Jeg kan ikke lade være med at grine når..."

**"MÅ JEG BEDE OM OPMÆRKSOMHED FRA ALLE ENHEDER! EN GRUPPE
TILFANGETAGENDE FULZANERE ER BRUDT FRI I BLOK FIRE! ALLE ENHEDER I
BLOK FIRE BØR VÆRE BEVÆBNEDE OG I KAMPDRAGT TIL SITUATIONEN ER UNDER
KONTROL!"**

"Bare rolig Freddie. Du skulle se dig selv... Det er jo bare en øvelse! Hov - der gik lyset. Det er nok for at tilføje øvelsen mere realisme..."

Jungyaku

Manden ser frem for sig med blinde øjne. Forfædrene er urolige, og det ødelægger den wa, han normalt finder i det lille tempel.

Trane og Løve klanerne har sluttet fred. Det bringer glæde hos de forfædre, der har mærket den ulykke som krigen har medført. Freden vækker ikke andet end vrede hos de forfædre, der mærker afsavnet af heltegerninger. Der er stor ære i at slutte fred, men endnu større ære i at vinde krigen.

En kold blæst kommer ned fra nord. Det varer ikke længe inden vinteren kommer. Manden skutter sig for kulden, og forlader templet. Indenfor venter der varm sake. De andre har allerede fået rigeligt at drikke. Den varme alkohol har løsnet samuraiernes tunger fra dagligdagens snærende bånd.

De diskuterer om hvorfor deres ærværdige Daimyo Akodo Toturi har sluttet fred med Løve klanens arvefjender. Er deres herrer en kujon eller en dygtig general? Er freden kommet for at blive, eller er der blot tale om en pause i krigen? Dertil kommer rygterne om Matsu Tsuko, den øverstkommanderende for de østlige armeer, har truet med at trække sig tilbage. Eller at den nye fred, kan være den gnist der antænder den slumrende borgerkrig i Løve klanen.

Han træder op på terrassen og går de to skridt hen mod døren af rispapir. Mens han tager skoene af, tænker han på, om den varme sake kan hjælpe ham til at få lidt søvn i nat, eller om han skal ligge søvnløs og hører forfædrenes stemmer.

Længere mod nord er tusinder af soldater på march. Flere fæstninger er stort set ubemandede. Efteråret er koldt og stormfuldt, men det har ikke regnet så meget. Vejene er i god stand og høsten har været god. For en modig og beslutsom general, er det ikke for sent at nå et kort felttog inden vinteren sætter ind. Matsu Tsuko er hverken en kujon eller vægelsindet.

Jungyaku: Et begreb der kan bruges til at beskrive modsætningen mellem rigtigt og forkert, loyalitet og forræderi samt lydighed og ulydighed.

Note: Scenariet er en uafhængig forsettelse til scenariet "Fukubukuro", der er en del af Giri-Ninjo serien.

Nyttige ting og sager til rejsen finder du på cd-romen.

Gethsemane

Det er ikke til at finde ud af...

Mesteren selv er vist bekymret. Han har i de sidste dage talt meget med Jakob og Maria, langt mere end med nogen af os andre. Men vi er jo dog hans nærmeste, så hvorfor skal de drages mere ind i det end os. Jakob er ganske vist hans bror og Maria hans hustru, men vi andre 11 er dog hans trofaste disciple og har været med ham i lang tid. Vi er inderkredsen, der bør være orienteret om alt. Og så det rige rådsmedlem, Josef - kan vi overhovedet stole på ham ? Hvad har han at gøre her ?

Jeg er også selv bekymret. I takt med at vi vinder tilhængere, vokser også modstanden. Herodes Antipas har netop udsendt en efterlysning på Mesteren, Pilatus leder efter ham, Simon Magus er trængt og har prøvet at vinde nogle af os over til sin side, Jødernes Råd føler Mesteren som en stor trussel - hvis ikke vi skal knuses, skal der ske noget meget snart. Og jeg er blevet kontaktet af flere af vores modstandere med henblik på at forråde Mesteren. Er de andre også det ? Og kan de modstå fristelsen ? Penge, indflydelse, bedre forhold for alle os jøder - de sparer ikke på lokkemaden, når de vil vinde os over. Men kan man stole på dem ? Jeg mener nej, men nogle kunne være lettere at friste.

Og Mesteren selv - det er som om han er ved at tage afsked med landet. Han ser på byen, på vandet, på Qumran som om han vil indprente sig det - som om, han snart ikke skal se det mere. Har han en anelse om, hvad der skal ske ? Eller er han ved at miste modet og flygte fra det hele ?

I aften er vi sammen i anledning af påsken - så håber jeg, han lukker sig lidt mere op og fortæller om planerne for de nærmeste dage...

Harry Plotter - To tryllestave og en kop kaffe

En morgen på Hogwarts, 4 år efter den legendariske Harry Potter dimitterede.

Der er noget heeeelt galt på Hogwarts. Ingen har modtaget uglepost i flere dage, og der løber rygter om, at Hogsmeade er lukket for studerende i år. Ved morgenmaden kommer Al styrtende hen til Gryffindors bord.

Al: "Peter! Chris! I bliver nød til at hjælpe mig! Hagrid sender mig til Rumænien som dragefoder, hvis de åndssvage sibiriske græshopper ikke snart kommer med posten!"

Peter: "Dæmp dig lidt Al! Tjek lige Slytherins bord... ..NU!"

Der lyder et flerstemmigt hyl fra Slytherins kollegiebord, da tre 4. års studerende bliver dækket af syltetøj. Alle de andre borde er flade af grin.

Chris: "HA HA, hold kæft hvor fedt! Jeg fik et helt glas højeksplosivt syltetøj med til afprøvning sidst jeg handlede med Fred Weasley. Det virker perfekt. Syltetøjet eksploderer kort efter det har fået kontakt med hvedebrød."

Beatrice: "I er simpelthen for meget! I det mindste er Hogsmeade lukket i år, så vi slipper for flere af jeres barnagtige indkøb hos Weasleys Wacky Wonders!"

Peter og Chris kikker bedrøvet på hinanden, da Sharon kommer rystende på hovedet ned fra lærernes bord.

Sharon : "Nu må I fandeme styre jer, Peter! Hvis I har så meget energi tilovers burde det måske bruges til at finde ud af hvad i al verden, der er sket med vores post. Der er sandelig ikke meget hjælp at hente oppe ved det høje bord. Lærerne kaster adskillige renselsesformularer i timen på skift i kældrene. Bundimun-svampenes angreb er nu så slemt, at hele Hogwarts snart rådner op. I kan roligt glæde jer til eliksirtimerne - der stinker i fangehullerne!"

TOON

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.

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 Tatoonines 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 alt var nu langt fra vundet, for kraftens mørke side havde stadig sine lange skygge-tentakler boret sig langt ind i resterne af den nye republik..."

... og tre fod beton

Otte millioner pund i guldbarrer. En flok hooligans, 4 indiske skuespillere, en herre fra Sydamerika, tre walisere og to lokale småsvindlere. Alle sammen på jagt efter det naziguld der efter sigende skulle være gemt under en pub i London. Det eneste der står mellem dem og guldet er en bidsk bartender og tre fod beton.

Her er den så. Opfølgeren til sidste års publikumssucces Deterministisk Fiktion. Endnu et filmisk actionscenarie, denne gang med inspiration fra Guy Ritchie, manden bag bl.a. Snatch og Lock, Stock and Two Smoking Barrels. En ting er sikker: der kommer til at være masser af vold, afstumpede englændere og bipersonsrollespil.

Election Day

Som fem mand på dødsgangen sad de der i det spartanske lys fra en enkelt, sørgelig lampe mens de kæderøg cigaretter og drak den velsignede, sorte bryg, som Præsidenten havde taget med sig fra sit land under vandet. De stirrede alle på den lille bunke papir på midten af bordet, som var den et fladtrykt spøgelse, der hvert et sekund kunne hoppe tilbage i form og rive livet fra dem alle.

Bureaukraten tog en slurk fra den store kaffekop og lod den sorte bryg glide ned i den urolige mave, der noget brokkende tog mod endnu en dosis koffein. Hans blik gled over mod den unge pressesekretær, der roligt kiggede ud i rummet, mens hans fingre rodede rundt med et uset objekt under bordet. Bureaukratens irritation over pressesekretærens famlen rundt var blevet værre, fordi han selv var begyndt at ryste på hænderne. Stressniveauet var steget betydeligt, efter Præsidentens velklædte assistent en halv time forinden havde konstateret, at Præsidenten var klar til at holde sin tale til nationen og nu kun ventede på at modtage den.

Tågen fra cigaretterne rev ham i næsen, og de sure opstød var ikke længere til at holde tilbage. Med et opgivende suk rejste Bureaukraten sig op, gik hen til det indelukkede lokales fjerneste hjørne og kastede op i en tom skraldespand.

"Jeg har taget beslutningen. Jeg afleverer den. Jeg kan ikke mere."

Hans ord ramte de andre som en befrielse, og et næsten uhørligt suk flød gennem lokalet. Uden at tørre sig om munden samlede han talen op fra bordet og forlod rummet. Lyden af embedsmandens stemme nåede kun flygtigt resten af forsamlingen.

"Præsident Cthulhu, de er færdige med talen..."

Election Day er en fem timer lang tour de force udi kaffedrikningens ædle kunst - i denne inkarnation krydret med politiske intriger, satirisk humor og ihærdig doping af spillerne.

Election Day er målrettet mod kaffedrikkende rollespillere, der er i stand til at opretholde en hård disciplin gennem hele scenariet. Tissepauzer er for børn.

Scenariet er en del af en planlagt doping-trilogi med kaffen som centrum og fraværet af en Game Master som et privilegium. Til denne første del kræves et fornuftigt kendskab til Cthulhu-universet og en blære af en anseelig størrelse.

Imperium 2: Stjernetågens hemmelighed

7 lyssekunder fra planeten Mutak IV begyndte rummet at gløde i en tunnelåbnings velkendte bølgelængder. Et øjeblik efter strøg stjerneskipet Corto igennem tunnelen med anselig hastighed, med kurs direkte mod Mutak IV. På Cortos trange kommandobro var samtlige ombordværende samlet omkring diverse skærme som viste planeten, og signaler fra forskellige lokale stationer. Wayne, klædt i et imponerende hvidt retro-jakkesæt, sad uroligt i sit sæde, mens han kiggede nervøst på skærmene. Ann, nu i ny forbedret udgave i sort skræddersyet smart-tøj, sad fordybet over sin terminal. Jan, i sin ulastelige røde uniform, sad og pillede med sin kodeboks. Bag dem stod Reed, i en stram blå uniform, med armene over kors. Wayne drejede sig om i sædet:

- Jeg ville ønske du ikke ville stå der. En pilot skal forestille at styre skibet.
- Pas du bare hvad job det end er du har. Så skal jeg nok passe mit.

Jan kiggede op fra sin kodeboks:

- Wayne, hvis du er så nervøs, så gå tilbage til din kahyt.
- Som om det skulle hjælpe på det!
- Men lad i det mindste vores pilot være i fred.

Wayne fiskede en ubestemmelig elektronisk indretning frem fra en lomme og gav sig til at skille den ad, mens han med mellemrum kiggede op på skærmene. Efter et stykke tid gik Reed tilbage til sit pilotsæde.

- Tak, sagde Wayne

Reed svarede ved at lukke sine øjne og læne sig mageligt tilbage i sædet. Efter omkring to timers flyvning var planeten vokset så den fyldte hele den store skærm. Jan bøjede sig frem mod Reed:

- Kan vi få et nærbillede af hovedstaden?

Næsten øjeblikkeligt blev billedet af planeten skiftet ud med et billede af Mutak IV's hovedstad. Jan studerede billedet nøje.

- Er der kommet svar på vores besked til paladset?
- Nix. Det er også meget tidlig morgen dernede.
- Send den en gang til, men med højeste prioritet.
- Er gjort.

Efter endnu en halv time var planeten blevet så synlig at Reed begyndte at vise mere detaljerede nærbilleder på de små skærme. På nogle af skærmene kunne man se folk på gaden som små prikker.

- Der er kommet svar, sagde Reed pludselig.
- Og?
- De kan ikke finde prinsesse Zira. Men det ikke er usædvanligt at hun stikker af uden at fortælle det til nogen.
- Damn! De har sikkert allerede været der.

Billederne på skærmene blev langsomt tydelige, efterhånden som skibet nærmede sig Mutak IV. Små klatter viste sig at være forskellige fartøjer, som bevægede sig omkring i byen. En del af dem samlede sig et sted midt i byen.

- Hvad er det der, råbte Jan.

Reed åbnede øjnene og satte sig op i sædet. Billederne på skærmene skiftede.

- Det ligner et angreb på paladset.

Omkring 10 flyvende fartøjer skød løs på paladset, og havde tilsyneladende allerede ødelagt dets forsvarssystemer. Noget der lignede mennesker i kampdragter løb omkring mellem bygningerne. Da Corto lidt senere strøg ned gennem Mutak IV's atmosfære, stod store dele af paladset i brand.

- Vi er der om få minutter. Skal jeg bare lande?

- Kan vi angribe deres fartøjer på vejen ned?

- Kanonerne er ikke koblet til Cort o's hovedcomputer. Du må gøre det manuelt.

Jan sprang op fra sit sæde, og begav sig bagud, hvor han satte sig foran kontrollerne til den ene kanon.

Nede på Mutak IV var Zira på vej hjem fra en natlig udflugt, da hun så at konsulens palads var i brand og under angreb. Hun sneg sig forsigtigt nærmere. Pludselig hørte hun en stemme bag sig:

- Stå stille, eller jeg skyder.

Hun vendte sig. En mand i fuld kampdragt pegede et stort lasergevær mod hende.

- Det er gul 3. Jeg har hende.

Zira smilede til ham.

- Der er gået ild i dit ene ben!

- Hvad?

- Der er gået ild i dit ene ben. Du må hellere slukke det.

- Hvad?

- Brug ildslukkeren.

- Hvad?

- Ildslukkeren. Den du står der med!

Manden kiggede sig forvirret omkring. Så kiggede han ned på sit ben. Med en hurtig bevægelse svingede han lasergeværet ned og fyrede det af mod benet. Plasteren i kampdragten begyndte at gløde og smelte, og der slog flammer ud fra hans ben. Han skreg højt, mens han gjorde klar til at skyde sig i benet en gang til. Zira var allerede forsvundet.

Lyn af ioniseret luft slog ned fra oven. Det fulgtes af en høj hvinen fra en overbelastet grav-motor. Et langt slankt skib kom til syne mellem flammerne fra det brændende palads. Angribernes fartøjer styrtede ned fra himlen eller brød i brand hvor de stod. Zira stirrede fascineret på det. En mand i kampdragt løb forbi hende, uden at ænse andet end vejen væk fra paladset. Da han løb forbi et stykke forvredet metal, sprang det op og ramte ham i hovedet. Fortumlet satte han sig ned, tog hjelmen af, og forsøgte at klare hovedet. Zira sneg sig ind på ham, og snuppede lasergeværet, som han havde lagt ved sin side. Hun pegede det på ham.

- Hvem er I, og hvorfor angriber I paladset?

Inden manden kunne svare, nærmest eksploderede hans hoved, da det rantes af en kraftig laserstråle. Zira vendte sig om. En anden mand i kampdragt stod omkring 50 meter borte med et lasergevær i hænderne. Zira skød. Laserstrålen borede sig ned i jorden foran manden og skabte en miniatyresø af glødende lava. Hun ville skyde igen, men indikatoren på geværet viste at det stadig var i færd med at lade op. Manden i kampdragten rettede sit gevær mod hende. En laserstråle skød ud.

Jan ventede ikke på at manden han havde skudt faldt til jorden, før han begyndte at løbe frem mod Zira. Lidt senere, da flyvende ambulancer var ved at transportere de sårede til hospitalet, og robotter var i gang med at slukke brandene, spurgte Zira:

- Men hvad lavede de lejesoldater her? Var de kommet for at myrde konsulen?

- De er hyret af nogen som ikke kan lide dig, Zira. Tilsyneladende fordi en gammel mand i en hule spåede at du ville ødelægge universet.

- Jeg ved godt at jeg har en dårlig indflydelse på mine omgivelser. Men hele universet?

- Spørg mig ikke om hvordan religiøse fanatikere tænker. Men under alle omstændigheder kan du ikke blive her. Jeg kom faktisk også for at fortælle dig at du omsider er blevet optaget på akademiet, og at jeg har fået rådighed over et skib, så vi kan tage dertil med det samme. Vi skal bare lige have smidt et par vigtige vidner til retssagen mod MMT af på vejen...

Kejserens elitesoldat Jan, den tidligere mestertyv og småsvindler Wayne, computer og biotech geniet Ann, den kybernetiske rumskibs-pilot Reed, og den mystiske prinsesse Zira hvirvles herefter ud i en historie som vedrører hele imperiets fremtid, omfatter jagt på interstellare terrorister, afslører indviklede politiske intriger, og ikke mindst sætter hovedpersonernes evner på alvorlige prøver i et kapløb med tiden gennem store dele af imperiet.

Imperium 2: Stjernetågens Hemmelighed er en fortsættelse af Imperium 1: Den Tabte Koloni, men er også et selvstændigt scenarie, som kan spilles uden andre forudsætninger end en vis rutine i at spille rollespil.

Når slangen taler

Harich gik langsomt gennem den mørklagte gade. Regnen havde for længst gennemblødt den simple kofte under hans kappe. Der var ikke mange folk udenfor i Zirnreuth den aften. Siden mordene tog til, havde byen været underlig stille, som om ingen stolede på nogen mere, og måske med rette. Helt almindelige byboere havde tilsyneladende dræbt uden motiv, og ofte uden nogen form for udbytte... Og hvorfor ikke? Der skulle jo ikke meget til. Man kunne let slippe af sted med det.

Harich så sig omkring mens han trak sin jagtdolk frem. Det var for let. Et par hurtige stik, og... Ja, det ville hun kunne li'.

Han nærmede sig langsomt kvinden. De eneste mennesker i nærheden var et par tiggere der sad i ly af husene, og skulle de se noget var der alligevel ingen der ville tro dem. Harich mærkede energien fylde sin krop skridt for skridt som han nærmede sig sit bytte. Han ville blive belønnet, ja han skulle ikke skuffe hende, han måtte ikke skuffe hende.

Pludselig følte han angsten fare igennem ham i kolde bølger. Ville hun holde sit løfte, ville han få hvad han havde fortjent? Det skulle han snart finde ud af, og det var alligevel også for sent at betænke sig. Han kunne ikke stoppe nu. Det føltes for godt. Harich fortsatte mod kvinden med faste skridt...

Når Slangen Taler er et Fantasy investigation/action scenarie der foregår i Warhammer verdenen. En række tilsyneladende tilfældige mord har igennem længere tid plaget byen Zirnreuth, og borgmester Holl har i al hemmelighed besluttet at hyre en gruppe eventyrere til at undersøge sagen. Som medlem af den eventyrgruppe, bliver det dit job at drage til Zirnreuth for at finde ud af hvad der egentlig foregår. En jagt der kan vise sig at blive mere involverende end du troede muligt.

Når Slangen Taler henvender sig primært til spillere der kan lide en god blanding af investigation, action og indlevelse. Det er vigtigt at spillerne lever sig helt ind i deres roller for at få fuldt udbytte af scenariet. Spillerne må heller ikke være bange for at få blod på hænderne. Det er jo Warhammer :)

Premierenatten i Moskva

Forfatteren Piotr Mihailovitch Sverdloff er vært for nattens fest, som holdes i anledning af premieren på hans første skuespil. Tiden er ellers ikke til noget nyt - så han har meget at være glad for.

Blandt gæsterne er nogle af hans venner fra hans tid i eksil i Irkutsk, skuespillere, kunstnere, forfattere og nogle af Piotr Mihailovtchs beundrere.

Der er gære i det politiske system. Politiet er efter alle, der bare har den mindste smule demokratiske idéer. Det ulmer alle vegne, og rygterne spredes med lynets hast selv om ingen tør sige noget højt i øjeblikket.

Folk forsvinder uden at efterlade sig spor. Der er stikkere alle vegne - men der er også mange store gevinster at score, hvis man holder sig til de rigtige mennesker. Og det er først og fremmest tsar en og hans nærmeste.

Nogen finder ud af, at de er sig selv nærmest. Andre, at de først ser, hvem deres nærmeste er, når de ser hende.

For nogen gælder det selve livet. For andre måske et lille eventyr.

Græsrodder

En sommersonstegende Autobahn-stau-enerverende junidag i 1982.

Kollektivet Tusindfryd er på vej på sin første sommerferie i otte år. Af solidariske årsager har kollektivet ikke holdt sommerferie de sidste syv år, da Tue ikke havde råd.

Carla har ligget under folkevognsrugbrødet "Bertha" med værktøj og kraftudtryk det meste af foråret, og nu spinder motoren som en mis. Det skulle den også gerne, for forude venter alperne, og efter dem færgen til den uspolerede ø - Corsica, hvor Pers gamle studiekammerat fra Sorbonne i 68 - Albert, har lånt dem sin 'bjerghytte'.

"Rune altså! Du skal ikke rulle en joint nu! Vi skal snart over grænsen til Frankrig. Gendarmerne bliver fuldstændig balstyriske." Iben snupede potæskan for næsen af Rune og satte sig på den, hvorefter hun igen begravede sig i læsningen af "Den Permanente Revolution".

Kollektivet Tusindfryds fem medlemmer er stærke i troen, men svage i virkelighedsfølelsen. Ikke desto mindre vil vigtige ting afhænge af dem, og det de vælger at gøre. Det bliver ferien over dem alle.

Døde børn skriger ikke

Weld County, Colorado 1877

I det nordlige Colorado forsætter livet upåvirket af borgerkrigen mellem nord og syd. Alligevel er idyllen fraværende. I den lille by Two-Ford forlænger landmændene hver dag deres pigtrådshegn, for at beskytte deres afgrøder. De samme pigtrådshegn spærrer vejen mod den nærmeste jernbane for den lokale ranchejer. Uvilje mellem landmænd og kvægavler vokser til had. Af had kommer frygt og fjendtlighed.

Det er en varm sommer. Floden er næsten tørret ud, og gudinden skal snart modtage sit midsommeroffer for at sikre byen en god høst. Livet ville gå sin vante grusomme gang i Two-Ford, hvis det ikke lige var for bissende kvæg, der om få øjeblikke tramper gudindens udvalgte til døde.

De fire ryttere er alle fire klædt i sort, og nær hjertet glinser en sølvstjerne. På prærien kommer loven fra en colt .45, og der er ingen østkyst advokater til at forplumre retfærdigheden. Rytterne er de eneste vidner til ulykken, og bliver de første til at se den unge mand græde. De er lovens eneste håndhævere i miles omkreds, og når den harmdirrende borgmester i Two-Ford hører om ulykken, er der ikke andre end dem, der kan forhindre blodbadet.

Note: Scenariet er en uafhængig forsættelse til scenariet "Død mands sølv" og er en del af Colorado Law serien.

Andet godt i sadeltaskerne: se på cd-romen.

Med døden til følge

"Han kæmpede for at komme op af vandet. Men det var ligesom om der var noget der holdt ham tilbage. Jeg kunne se ham helt tydeligt, nede i det kolde vand. Og så pludselig, så fik han sådan et... overrasket udtryk i øjnene. Og så var han væk."

En by i provinsen. Tre dødsulykker på under en uge. Fire detektiver på sagen.

"Med døden til følge" et et scenarie til rollespillet Fusion, skrevet af Palle Schmidt. Kendskab til systemet ikke nødvendigt.

Før Fanden får sko på...

Knud Helge kiggede ud af stuevinduet. Det var nordvendt og vendte ud mod baghaven. På den anden side af hækken lå vidtstrakte enge, der i solens første stråler lå som mørkegrønne, let krusede felter. En hvid dis lå blidt hen over engene; en let vind greb disen og fik den til at danne slørede hvirvler - elverpigernes dans kaldes det. Knud Helge sukkede let og nød tavst det smukke morgenlandskab. Han havde taget fejekost og støveklude frem, men det smukke landskab havde fået ham til at stoppe op og dagdrømme ... Mors snorken brød idyllen - en hæsleg, guttural snorken kom fra hendes vældige korpus inde i soveværelset. Inde fra stuen lignede hun en gigantisk so anbragt på en spinkel bære holdt oppe af fire tynde pinde. Knud Helge havde mere end en gang set mænd liste forfærdede ud af hendes soveværelse, når det var gået op for dem, hvad de havde ligget i med om natten.

Knud begyndte at støve af - blidt for ikke at vække mor, så kunne han have morgenen for sig selv - og nåede ud i køkkenet. Han kunne mærke sin egen udstråling af kedsomhed omkring sig, han vidste det godt, han var usigeligt kedelig. Fra køkkenvinduet kunne han kigge ned langs parcelhusvejen, han og mor boede på, dvs. han boede til leje hos hende. Vibevangen var blevet anlagt i midthalvfjerdserne og bestod af en række lave huse, skiftevis bygget af røde og gule mursten. Der var endnu helt roligt på vejen, overalt var der fuglekvidder, men meget druknede i mors snorken; men Knud Helge vidste at, om ikke længe ville pensionist Jørgensen ovre i nr. 4 komme ud og stille sig ved sin postkasse, der ville han stå, rank og spinkel i sin blåtonede slåbrok, og vente på avisbudet skulle komme med hans morgenavis. Om ikke længe ville Carsten komme ud af hoveddøren, Jørgensen og han ville udveksle høflige nik, hvorefter han i stilhed ville nyde sin morgencigarett. Det var fast rutine. Om vinteren kunne Knud Helge se lys i Carstens køkkenvindue, så han vidste at Carsten altid stod op før hans kone og børn gjorde det.

Ovre i nr. 7 måtte Anders være oppe nu. Knud Helge kendte ham ikke særligt godt, de havde aldrig hilst på hinanden. Men Knud havde lært at bemærke de små detaljer - lidt damp emmede ud ved et vindue, luften flimrede let ved skorstenen, altså måtte Anders have været i bad og var nu i gang i køkkenet. Nogle morgener kom Anders ud og hilste på Jørgensen og Carsten. Knud Helge følte sig helt syg om hjertet af bar ærgrelse ... hvis bare han også kunne være med ... Ikke fordi de tre mænd snakkede sammen og så ud som om de var nære venner, men de havde i det mindste slags fællesskab. Mors seng knirkede hæsligt, da hun vendte sig i den. Knud kunne ikke lade med at spekulere på hvad, der fik dem til at være oppe så tidligt på morgenen? Hvad fik fire mænd til at flygte til døgnets tidligste timer, hvad var der her, så de ikke ellers kunne finde?

En raslen, en klirren, kunne høres ude på gaden. Det vendte sig i Knud Helge - Skraldemændene kommer - det eneste, der formåede at ødelægge en morgen. Disse ulækre karle, der med deres hæslege latter og støjende skraldevogn forpested morgenens uskyldighed, han hadede det. Men vent! Lyden var jo anderledes. Knud Helge kiggede ud af vinduet mod lyden. Stavrende hen af fortovet med let slingrende skridt, kom Annelise gående. Hun så træt og fuld ud, hendes studentehue sad på sned over hendes lange, lyse lokker, i hånden havde hun plastpose, hvor omridset af et par vinflasker kunne anes. Knud Helge kom i tanke om, at hun lige var blevet student, hendes klasse havde været ude og køre for et par dage siden. Hun måtte være på vej hjem fra hendes første studentefest, hun så i alt fald sådan ud. Knud Helge sukkede ærgerligt.

Før Fanden får sko på er et scenario, der finder sted i en lille stationsby på Sjælland sommeren 1983. Det er et fortællescenario, om end lidt utraditionelt, så det henvender sig især til spillere med interesse for denne type scenarier.

Kongeprøven

Den gamle mand ankom som den sidste. De andre rådsmedlemmer fik sved på panden, mens han med langsomme skridt gik gennem salen. Alle tav. Han stod nu foran dem, tog en krystalkugle frem fra sin taske og placerede den på det smukt dekorerede egetræsbord. Med dybe panderynker og hænderne hvilende på den magiske kugle lod han sit blik glide fra side til side, mens han talte: "Vi er et land med mange fjender. Vore soldater er tapre, men med endnu en svag konge vil de forbløde på slagmarken." I krystalglasset mellem hans hænder kunne man nu se et blodigt slag. Soldater, der faldt som fluer. Børn, der lå grædende ved deres døende mødres side. "Kun en hersker med visdom, kløgt og styrke som ingen andre kan sikre landets fremtid. Vor kommende konge bør findes ved en prøve. Dybt inde i Ørnebjergets indre har jeg forberedt en række udfordringer. Den første, der klarer dem alle, vil have det der skal til. Han bør have kronen." Krystalkuglen viste bagfra en mand stående på kongeslottets balkon. Ypperstepræsten satte kronen på hans hoved og folkeskaren brød ud i jubel. Spørgende kiggede den gamle mand rundt i salen, og én efter én kom rådsmedlemmerne med tøvende nik. Beslutningen var taget.

"Kongeprøven" er et hektisk scenarie, hvor man med diplomati, mod og kampstyrke kan sikre sin familie tronen.

D&D Duel

Har du altid ønsket at bevise at din D&D karakter er den sejeste?

Kan du banke alle andre i en kamp?

Så skal du spille D&D Duel på årets Viking-Con! Kampene foregår i en arena mellem 2 modstandere. Du laver din egen karakter ud fra de beskrevne regler, som du kan finde her.

Dette er en publikumssport, og vi vil derfor opfordre interesserede ikke-spillere til at dukke op og heppe på deres favorit!

Projekt Forfatter Aspiranterne

På den århusianske kongres Orkon introducerede René Husted og Jakob Bavnhøj i maj i år et nyt initiativ: Projekt Forfatter Aspiranterne. Det går kort sagt ud på at bane vejen for nye talenter udi scenarieskrivningens ædle kunst. 8 aspirerende scenarieforfattere har stillet sig til opgave at lave et rollespilsscenario til næste års Orkon. De får undervejs kyndig vejledning af hver en individuel mentor - en erfaren rollespilsforfatter.

Projektets bagmænd har spurgt Viking-Cons rollespilsudvalg om vi var med på legen - og det er vi naturligvis. Så på Viking-Con 22 præsenterer de kommende forfattere deres scenarier for allerførste gang.

Derfor er det med stor forventning og glæde over det gode initiativ at Orkon og Viking-Con inviterer alle interesserede til at være med til at playteste, give gode råd og opleve hvordan scenarier skrevet af helt nye forfattere tager sig ud.

Da forfatterne knap nok er gået i gang med scenarierne i skrivende stund, har vi desværre ikke mulighed for at præsentere dem individuelt her. I stedet opfordrer vi alle til at melde sig til og lade sig overraske af hvad de kommer til at spille. Så vil vi til gengæld opdatere Viking-Cons webside løbende med de informationer vi modtager om scenarierne.

Når du tilmelder dig Forfatteraspiranterne, tilmelder du dig altså ikke noget specifikt scenarie. Først på selve conen finder du ud af hvad du kommer til at spille!

Hvis der er interesse for det, afholder Viking-Con og Orkon et informationsmøde for eventuelle nye aspiranter på Viking-Con. Skriv til Sebastian Flamant (sebastian@flamant.dk) eller René Husted (rene@orkon.dk) og råb op!

Læs mere om Projekt Forfatter Aspiranterne på cd-romen.

Introduktion til strategispil

Så er terningerne klar til at rulle, kortene smælde i bordet og brikkerne rykke frem over brædtet ... kort sagt Viking-Con's strategispilturneringer er klar til at modtage deltagerne til et væld af udfordringer.

Du kan i år kæmpe med dit lysværd, score damer på stranden, få civilisationer til at gå til grunde men ikke mindst kan du i år blive en ægte Danmarks Mester. Som noget nyt arrangerer Viking-Con i år det første officielle DM i Settlers i samarbejde med Danspil.

I år har vi 36 turneringer på programmet, men hvis der nu lige skulle være et spil, du synes der mangler en turnering i, så er du velkommen til at arrangere en. Godt nok kan den ikke nå at komme på denne CD, men vi kan stadig nå at annoncere den på vores hjemmeside – og dermed gøre det til en officiel Viking-Con turnering, med gul trøje og det hele.

Du kunne også bare møde op på connen med dit spil – der er altid nogle der gerne vil kaste sig ud i noget nyt.

For at vi skal få så mange turneringspladser som muligt, skal vi jo bruge en del spil og selvom Viking-Con efterhånden råder over mange spil, så kan dit spil gøre forskellen. Kig turneringsplanen igennem og skriv til jesper@viking-con.dk og fortæl hvilke spil du medbringer til turneringer (vi skal nok passe godt på dem), så gør du os og mange andre (spille)glade.

Må den bedste M/K vinde

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.

Bemærk: starter kl. 24.00

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.

Amun-re

Tag med tilbage til det gamle Ægypten, i dette nye brætspil fra Reiner Knizia. Spillerne er fyrster som forsøger at øge deres indflydelse i landet. Hvem vil ende som den næste farao? Kontroller provinser og templer, byg pyramider, og giv et stort nok offer til solguden Amun-Re, så den årlige oversvømmelse kan sikre en god høst.

Amun-Re er et strategisk brætspil, hvor hver spiller i løbet af spillets 6 ture skal score så mange points som muligt. Flest points vinder! I hver tur vil spillerne byde penge for at vinde kontrol over provinserne, og man vil bruge penge på at placere bønder og bygge pyramider dér. Når høsttiden nærmer sig, vil spillernes samlede offer til Amun-Re afgøre hvor god høsten bliver, og dermed hvor stor indkomst bønderne vil give. I slutningen af tredje og sjette tur scorer spillerne points, og her er det mest antallet af pyramider en spiller kontrollerer, som betyder noget.

Amun-Re er det nyeste "store" brætspil fra den ypperlige spildesigner Reiner Knizia, og er et af hans bedste spil i mange år. Strategien i spillet er djævelsk svær at mestre, men reglerne er simple! Da der desuden ikke kræves regelkendskab på forhånd - reglerne vil nemlig blive forklaret - er der ingen undskyldning for ikke at melde sig! Har DU det der skal til for at blive den næste farao?!

Der vil blive forklaret regler

Turneringen vil enten løbe over to runder (dvs. alle spillere får deltaget i to spil), eller hvis tiden ikke tillader det, vil der være en indledende runde efterfulgt af en finale.

Ave Caesar

Caesar skal fornøjes.

Store lege og pompøse fester afholdes til hans ære og hele den evige stad, Rom, er på den anden ende. Festivitasen vil ingen ende tage, borgerne myldrer rundt i gaderne og hylder den store sejrherre, der nys er hjemvendt fra togter mod frankerne mod nord.

Og midt i al denne storhed og pragt står du. Du er udvalgt til at køre for kejserens ære og fornøjelse. Du skal køre stridsvognen i Circus Maximus foran Caesar og hele det noble Rom – og du må give dit yderste og drive dine heste helt ud til grænsen i kampen for at vinde Caesars hæder; og for at undgå at blive kastet for løverne.

Ave Caesar er spillet, der tager dig tilbage til det romerske kejserriges storhedstid. Oplev spændingen og farten ved at ræse af sted i stridsvogn, mens du gør dit ypperste for at blokere dine modstandere og komme først over målstregen, i en hæsblæsende jagt på Caesars nåde.

Spillet er simpelt at lære, men tager tid at mestre – som et ægte brætspil.

Reglerne kunne dårligt være nemmere, så spillet flyder glimrende. Ave Caesar er kendt som spillet, der sagtens kan spilles søndag på con'en, selvom du er ALT for overtræt, ikke har mere cola og allerhelst bare ville hjem og sove. Der vil være en kort regel gennemgang ved begyndelsen af turneringen, hvis det er påkrævet. Regelkendskab er derfor ikke nødvendigt.

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

Axis & Allies

Axis & Allies starter i foråret 1942, hvor krigen kan gå begge veje. De fem hovedmagter Tyskland, Japan, Rusland, England & USA spilles af en spiller hver og man kan vinde på økonomi eller militær overlegenhed som akse magt, mens de allierede vinder ved nedkæmpelse af Tokyo og Berlin.

Antal runder er åbent og der er 10 forskellige slags brikker for hver nation.

Det er grundregler, med ganske få undtagelser. Blandt andet vinder de allierede allerede når den ene akse hovedstad er erobret og når den anden akse magt er nede under sit økonomiske udgangspunkt. Regelkendskab kræves.

Der spilles sideløbende flere spil hvor pointscoren afgør hvem der vinder til sidst. Ingen finale.

Babequest - Viking Cup

BabeQuest er et nyt kortspil der handler om at gå i byen og score damer. Hver gang du scorer en dame får du respekt af de andre spillere og vinder på den måde spillet. Så enkelt er det, men det er det så alligevel ikke. For når du lægger an på en babe er der ting der kan gå galt. Måske giver hun dig en kold skulder, måske har hun en kæreste eller også er du bare for stiv. Men så kan du få hjælp af dine hjemmedrenge, du kan få fat i lækkert grej til at gøre jagten på damer nemmere og så er der selvfølgelig det gamle trick med at give hende drinks.

Spillet er nemt at lære og kendere af "Jyhad", "Chez Geek" og "Once Upon a Time" vil sikkert kunne nikke genkendende til nogle af koncepterne.

Deltagere under 15 skal have en tilladelse med fra deres mor.

Reglerne forklares en halv time før spilstart.

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 slag.

Slagmarken kalder.
Lad terningerne rulle.

Turneringen løber over tre runder, hvor deltagerne vil spille de omdelte scenarier 2 gange – en for hver side.

Der vil være en tidsgrænse for de enkelte scenarier.

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

Altså TAG SPILLET 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.

Der spilles efter standard regler

Der spilles på fire borde hvorfra vinderne går i finalen.

Car Wars Card Game

Regelkendskab ikke nødvendigt.

Battle Cattle bruges ikke.

Demospil afholdes fredag.

Første runde spilles i fire puljer. Fra hver af de fire puljer går de to bedste til semifinalerne, hvorfra igen de to bedste går til finalen.

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

Die Macher

Hvem skal blive Tyskland nye kansler?

I det klassiske spil Die Macher kæmper 5 forskellige politiske partier om at vinde valget. Valget skal vindes ved at indgå koalitioner, holde vælgermøder, øve indflydelse på medierne og så tilrettelægge sin politik efter hvad befolkningen vil have!! Spillet er et relativt komplekst spil med mange muligheder for at score point.

Spillet har en masse veldesignede spilelementer, der giver et helt unikt spil. Die Macher er et langt spil, men belønner de tålmodige med en spiloplevelse udover det sædvanlige.

Spillet kan spilles af 3-5 spillere, og der vil selvfølgelig være regel gennemgang før der spilles. Spillet er dog langt nemmere, hvis man har læst reglerne inden. Så interesserede spillere opfordres kraftigt til at læse reglerne på: <http://www.boardgamegeek.com/viewfile.php3?fileid=1537>

Selv spillet tager 4-5 timer, og regel gennemgang tager ca. en ½ time. Die Macher er derfor planlagt som en dobbeltsession.

Der vil blive forklaret regler

Vinderen er den højst scorende af alle spillere

Diplomacy

Det bedste brætspil af dem alle.

Vi spiller efter reglerne copyright 1976. De forudsættes kendte.

Kan du ikke spille på con'en så kig på nettet.

Der er hele tiden turneringer i gang.

Euphrat og Tigris

Det klassiske spil om civilisationernes magtkampe omkring floderne Euphrat & Tigris. Et fascinerende spil med den perfekte kombination af strategiske overvejelser baseret på simple mekanismer og regler. Det er ikke uden grund af Euphrat & Tigris af mange regnes for Reiner Knizias mesterværk. Det ultimative spillers spil.

Da spillets balance nemt kan ødelægges af nye (og uerfarne) spillere er spilkendskab et krav.

Der vil **ikke** være regel gennemgang, men spillelederen vil gennemgå de regler, hvor man af erfaring ved at folk ofte spiller forkert. De regler det drejer sig om kan ses på <http://freespace.virgin.net/chris.lawson/rk/e-t/faq.htm>

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

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 muligheden for med den 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

Full Metal Planete

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

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

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

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

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

Turneringsformen er 4 borde med 4 spillere. De 4 bedste går til en finale.

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 enkelt person, der pludselig befinder sig i en kampsituation. I hver tur planlægger spillerne hemmeligt og uafhængigt af hinanden, hvad de vil foretage sig, og spillet rummer derfor en god blanding af overraskelse, held og taktik.

Der spilles et scenarie.

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

Ingen turnering – ”bare” et spil.

Junta

Forhandlingsspil - selvom pengene i visse situationer er midlet, så er penge fortrinsvis noget det gælder om at få sat ind på schweitzer-kontoen.

Der kræves regelkendskab.

standardregler - ingen hemmelige aftaler, alle forhandlinger skal foregå ved spilbordet

De syv der får flest penge ind på den hemmelige bankkonto i indledende runde går til finalen.

Mahjong

Mahjong er et gammelt kinesisk spil som mange lande siden har taget til sig. Spillet kan spores ca. totusind år tilbage, men fik først sin moderne form i midten af det 19. århundrede. I modsætning til andre klassiske spil som skak og go findes der ikke et universelt regelsæt til mahjong.

Mahjong spilles med et sæt af smukt udformede brikker; måske kender du brikkernes udseende fra den populære computerkabale der i øvrigt ikke har mere til fælles med spillet mahjong end syvkabalen har med bridge.

Mahjong er et strategisk spil hvor man hele tiden må afveje defensivt mod offensivt spil mens man forsøger at samle brikker til en vindende kombination.

Der vil være regelforklaring så alle kan være med.

Der spilles efter moderne japanske regler, riichi, dog med den turneringsregel at øst går videre hver gang.

Der vil være en eller to indledende runder hvor der spilles en enkelt vind. De fire deltagere der herefter har flest point, går videre til finalen hvor der spilles et helt spil a to vinde.

Midas

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

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 lagt åbningstider.

Midnite Magic: Common as Dirt

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

Igen i år afholdes turneringen i cafeen 'Heksens Hule'. Der er ganske hyggeligt og heksene glæder sig til at byde os velkommen.

Sidste år besøgte et par stykker turneringen og spurgte til reglerne. Enkelte ville gerne spille med, men måtte afvises pga. de ikke havde et gyldigt deck. Derfor har jeg i år forsøgt at gøre reglerne en lille smule tydeligere. Så kast jer blot ud i det og mød op med humøret i top.

Regelkendskab nødvendigt

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 (basic) lands. Du må derfor 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, også fra et creature til en spiller (og omvendt). Direct damage effects fra creatures (Tim's poke f.eks) bliver IKKE behandlet efter kaos reglen.

Kort fra ALLE udvidelser er tilladte, dog er promotion cards IKKE tilladt. Sideboards (med præcis 15 kort) er valgfri.

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

Vel mødt.

Motorsportsspillet

Taktisk Formel 1-løb hvor deltagerne sættes under tidspres.

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

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

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

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

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

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

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

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

Vel mødt til verdens mest udmattende brætspil!

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.

Der spilles med standard regler, og regelkendskab er ikke påkrævet

Da hvert spil er forholdsvis kort vil der blive spillet 6 indledende spil, hvorefter de bedste spillere vil udkæmpe 1 finalerunde mod hinanden. Der kåres en vinder.

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 a 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

Ra

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

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

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

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

RISK 2210 AD

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

Der vil blive forklaret regler.

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

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 - Officielt DM

Settlers er et handels og ressourcespil der efterhånden er gået hen og blevet en klassiker også uden for spillerkredse.

Det er derfor med stor glæde at Viking Con i samarbejde med Danspil kan præsentere det første officielle DM i Settlers.

Der vil blive brugt Danspils standardregler og spillet på firemandsborde. Alt efter deltagerantallet vil der være en semifinalerunde og en finalerunde. De højstscorende fra de indledende runder går videre til finalerunderne.

Shadowfist CCG

Shadowfist er et kortspil der er løst baseret på Hong Kong actionfilm.

Der er 8 forskellige grupper i spillet (for magic-spillere kan man sammenligne grupper i shadowfist med farver i Magic), og ved hjælp af personer fra disse grupper prøver spillerne at overtage magten ved at erobre 'Feng Shui sites' fra de andre.

Spillet kan vel løst sammenlignes med en blanding af Magic og Doomtown i sin funktionalitet, men de alternative kort-comboer der nogle gange dukker gør at Shadowfist spillere ofte har et smil på læben.

Det er et spil hvor eksempelvis Shaolin munke kæmper side om side med heroiske 'gunmen' mod de onde dæmoner og mutanter, eller hvor en bande cyborg-aber er igang med at prøve at sprænge alt i luften mens de undgår flammende soldater, istroldkvinder, lynkastende krigere samt mørketilbedende præster fra underverdenen.

Tilhængere af store våben, futuristisk legetøj (ala kæmpekampvogne), kungfu, dæmoner og store eksplosioner burde kunne finde noget interessant i spillet.
Mere info kan findes på www.shadowfist.com.

Man bør kende reglerne, men der vil være demospil inden turneringen afholdes. Der bruges standard Shadowfist regler. Det vil sige. Maks 5 af hvert kort, medmindre kortet selv angiver andet, og intet minimum eller maksimum på størrelsen af decket.

Turnering spilles som multiplayer. 4 personer i hvert spil i det omfang det er muligt.
4 runder spillet før vinderen er fundet. Vinderen er den der har vundet flest spil, i tilfælde af uafgjort i dette, tælles point for hver runde.

Hver runde varer 1 time.

Uddeling af promokort til alle deltagere i det omfang jeg stadig har promokort at give af. (Ie. jeg har ikke uendeligt med kort at give ud af, men håber på at have nok)

Star Wars Epic Duels

"You have learned much, young Skywalker, but you are not a Jedi yet."

Genskab de sejeste dueller fra Star Wars, eller find selv på nye. Kunne Dooku have besejret Yoda, hvis han havde kæmpet mere og 'trash-talket' mindre? Var det givet på forhånd, at Obi-Wan ville knække Darth Maul? Hvad ville der ske hvis Mace Windu skulle slås mod Luke Skywalker?

Epic Duels er et brætspil, hvor spillerne udkæmper dueller i Star Wars-universet. Plastik-figurer repræsenterer de enkelte personer i spillet, og brættet det foregår på viser nogle af de kendte steder fra filmene, f.eks. Kejserens tronsal.

Reglerne til spillet er meget simple (og vil blive forklaret), og spillet selv er hurtigt, spændende og sjovt, så alle kan deltage!!

Turneringsformen er ikke bestemt endnu, men mulighederne for hvert spil er en-mod-en, de-gode-mod-de-onde holdkamp, eller alle-mod-alle. Alle deltagere er dog sikret deltagelse i mindst to spil (og sikkert flere), og turneringen vil slutte med en finale mellem de bedste!

Så hvis DU har en lille Jedi eller Sith lord i maven, eller hvis du bare altid har syntes at den lille grønne havenisse var lidt øretæveindbydende, er denne turnering din chance for at vise dine evner!
<http://www.boardgamegeek.com/viewitem.php3?gameid=3284>

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...

Standard regler, dog med indlagt tidsbegrænsning sådan at vi holder tidsplanen. Regler forudsættes kendt, men vil blive resumeet, således at det er tilstrækkeligt at have prøvet spillet tidligere.

Turneringsformen er 2 runder i forlængelse af hinanden. Fire indledende spil, hvorfra vinderen går i finalen.

Titan

Mere vold i Titan.

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

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

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!

Trans America

Byg din bane på tværs af USA, forbind dine hovedbyer, gør det først - før nogen andre fuldender deres skinnenet, men gør det måske sammen med dem. Afslør ikke for meget, indgå alliancer, om nødvendigt, og så kun for at vinde! Trans America er et hygsomt familiespil eller en dybt alvorligt strategisk udfordring. Det er i hvert fald tegnetogspillet for os, der ikke kan tegne. Så i stedet for at tegne og fragte varer, skal du lægge skinnenet og forbinde metropoler.

Trespilskamp

Vil du være ballonskipper, vil du være dronning eller kardinal eller er et væddeløb mellem Hugin og Munin noget der frister. Så skulle du måske overveje at melde dig til trekampen i år.

I trekamp skal deltagerne kæmpe mod hinanden i tre forskellige 2 personers spil.

Vanen tro har jeg valgt spil fra Kosmos 2-spiller serie, men jeg har denne gang valgt at lade det tredje spil være et rigtig godt strategisk spil fra Ravensburger.

De tre spil:

I Ballooncup skal to ballon skipper kæmpe om fem pokaler gennem at bringe sine balloner sikkert gennem dale og bakker.

I Richelieu og Dronningen, skal de to spillere vinde kontrol over Frankrigs provinser ved at samle indflydelse og påvirke militæret og kirken.

I Odins Ravne skal de to kombattanter bringe sine ravne ned af forhindringsbanen, og det kan jo aldrig skade hvis man lige kunne få smidt en lille forhindring – måske et bjerg eller en sø - i vejen for modstanderens ravn.

Der bliver forklaret regler til alle spillene, og vinderen er den spiller, der overordnet har klaret sig bedst i de tre spil. Pointsystemet er sikkert uretfærdigt og favoriserende, men sådan er det jo altid, så lad ikke dette skræmme jer for at deltage.

Alle er velkomne og vinderen findes i modulet.

Void

Void er et futuristisk figurkrigsspil ganske som vi kender det fra wh40k og det hengangne warzone. Spillerne indtager rollen som leder af en lille gruppe soldater som, ganske ofte, skal udslette modstanderen.

Der vil være regel-hjælp undervejs, men ingen introspil.

Der bruges alle standard regler, dog må man ikke bruge nogen enheder fra Battle With Miniatures-bladet. Alle ens enheder skal kunne være repræsenteret af en model der minder om figuren. I-Kore figurer er ikke et krav, og det samme gælder for maling. Vi så dog helst at begge dele var tilstede.

Der spilles uden Special Characters i Characters i Void og kun med 750 point.

Warhammer 40 K

Emperors Pride Presents This years Warhammer 40.000 Turnement!

Vi byder velkommen til W.40K turneringen, der (igen i år) består af 4 rigtige fede missioner.

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 Devastators som har heavy bolters og sige "jamen, det er da las cannons.")

Special Characters er tilladt.

Der bruges Chapter Approved regler. (ikke optional og recommended)

Imperial Armour må gerne benyttes

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.)

Alle spil er med Random game length, Max. 6 turns.

HUSK selv regel bøger!..

Vi ser frem til ? Forhåbenligt? at se en masse oplagte spillere. Viking-Con er for sjov, så husk det når I laver jeres hær!!

Ellers vil vi bare sige at vi håber det bliver endnu en vellykket turnering! Så god kamp!! Let The Slaughter Commence ...

Warhammer Fantasy Battle

Herbert stod overfor orken, langsomt kredsede de om hinanden, Herbert lavede et udfald med sit sværd som orken parerede hvorefter den slog ud efter ham med sin økse.

De to kæmpende udvekslede endnu et par slag da Herbert så en åbning i orkens forsvar, han lavede et udfald og stødte til med sit sværd, kun for at opdage at orken ikke længere var der hvor den skulle være, han drejede hovedet for at kigge efter den og så dens økse komme lige imod sit hoved, det blev det sidste Herbert så i dette liv.

Warhammer Fantasy Battle er et figurkrigsspil som spilles med hære sammensat af diverse styrker fra de respektive hærlistes, disse rangerer helt fra de sofistikerede elver over dværge til grønhederne (orker og gobliner) og videre over til kaos styrkerne. Man spiller med sin hær mod sin modstanders hær og ved hjælp af en overordnet strategi, en brilliant taktik af enhederne krydret med et magisk banner samt troldmændenes formularer skulle man gerne besejre modstanderen inden for et bestemt antal ture.

Da det tager lang tid at sætte sig ind i reglerne er regelkendskab en nødvendighed.

Hæren laves efter de regler der er i hærlisterne og må maks være på 2000 points, der må IKKE bruges Dogs of War, kun de "almindelige" rare units fra bøgerne. De hære der endnu ikke har fået udgivet en hærliste benytter sig af de hærlistes der har været trykt i White Dwarf.

Stand-ins må maks være 10% af figurerne rundet op, at bruge stand-ins vil selvfølgelig ikke give så mange malings point da de ikke passer ind i hæren.

En kamp varer kun 5 ture, og efter den 5. tur findes en vinder hvis den ene side ikke har opgivet på dette tidspunkt.

Vi kontrollerer ikke hærlistes før kampene, men lader selv folks samvittighed styre den.

Vi starter med et pulje system, der kan max være 16 spillere, så 4 puljer med 4 i hver, fra disse puljer går nummer 1 og 2 videre til knock-out delen som så køre resten af kampene indtil en vinder er fundet. Dette vil betyde at man får min. 3 kampe og vinderen får 6 kampe.

Man vinder en kamp efter pointreglerne som er beskrevet i regelbogen, plus at man får et antal point for hvor godt ens hær er malet (det skal lige siges det er ikke et krav at hæren er malet, man går bare glip af en masse points) plus man får fair play points, det vil sige at man fra starten har 50 point som man så trækker i alt efter hvor mange magiske ting m.m. hæren har med.

Andre aktiviteter

Du er sandsynligvis først og fremmest kommet på Viking-Con, for at deltage i nogle af de mange rolle- og strategispilturneringer vi afholder. Det kan dog være, at du på et tidspunkt har et pusterum, og for at du ikke skal gå og kede dig, er der nogle spilreleterede tilbud, du kan benytte dig af.

Vi har i år indbudt rollespilsskribenten Robin D. Laws, der vil komme og deltage i flere forskellige rollespilsworkshops m.m.. Hvis du kunne tænke dig at møde ham så klik hen på disse sider og læs nærmere om denne mulighed.

Vi har som sædvanlig inviteret foreninger, der selv har arrangementer. Mød op i foreningernes lokale og se nærmere tidsplan for disse arrangementer.

Du har som tidligere også muligheden for at bruge dine surt sammensparede penge på nogle af butikernes fordelagtige tilbud.

I år har vi et specielt arrangement for børn mellem 6 og 12 år, lørdag eftermiddag – læs nærmere under Viking-Con Junior.

For livespillere – og for dem der bare kunne tænke sig at blive slået på - vil der blive opstillet en livearena, hvor du kan prøve kræfter med de skrappeste gladiatorer.

Du vil også kunne opleve spildemoer, bl.a. vil der blive demonstreret Games Workshop produkter, her skal du holde øje med opslag eller spørge i Informationen.

... du kommer ikke til at kede dig!

Mere spil, flere mennesker

Spil er andet og mere end den årlige Viking-Con. Rundt om i landet 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 mange aspekter af det danske 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 rør sig i spilmiljøet.

I år gæster fire foreninger Viking-Con. Consim, Københavns Brætspilsklub, Ravnholt/Reopos og Avalon har alle stande på connen. Vanen tro bliver der både afholdt turneringer, improviseret og demonstreret spil. Der vil naturligvis også være mange andre spændende aktiviteter undervejs i foreningernes lokaler, og det burde også være muligt at få sig en snak med de tilstedeværende foreningsmennesker

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

Københavns Brætspilsklub

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

Hvem er vi?

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

Hvad spiller vi?

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

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

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

KBK på Viking-Con

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

Hvornår mødes vi?

KBK afholder spilleaften hver tirsdag kl. 18:00. Desuden har klubben mulighed for at spille den sidste søndag i hver måned, hvis der er nogen der har lyst til at arrangere større spil.

Hvor holder KBK til?

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

Hvem må komme?

Som udgangspunkt alle med interesse for at spille brætspil. Hvis du har lyst til at se, hvordan det er at spille med os andre, kan du bare dukke op til et af vore arrangementer tirsdag aften. Du skal ikke betale noget for at være med de første par gange eller tre, men derefter kan du melde dig ind.

Skulle du være interesseret i spil af denne type eller er du bare nysgerrig, er du velkommen til at kontakte os her på Viking-Con. I øvrigt ser vi dig gerne til en af vores spilleaftener i vores klublokaler på Nørrebro - du kan se hvornår i kalenderen på www.strategispil.dk

Du kan finde yderligere oplysninger om KBK på vores hjemmeside www.strategispil.dk, er også velkommen til at sende en e-mail til vores formand (formand@strategispil.dk), hvis du har spørgsmål.

Hvad er Advanced Squad Leader?

Advanced Squad Leader er et brætspil, baseret på taktisk krigsførelse i anden verdenskrig. Spillet ligner skak i struktur, men bruger andre regler, andre brikker og spilleplade. Hvert scenarie tager udgangspunkt i mindre historiske træfninger i anden verdenskrig. De to spillere har styrker svarende til de historiske, og ud fra den historiske situation er vinderkriterierne blevet fastlagt således at begge har lige stor chance for at vinde.

Spillebrikkerne repræsenterer en gruppe på 10-14 mand som grundenhed. Officerer er en brik for sig selv. De enkelte støttevåben som maskingeværer, morterer og kanoner, samt de enkelte kampvogne, lastbiler, motorcykler osv., er ligeledes selvstændige brikker. Alle de forskellige typer våben man brugte under krigen, findes på brikkerne og spillesystemet dækker alle de nationer som deltog.

Spillearealet er sammensat til det enkelte scenarie og består af en eller flere geomorfiske spilleplader hver på 10x32 felter. Hvert felt svarer til 40 x 40 meter. På pladerne er der forskelligt terræn: huse, veje, skove, åer, bakker, marker osv. Ved at sammensætte to eller flere af systemets ca. 50 forskellige spilleplader, kan man lave et terræn som svarer til det historiske terræn. Spillet ligger i kompleksitet i den høje ende, men er meget modulært opbygget, så man kan tage reglerne i små bidder. Spillet læres dog bedst, hvis man spiller det med nogen, der kender reglerne i forvejen. Der er mulighed for at blive tilknyttet en særskilt introduktionsgruppe som spiller ASL hver torsdag, hvis spillet skulle fænge.

Butikker på Viking-Con 22

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 og Faraos Cigarer har stande på connen. Check deres præsentationer andetsteds på cd-romen. Butikkerne har åbent i dag- og aften timerne på Viking-Con, men holder lukket om natten. Til gengæld vil de i åbningstiden sørge for at underholde dig med f.eks. spil-demo'er og ekstraordinært gode tilbud.

Fantask

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

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

Kæmpe Carcassonne vil naturligvis også være på programmet. Man kan komme og spille med også selv om man ikke kender reglerne på forhånd, de er så nemme at vi forklarer dem inden hvert spil.

Vi ses på Viking-Con

Robin D. Laws på Viking-Con 22

Den amerikanske rollespilsdesigner Robin D. Laws gæster i år Viking-Con. Vi har valgt at invitere netop Laws fordi han er én af tidens mest aktive og alsidige rollespilsdesignere. Robin har siden begyndelsen af halvfemserne beskæftiget sig professionelt med rollespil og spildesign, og gennem årene har han arbejdet med stort set alle der kan kravle og gå inden for den amerikanske spilindustri.

Robin D. Laws har designet og skrevet det meget roste rollespil Feng Shui (1996), det lige så roste Over the Edge (1992) og Dying Earth Roleplaying Game. Senest har Robin D. Laws under Steve Jackson Games (GURPS) udgivet Robin's Laws of Good Gamemastering, en fin guide om kunsten at være spilleleder. Robin D. Laws har været med til at designe kortspillene Shadowfist og On the Edge, baseret på Laws' to rollespil. Laws har været fast skribent for Dragon Magazine i flere år, han har udgivet adskillige noveller og romaner og været meddesigner og -forfatter på en lang liste af rollespil; fra Star Trek til Earthdawn til Vampire the Masquerade til Deadlands og meget mere. Listen tæller over 50 forskellige spil og supplementer!

Robin D. Laws har blandt andet arbejdet med spilfirmaer som Steve Jackson Games, Pinnacle Entertainment Group, White Wolf, FASA, Atlas Games og TSR.

Viking-Con har inviteret Robin D. Laws til København på grund af den bredde og fantasi han står for. Vi glæder os til at høre hvad Robin D. Laws har at fortælle om den amerikanske spilindustri, om rollespillets udvikling, om forskellige måder at spille rollespil på. Vi glæder os lige så meget til at høre hans idéer om hvad godt rollespil er, og forhåbentlig give hans idéer noget modspil.

Robin D. Laws er til stede under hele Viking-Con. I løbet af connen afholder vi følgende events med Robin D. Laws:

- Et foredrag og efterfølgende diskussion om rollespilskulturer og industri, hvor Robin kan fortælle om sit perspektiv, og deltagerne kan supplere med det danske perspektiv.
- En workshop om kunsten at være spilleleder, hvor Robin D. Laws med udgangspunkt i sin bog Robin's Laws of Good Gamemastering giver fifs og råd som oplæg til en bred diskussion.
- Autografering af bøger.

Hvad De Dog Spiller

Titel: Hvad De Dog Spiller. Inspiration om rollespilskultur i USA og Danmark.

Arrangør: Robin D. Laws og Viking-Con

Bemærk: Max. 50 deltagere. Forhåndstilmeldte har fortrinsret. Resterende pladser frigives på connen. Til forhåndstilmelding bruges kode LAW1.

Bemærk: Se hele beskrivelsen af Robin D. Laws' besøg på Viking-Con andetsteds i programmet.

Bemærk: Arrangementet foregår på engelsk uden tolkning.

Foredrag og efterfølgende debat, lørdag fra kl. 11.30 til 14.30.

Med udgangspunkt i sine erfaringer fra den amerikanske spilindustri og rollespilmiljø fortæller spildesigneren Robin D. Laws om rollespilskulturen i USA. Hvordan gør de det derovre? Hvor stor en industri er der tale om? Kan de noget som vi ikke kan? Hvordan ser en amerikansk spilkongres ud? Hvad slags spil spiller de? Er de lige så seje som os? Og hvad skal man så synes om det?

Efter et indledende oplæg fra Robin D. Laws supplerer erfarne danske rollespillere med "vores" perspektiv, altså det danske. Hvor store er forskellene egentlig? Hvilke fordomme og tanker har vi om den amerikanske spilindustri, og fx om D20 bølgen? Hvad synes vi er fedt rollespil?

Bagefter er alle velkomne til at stille spørgsmål og supplere med deres syn, visioner og holdninger. Kom og få et nyt syn på hvad rollespil er, både som kultur og som industri. Alle er velkomne.

Arrangør Sebastian Flamant tager referat fra hele arrangementet, og kort tid efter VikingCon får alle deltagere tilsendt en sammenfatning af tankerne, spørgsmålene og svarene.

Hvis du allerede nu har spørgsmål som du kunne tænke dig at stille Robin D. Laws om rollespilskultur og rollespilsindustri, så send dine forslag til Sebastian Flamant: sebastian@flamant.dk

Kunsten at være en god spilleleder

Titel: Kunsten at være en god spilleleder. Workshop for spilleledere

Arrangør: Robin D. Laws og Viking-Con

Bemærk: Max. 50 deltagere. Forhåndstilmeldte har fortrinsret. Resterende pladser frigives på connen. Til forhåndstilmelding bruges kode LAW2.

Bemærk: Se beskrivelsen af Robin D. Laws' besøg på Viking-Con andetsteds i programmet.

Bemærk: Arrangementet foregår på engelsk uden tolkning.

Oplæg og workshop, lørdag fra kl. 17.00 til 19.00.

Svært ved at improvisere? Tryner dine spillere dig? Knager det i kampagnen derhjemme? Ser det sort ud for dit plot?

Lørdag eftermiddag giver Robin D. Laws og Viking-Con ny næring til dit spilledegen, i løbet af en to timers workshop om kunsten at være spilleleder. Men det handler nu mere om en masse praktiske råd og idéer snarere end kunst.

Robin D. Laws tager udgangspunkt i sin bog Robin's Laws of Good Gamemastering (Steve Jackson Games 2002) og fortæller om sine erfaringer som spilleleder. Erfarne spilleledere følger op med råd og fifs, men alle interesserede spilleledere er velkomne til at tage deres egne spørgsmål og gode idéer med.

På baggrund af workshopkens udfald og idéer udarbejder arrangør Sebastian Flamant en spilledeguide med et fyldigt referat fra workshoppen, som alle deltagere får tilsendt lige efter Viking-Con.

Du er velkommen til allerede nu at sende dine spørgsmål eller forslag til diskussioner til Sebastian Flamant: sebastian@flamant.dk

Robin D. Laws signerer bøger

Titel: Robin D. Laws signerer bøger

Arrangør: Viking-Con

Bemærk: Se hele beskrivelsen af Robin D. Laws' besøg på Viking-Con andetsteds i programmet. Autografering og hyggesnak, søndag fra kl. 10.00 til 13.00.

Søndag formiddag fra kl. 10.00 signerer Robin D. Laws bøger i butiksområdet på Viking-Con. Du er velkommen til at komme og snakke med Robin D. Laws, til at få signeret dit Over the Edge, Feng Shui, Star Trek the Roleplaying Game eller hvad det end skulle være som Robin har været med til at forfatte.

Her er chancen også for at få en mand-til-mand snak med én af dem som arbejder med at designe de bøger som du læser og spiller efter. Alle er velkomne.

Roleplaying Game Credits

HeroQuest (2003) Issaries, Inc. Original Game Design

Enter the Viking (2002) Atlas Games System Design

Horrors of the Wasted West (2002) Pinnacle Entertainment Group Additional Material

Orlanth is Dead! (2002) Issaries, Inc. Commentary and Additional Material

Orlanth is Dead! (2002) Issaries, Inc. Contributing Author

Robin's Laws of Good Game Mastering (2002) Steve Jackson Games Author

Unknown Armies, 2nd Ed. (2002) Atlas Games Design Consultation and Inspiration

Barbarian Adventures Sartar Rising, vol 1 (2001) Issaries, Inc. Commentary and Additional Material

Barbarian Adventures Sartar Rising, vol 1 (2001) Issaries, Inc. Author

Burning Shaolin (2001) Atlas Games Author

Cugel's Compendium of Indispensable Advantages (2001) Pelgrane Press Author

Cugel's Compendium of Indispensable Advantages (2001) Pelgrane Press Senior Designer

Dying Earth Roleplaying Game, The (2001) Pelgrane Press Senior Game Designer

Rune (2001) Atlas Games Writing and Design

Storm Tribe: The Cults of Sartar (2001) Issaries, Inc. Author

Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy (2000) White Wolf Author

Hero Wars (2000) Issaries, Inc. Design

House of Tremere (2000) White Wolf Author

Narrator's Book: Game Mastering in the Hero Wars (2000) Issaries, Inc. Design

Pantheon and Other Roleplaying Games (2000) Hogshead Publishing Ltd. Design

Thunder Rebels: Player's Book for Orlanthe Barbarians (2000) Issaries, Inc. Author

Feng Shui, 2nd Ed. (1999) Atlas Games Design

Holodeck Adventures (1999) Last Unicorn Games Author

Monsters, Muties & Misfits (1999) Pinnacle Entertainment Group Design

Star Trek Roleplaying Game (1999) Last Unicorn Games Author

Star Trek: Deep Space Nine Roleplaying Game (1999) Last Unicorn Games Author

Star Trek: The Next Generation Players' Guide (1999) Last Unicorn Games Author

Star Trek: The Next Generation Role Playing Game (1998) Last Unicorn Games Author
Great Maze, The (1997) Pinnacle Entertainment Group Writing and Design
Over the Edge, 2nd Ed. (1997) Atlas Games Design
Back for Seconds (1996) Daedalus Games Author
Feng Shui (1996) Daedalus Games Writing and Design
Horrors (1995) FASA Corporation Author
Myth of Self, The (1995) Atlas Games Design
Friend or Foe? (1994) Atlas Games Design
Nexus: The Infinite City (1994) Daedalus Games Editor, Proofreader
Nexus: The Infinite City (1994) Daedalus Games Author
Parlaint: The Forgotten City (1994) FASA Corporation Design
Stranger than Truth! (1994) Atlas Games Author
Over the Edge Players' Survival Guide (1993) Atlas Games Additional Material
Pandemonium! Adventures in Tabloid World (1993) M.I.B. Productions, Inc. Additional
Material
Unauthorized Broadcast (1993) Atlas Games Design
Weather the Cuckoo Likes (1993) Atlas Games Design
Wildest Dreams (1993) Atlas Games Developer
Wildest Dreams (1993) Atlas Games Design
GURPS Fantasy II: Adventures in the Mad Lands (1992) Steve Jackson Games Author
Over the Edge (1992) Atlas Games Design

Other Game Credits:

Surviving On the Edge (1995) Atlas Games Author

Magazine Credits:

Dragon #296 (Jun 2002) Contributing Editor
Dragon #295 (May 2002) Contributing Editor
Dragon #294 (Apr 2002) Contributing Editor
Dragon #293 (Mar 2002) Contributing Editor
Dragon #292 (Feb 2002) Contributing Editor
Dragon #291 (Jan 2002) Contributing Editor
Dragon #290 (Dec 2001) Contributing Editor
Dragon #289 (Nov 2001) Contributing Editor
Dragon #288 (Oct 2001) Contributing Editor
Dragon #287 (Sep 2001) Contributing Editor
Dragon #286 (Aug 2001) Contributing Editor
Dragon #285 (Jul 2001) Contributing Editor
Dragon #284 (Jun 2001) Contributing Editor
Dragon #283 (May 2001) Contributing Editor
Dragon #282 (Apr 2001) Contributing Editor
Dragon #281 (Mar 2001) Contributing Editor
Dragon #280 (Feb 2001) Contributing Editor
Dragon #279 (Jan 2001) Contributing Editor
Dragon #278 (Dec 2000) Contributing Editor
Dragon #277 (Nov 2000) Contributing Editor

Dragon #276 (Oct 2000) Contributing Editor
Dragon #275 (Sep 2000) Contributing Editor
Dragon #274 (Aug 2000) Contributing Editor
Dragon Annual #5 (2000) Contributing Editor

Magazine Article Credits:

"Adding Injury to Insults" in Dragon #294 (Apr 2002) Author
"An Introduction to Nexus" in Pyramid #10 (Nov/Dec 1994) Author
"Dice, Camera, Action!" in Star Wars Gamer #8 (Feb/Mar 2002) Author
"Dice, Camera, Action! The Big Twist" in Star Wars Gamer #10 (Jun/Jul 2002) Author
"Dice, Camera, Action! The McGuffin" in Star Wars Gamer #9 (Apr/May 2002) Author
"Dungeons in Disguise" in Dragon #288 (Oct 2001) Author
"Fear the Invincible Blade" in Dragon #305 (Mar 2003) Author
"Flesh for Lolth" in Dragon #298 (Aug 2002) Author
"Flying Leaps, Deadly Silks" in Dragon #289 (Nov 2001) Author
"Hooked" in Dragon #275 (Sep 2000) Author
"How to Talk With a Dragon" in Dragon #272 (Jun 2000) Author
"Indispensible" in Dragon #274 (Aug 2000) Author
"Just the Facts, Mage" in Dragon #280 (Feb 2001) Author
"Leaf & Thorn" in Dragon #279 (Jan 2001) Author
"Little-Lympics, The" in Dragon #291 (Jan 2002) Author
"Logjam Busters" in Dragon #281 (Mar 2001) Author
"Meanwhile, Back in the Slime-Pits of Karvan" in Dragon #282 (Apr 2001) Author
"My Character Would Do That!" in Dragon #283 (May 2001) Author
"Old Words Are the Best Words, The" in Dragon #278 (Dec 2000) Author
"Play's the Thing, The" in Dragon #280 (Feb 2001) Author
"Play's the Thing: Ability Combos" in Dragon #288 (Oct 2001) Author
"Play's the Thing: Ability Combos II" in Dragon #289 (Nov 2001) Author
"Play's the Thing: Ability Combos III" in Dragon #290 (Dec 2001) Author
"Play's the Thing: Breaking the Mold" in Dragon #285 (Jul 2001) Author
"Play's the Thing: Choosing a Battle Cry" in Dragon #279 (Jan 2001) Author
"Play's the Thing: Decisive Moments" in Dragon #287 (Sep 2001) Author
"Play's the Thing: Foiled, No Curses" in Dragon #284 (Jun 2001) Author
"Play's the Thing: Get Yourself Some Sub-Culture" in Dragon #286 (Aug 2001) Author
"Play's the Thing: Killer Communication Problems" in Dragon #296 (Jun 2002) Author
"Play's the Thing: Logging in Character" in Dragon #295 (May 2002) Author
"Play's the Thing: Negotiating with Your DM" in Dragon #303 (Jan 2003) Author
"Play's the Thing: Object Lesson" in Dragon #283 (May 2001) Author
"Play's the Thing: There and Back Again" in Dragon #294 (Apr 2002) Author
"Play's the Thing: Trouble at th Table" in Dragon #298 (Aug 2002) Author
"Play's the Thing: Who Plays You in the Movie?" in Dragon #282 (Apr 2001) Author
"Play's the Thing: Your Ancestors - Choose Them Wisely" in Dragon #281 (Mar 2001) Author
"Rules to Mock Your Vain Ambitions" in Excellent Prismatic Spray #3 Author
"Swashbuckling Essentials" in Dragon #273 (Jul 2000) Author
"T. V. Structure" in Dragon #293 (Mar 2002) Author
"Taste Test" in Dragon #284 (Jun 2001) Author
"Terribly Twisted Technology" in Dragon #203 (Mar 1994) Author

"Towns With and Without Pity" in Dragon #295 (May 2002) Author
"Venom and Coil" in Dragon #305 (Mar 2003) Author
"Words to Live By" in Dragon #294 (Apr 2002) Author
"Your Sorcerous Life" in Dragon #280 (Feb 2001) Author
"...If You Know What I Mean" in Dragon #290 (Dec 2001) Author

Fiction Credits:

Book Publisher Credit

Complete Griselda, The (2001) (Hero Wars) Issaries, Inc. Sections

Pierced Heart (1996) (Over the Edge) Atlas Games Author

Short Story Credits:

Story Credit

"Susan" (All Flesh Must Be Eaten) in Book of All Flesh Author

"Zo Do Wabda and the Water Woman" (GURPS) in Roleplayer #30 Author

Viking-Con Junior

Nøj – det er for børn!!!

Viking-Con Junior arrangerer introduktionsspil for børn i alderen 6-12 år, og foregår lørdag eftermiddag kl. 14 -18.

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

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

Der vil blive mulighed for

- Introduktion
- Regelforklaring
- Prøvespil
- Oplysninger til forældre
- Aktiviteter for børn med andre børn og forældre.

Brætspil:

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

Rollespil:

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

Samlekortspil:

Masser af børn samler på Pokemon-kort men ikke alle spiller med dem. Få forklaret reglerne her og prøv at spille. Desuden er der introduktion til og prøvespil af samlekortspillet Magic der fejrer 10 års jubilæum i år. Det er ikke nødvendigt selv at medbringe kort.

Figurspil og figurmaling:

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

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

Alle børn får udleveret en gratis pose med overraskelser (så længe lager haves).

Håber vi ses på Viking-Con Junior

Annemette og Dan

Heksens Hule

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

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

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

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 22

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.

Sidste år udvidede vi med et antal rollespilscenarier.

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