

# ARCON 19

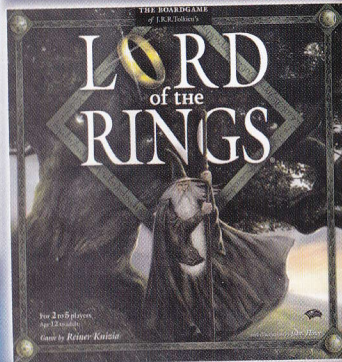
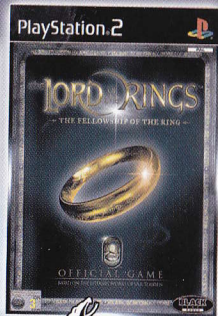
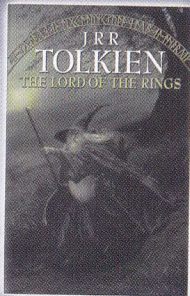
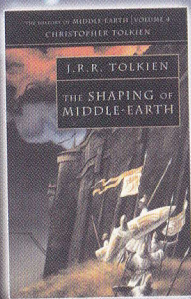
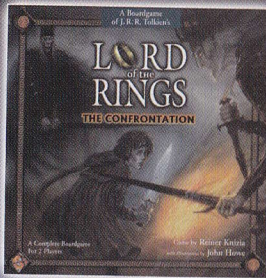


ARCON · PB. 46 BLINDERN · 0313 OSLO  
KONTONUMMER: 0530 25 01450

ÅRETS BEGIVENHET FOR SPILLINTERESSETE  
27.-29. JUNI 2003 · UNIVERSITETET PÅ BLINDERN

# DET ER VI SOM ER TINGENES HERRER

WWW.AVALON.NO  
AVALON CYBERSHOPPE: 2233 3308



OSLO:  
KARL JOHANS GT. 37/41  
PALÉET, 0162 OSLO

BERGEN:  
FORTUNEN 4  
5013 BERGEN

TRONDHEIM:  
KONGENSGT. 23  
7012 TRONDHEIM

MALMÖ:  
STORA NYGATAN 53  
211 37 MALMÖ

## ARCON 19 Lang, laang rekke....

Komiteen for årets norsk simuleringsspill-kongress, ARCON 19, inviterer herved alle med interesse for denne typen spill - rollespill, brettspill, kortspill eller miniatyrer - til en sosialt og spillmessig enestående sammenkomst i Oslo i helgen 27. til 29. juni 2003! ARCON har holdt på noen år nå, og for de av oss som også var med på den aller første "Oslo Spillfestival" i 1985, er det ikke alltid like lett å fatte at 18 år snart er gått -- neste år blir det ARCON nr. 20 som går av stabelen, og i 2005 vil vi altså få anledning til å feire et skikkelig jubileum! Vi skal gjøre vårt aller beste for å være både kreative, nyskapende, originale, kule - og på alle måter følge opp andre moteuttrykk som er blitt så dominerende i mediehverdagen i det nye århundret(TM). Innovasjoner står på tapetet både på spillprogramsidene, i sideprogrammet og innenfor det øvrige tilbudet. Men en viss innebygget "kulturkonservatisme" er det nok i en hobby som vår: Det er klart at når man innbyr til spillfestival i Oslo for 19. gang, er det begrenset hva man klarer å finne på av helt nye spill å presentere - det eksisterer tross alt et bredt spektrum av "klassikere" som det nærmest er obligatorisk å ta med, og en og annen favoritt fra kongresskomiteen selv vil nok også bli prioritert. Hadde spillforlagene kommet med en virkelig flom av nye, spennende produkter hele tiden, kan det nok hende at ARCON hadde måttet avholde flere innslag for å gi plass til dem.

For øyeblikket er imidlertid utviklingen på hobbysektoren ikke preget av de aller største nyskapningene. Tvert imot har en voldsom avskalling av forlag de siste syv-åtte årene endt opp med at de aller fleste utgiverne som var store eller viktige for ti år siden, nå er blitt nedlagt, kjøpt opp eller drastisk lagt om - ofte rammet av flere av disse skjebnene etter hverandre! Dette tar vi opp i større detalj i Sideprogrammet, men det er en såpass viktig tendens at det fortjener å bli lagt merke til av alle som leser denne innledningen.

Men det skjer jo også mange mer positive ting i forbindelse med ARCON, så vi skal ikke bare drive med nostalgi her: Alt var langt fra bedre før, og ikke minst er det etterhvert for det meste blitt enklere

å få tak i de spillene som faktisk kommer ut. Og takket være datamaskinenes vidunderlige verden er det heller ikke så veldig vanskelig å finne noen å spille med, nesten uansett hvor i vårt langstrakte land man befinner seg... Nå skal ikke vi påstå at ARCON etterhvert kommer til å bli noe virtuelt arrangement, der folk sitter med sine sensoriske moduler i Longyearbyen eller på hytta på Sørlandet og er Helt Med likevel. Men et bra tilbud for alle via websidene våre er det ihvertfall meningen at vi skal kunne komme med allerede i år - de er nydesignet for ARCON 19, og påmeldingen til turneringer skal nok i det minste bli langt enklere både for dere og oss på den måten. Dessuten vil all mulig informasjon heretter bli løpende oppdatert via nettsidene. Og det blir greit å justere turneringspåmeldingene sine selv, bare man først har meldt seg på ved å betale medlemsavgiften!

Ellers er det jo også verdt å merke seg at tema for årets con er Tolkien-relaterte spill - noe som selvsagt ikke har det aller RINGeste med en viss film å gjøre, oh, noo, my preciousss. Vi har ambisjoner om å presentere det meste som er blitt produsert av Midgard-relaterte spill, både før og etter at Peter Jacksons filmprosjekt kom igang. En del innslag i Sideprogrammet vil også relatere seg temmelig direkte til årets tema - her er det en god del som må avklares, men allerede nå er det dukket opp spennende ting. Og til slutt må vi få lov til å minne om at ARCON fra og med inneværende kongress for alvor har gått over til en demokratisk styringsmodell, med eget årsmøte for "Foreningen ARCON" og det hele. Se egen omtale side 17. Dette krever jo at man kan komme innom kongressen litt tidligere enn vanlig, men siden vi eksperimenterer med å la folk spille i uorganiserte former på torsdagen i år, vil det kanskje være et ekstra interessant tilbud for mange.

La oss håpe at ekstra mange kan la seg friste av alle våre forberedte tilbud; at alle de faste deltagerne dukker opp, og tar med seg noen nye hver; og at Tolkien-temaet bidrar til at noen med Ringenes Herre-interesse lar seg friste til å stikke innom.

Mae govannen, som det heter på de kanter!

# Program

## Tidsskjema

(med forbehold om endringer)

Registrering	Fre 08.00
Pulje I	Fre 10.00-15.00
Pulje II	Fre 16.00-21.00
Pulje III	Fre 22.00-03.00
Pulje IV	Lør 10.00-15.00
Pulje V	Lør 16.00-21.00
Pulje VI	Lør 22.00-03.00
Pulje VII	Søn 11.00-16.00
Avslutning	Søn 17.00

## Tegnforklaring

⌘ Regelinnføring før start ☺☹☺☹☺☹☺☹

Spesielt med tanke på nye spillere

☺ Ingen regelkunnskaper kreves

Enkle regler, egnet for nybegynnere

☹ Regelkunnskap anbefales

Nybegynnere kan delta, men bør ikke regne med å vinne

☹ Regelkunnskaper nødvendig

Reglene er så krevende at nybegynnere ikke vil komme inn i spillet

☒ Forhåndspåmelding

Påmelding mottas via eget påmeldingsskjema, eller på ARCON. Deltakerne blir prioritert i den rekkefølgen de har betalt.

☺ Ta med egne kort/figurer

Spillerne må selv skaffe til veie spillkort/miniaturer for å delta.

Det oppgis også hvem som arrangerer turneringen, hvilke puljer den går i, turneringsform (individuell eller lag) og hvor mange deltagere det er beregnet plass til.

### Puljeanvisning:

/ skiller alternative innledende puljer

+ skiller puljer med runder som er adskilt av kvalifiseringskrav (f.eks. innledende runde og finale)

- indikerer at rundene strekker seg over flere puljer

Eksempel: Det står I/IV/V+VI+VII. Dette betyr

at det går innledende runder i puljene I, IV og V,

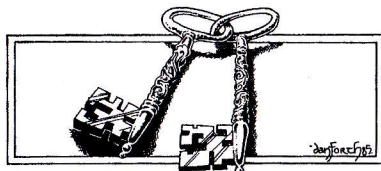
semifinale i pulje VI og finale i pulje VII. Om du

skal melde deg på her, skal

du velge én og bare én av

de innledende rundene; altså

pulje I, IV eller V.



## NB: Ikke vinnerkåring i en del av rollespillturneringene

Som en prøveordning kutter vi resultatregistrering, konkurranse og vinnerkåring i en del av rollespillene under årets ARCON. Dette etter tilbakemelding fra en rekke arrangører og spillere.

## Spilledere

Mangel på spilledere kan føre til at spilledere må rekrutteres uforberedt på kongressen, eller i verste fall at folk ikke får spilt. Hvis DU vil slippe lediggang en pulje fordi det ikke er kapasitet på turneringen du har meldt deg på, er løsningen enkel: Meld deg som spiller selv. Da aktiviseres ikke bare du, men også 4-6 andre spillere som ellers ville delt din skjebne. 4 gode grunner til å ikke nøle, men melde deg som spillerer NÅ:

1: Det er ikke farligere å være spillerer på ARCON enn for den faste spillgruppa. Å ha prøvd seg tidligere kan nok være en stor fordel, men mer enn en 6-7 kvelders erfaring er ikke nødvendig.

2: Det er ofte enda morsommere å spille enn å delta som spiller. DU er alle NPCene, du styrer handlingen, og du får vite alle hemmelighetene på forhånd.

3: Du blir med i en konkurranse for Beste Spillerer under ARCON, og Flest-Ganger-Spillerer-Under-ARCON. Premien er et gavekort på 500 kroner til hver av de to spillerene.

4: Dersom du spillerer minst to puljer, får du prioritering i alle andre rollespill. En kul måte å snike i køen på.

## Brettspill-sett

Akkurat som rollespillene mangler spilledere, mangler brettspillene brett. Tidligere har vi manglet så mye som 16-17 brett i enkelte turneringer. Derfor ber vi delatgerne om å ta med egne brett til ARCON. Ikke tenk at kompisen tar med, så da behøver jo ikke jeg. Kompisen tenker garantert det samme. Ved å ta med deg et sett, så får du automatisk plass i den turneringen du tar med brett til, uansett om ARCON har skaffet nok fra før.

# Program

## Websider

ARCON har fått nye websider, og det har blitt lettere enn noen gang å melde seg på over internett. Websidene vil også være oppdatert med ny informasjon, nye turneringer, og programendringer. Hold deg oppdatert! Dersom det blir endringer eller rettelser på programmet, vil DU kunne unngå ubehagelige overraskelser ved å besøke sidene med jevne mellomrom. Andre steder i denne brosjyren vil du finne en mer omfattende presentasjon av de nye sidene.

Adressen er [arcon.fandom.no](http://arcon.fandom.no).

## Forbehold om trykkfeil

Informasjon om puljer, type turnering osv blir presentert flere steder i brosjyren. Vi gjør vårt aller beste for å unngå trykkfeil, men dersom det likevel skulle snike seg inn noen er det informasjonen i turneringsbeskrivelsen, altså den som følger umiddelbart etter denne forklaringen, som er korrekt. Dobbelsjekk derfor med denne før du melder deg på. Skal du være helt på den sikre siden bør du også kryssjekk med den ferskeste oppdateringen på våre websider (se over).

## Brettspill

**Advanced Civilization** ☺☹☺☹☺☹☺☹

[ACIV] Nils P. Wien

**Pulje III + VI \* 49+ deltagere**

Et klassisk brettspill som går ut på å utvikle din egen sivilisasjon fra den tidlige steinalder og frem til jernalderen. Spillet er intet krigsspill, krigeren er som regel taperen. - Men pass opp, naboen din trenger ikke å tenke det samme. Spredning av katastrofer anbefales på det sterkeste. (Borgerkrig er gøy..) PS: Må IKKE forveksles med dataspillet med samme navn. PPS: Spillet TAR hele natten og forutsetter hele natten..

**Axis and Allies Ind** ☺☹☺☹☺☹☺☹

[AAI] Programkomiteen

**Pulje II + VI \* 25+ deltagere**

Axis & Allies er et klassisk brettspill som gjenskaper 2. verdenskrig. Som alliert eller akse må laget ditt overvinne det andre laget for å gå videre i cupen. Størst inntekt avgjør vinneren. Alle de vanlige reglene er med.

**Axis and Allies Lag** ☺☹☺☹☺☹☺☹

[AAL] Programkomiteen

**Pulje I + VII \* 16+ deltagere**

Det populære brettspillet om 2. verdenskrig som lagtturnering. Som alliert eller akse må laget ditt overvinne det andre laget for å gå videre i cupen. Størst inntekt avgjør vinneren. Alle de vanlige reglene er med.

**Cults Across America** ☺☹☺☹☺☹☺☹

[CAA] Arne Risa/Programkomiteen

**Pulje III \* 36+ deltagere**

Velkommen til Amerika! Det er på tide at de spirituelle

krefter hevder sin rett i dette landet. Desverre fins det flere en din gruppe som hevder at de har den rette tro. Knus dem. Ett lett og morsomt spill der kjenninger som Chutulhu og paven er klare til bruk for overbevisne dine motstandere om du er den rette åndelige leder.

**Diplomacy NM** ☺☹☺☹☺☹☺☹

[DIP] Frank Johansen

**Pulje II / IV / V / VII \* 150+ deltagere**

Diplomacy er et strategi- og forhandlingsspill for syv spillere. Det er et spill hvor flaks ikke er avgjørende. Det brukes ikke terninger, kort eller andre former for loddtrekning, bortsett fra den første fordelingen av hvilken stormakt man skal spille. Deretter er det deg mot de andre spillerne. Taktikk, strategi, sluhet, forhandlinger og overtalelse er dine viktigste redskaper for å vinne spillet. Diplomacy ble spilt i det Hvite hus av Kennedy-brødrene!

Årets Diplomacy-turnering blir igjen offisielt NM. Norsk Diplomacyforbund (NDF) står for arrangementet. Fjordårets turnering var svært vellykket. For første gang på mange år hadde vi utenlandsk deltagelse. Totalt var det 32 deltagere over 4 runder og 10 brett! Vi håper å forbedre dette i år. Det blir en 4-runders turnering også i år. Siden NDF ble aktivt igjen i februar 2000, har vi opplevd jevn vekst. Både nye og gamle spillere har sluttet seg til hobbyen. I løpet av de par siste årene har vi bygd opp en god turnering under ARCON.

Brettspillet Diplomacy er på sitt beste når det spilles i et turneringsformat med faste tidsfrister. Fjordårets NM ble vunnet av en Franskmann og det er også sannsynlig med utenlandsk deltagelse i år. Nybegynnere oppfordres til å delta! Du kan delta i akkurat så mange runder som du ønsker. NDF sponser premier. Når det nærmer seg, vil vi legge ut mer informasjon og turneringsreglement for NM på:

<http://www.diplomacy.no/>

**Formula Dé** ☼☼☼  
**[F1] Espen Sortland**  
**Pulje VII \* 32+ deltagere**

Gentlemen - Start your Dice!

Formel fans, her har dere sjansen til å parkere Skomakern og alle de andre! Vi kjører på tilfeldig bane og med advanced rules. Det vil bli kvalifisering per reglene i regelheftet og 3 runders løp.

**Junta** ☼☼  
**[JUN] Programkomiteen**  
**Pulje II \* 49+ deltagere**

Spillet hvor du er en korrupt diktator i en liten bananrepublikk, og målet er å sørge for at mest mulig uhjelpspenger havner på dine hemmelige sveitsiske bankkonti. Det er lurt å suge ut mest mulig penger når du har muligheten, for de andre jobber for å styrte deg. Junta er et enkelt og svært morsomt spill.

**Puerto Rico** ☼☼☼  
**[PR] Piet Skjæveland**  
**Pulje V \* 25 deltagere**

Et strategisk spill som preges av høy spenning og liten dødtid mellom trekkene. Gjennom plantasjedrift og foredling av råvarer skal spillerne skaffe seg velstand og godt omdømme. Spillet har fått glitrende mottakelse og mye skryt for de mange valgmulighetene som gir spillerne mer enn én vei til seier. Nominert til Årets spill 2002!

**Republic of Rome** ☼☼☼  
**[ROR] Inge Carlén og Jan Tamber**  
**Pulje V \* 36 deltagere**

Året er 265 f.kr. Den opprinnelige romerske republikken er i begynnelsen av sin erobringfase, og spillerne må stå ansvarlig for republikkens ve og vel samtidig som man skaffer seg egen makt og innflytelse. Det er derfor en grunnleggende del av spillet å passe på at staten ikke lider av spillerens intriger. Er man ikke forsiktig kan folket gjøre opprør, barbarer invadere eller statskassa gå konkurs - og da taper alle!

Som spiller leder du en mektig fraksjon i det romerske senatet, med mål om å bli valgt som diktator på livstid eller vinne så mye prestisje at alle andre legger seg for dine føtter i respekt. Du kan selvsagt også gjøre opprør mot senatet og bruke dine legioner til å invadere Roma - men hvilken lojal romersk general ville finne på noe slikt?

Republic of Rome er litt mer komplisert enn Junta, men mye mer givende hvis man liker denne typen spill.

**RISK** ☼☼  
**[RISK] Sindre Berg/Programkomiteen**  
**Pulje IV + V \* 36+ deltagere**

Det klassiske brettspillet hvor målet er å erobre hele verden. Jeg ønsker å kjøre med standard RISK, men mangler vi brett spiller vi gjerne med en av de nyere variantene. Hold på verdensdelen din, mens du sender tusener av mann i krig for å forhindre at andre får kontroll over en verdensdel. Det spilles med samme regler som tidligere (temmelig standard).

**Roborally** ☼☼  
**[ROBO] Programkomiteen**  
**Pulje VI \* 49+ deltagere**

Spillet hvor du skjønner hvor vanskelig det er å være robot, spesielt når det ser ut som hele verden er ute for å ta deg. Er det ikke rullebånd som går feil vei, så er det hull midt i veien eller andre roboter som skyter på deg. I det minste trenger du bare å finne deg et skikkelig våpen selv, så får man se...

**Settlers of Catan** ☼☼  
**[SETT] Egil Engh**

**Pulje I \* 36+ deltagere**

Fire grupper med nybyggere har kommet til øya Catan. En gruppe vil bli den dominerende. Settlers er et enkelt og bra spill for både nybegynnere og de med erfaring. Ta kontroll over øyen med god ressurshåndtering og glupe veivalg.

**War: Age of Imperialism** ☼☼☼  
**[War] Egil Engh**  
**Pulje VI \* 6+ deltagere**

Genialt strategispill som foregår i imperialismens tidsalder. I dette spillet kan man sende utforskere inn i ukjente regioner for å forhandle med innfødte og avdekke skatter. Man kan produsere kavaleri, infanteri, artilleri, ledere og skip for å utvide ditt herredømme, for så å industrialisere det med byer, skoler, fabrikker, festninger og jernbaner. Man kan skape allianser med andre spillere, planlegge smarte strategier og prøve å erobre store deler av verden. Man kan utvikle en enorm hær eller en god økonomi. Man kan erverve de innfødtes land enten med makt eller diplomati og betale store summer for å forhindre eller skape opprør. Dette er et spill med mange muligheter, mange spillebrikker og et enormt spillebrett.



## Figurspill

**Warhammer Fantasy Battle** ☼☼☼  
**[WFB] Christian Vestøl**  
**Pulje I - II - III \* 32+ deltagere**

Vi spiller med 2000 poeng og bruker alle offisielle hærister. Det blir gitt bonuspoeng for korrekte hærister og maling. Alle som skal delta må ta med 3 modeller som kan brukes som landskap. For mer informasjon se <http://tpg.no/brynespill> eller ta kontakt med arrangør.

**Warhammer 40000** ☼☼☼  
**[W40k] Are Riksaasen**  
**Pulje IV - V - VI \* 32+ deltagere**

Et populært miniatyrkrigsspill fra Games Workshop. Hærstørrelse blir 1500 poeng, alle grunncodexer brukes og special characters er lov. Missions blir Recon, Take

and Hold, Rescue, Night Fight, Battle (Recon der man ikke trenger å krysse slagmarken) og Cleanse. Alle scenarier endres så de gir Victory points.

**Full Thrust** ☼☼  
**[FT] Tomas Ruud**  
**Pulje II - III \* 8 deltagere**

Cup som går over to puljer. Hver spiller stiller med 1000 poengs flåter valgt fra Fleet Book 1+2. (evt fra Reinforcements på <http://www.star-ranger.com/SRStuff.htm>). Minst en krysser per storskip. Det spilles uten fightere. Sa'Vasku flåter får bare 800 poeng. Man spiller med samme flåter hele turneringen. Det brukes alternativt initiativsystem der små skip skyter først.

## Kortspill

**B5 CCG (Fixed Deck Variant)** ☼☼☼  
**[B5FD] Rune Aaboen**  
**Pulje IV \* 12+ deltagere**

Klassisk Babylon 5 CCG. Her har du muligheten til å lede en av de fire sentrale fraksjonene på Babylon 5 (Minbari, Centauri, Narn eller EarthAlliance) i kampen om å være den dominerende makt i galaksen... Turneringen spilles med utvidede varianter av de 4 opprinnelige starterdeckene, og går over 2 runder + finale. Turneringen passer både for nybegynnere som har lyst til å prøve spillet og gamle spillere som vil ha litt avveksling. Turneringen starter med demo/regelinnføring.

**B5 CCG NM (Std Constructed)** ☼☼☼  
**[B5SC] Rune Aaboen**  
**Pulje V \* 12+ deltagere**

"What do you want?" - Vinne B5 turneringen på Arcon 19! Se det spørsmålet var ikke så vanskelig å svare på... Standard constructed. Turneringen spilles over 2 innledende runder + finale. Alle offisielle regelpresiseringer/errata gjelder.

**Brawl: The Rumble in the Con Tournament** ☼☼☼  
**[Bra] Daniel B. Søreide**  
**Pulje \* 24+ deltagere**

"Mine damer og herrer. La meg få ønske dere velkommen til kveldens storslåtte arrangement hvor vi har rasket sammen det beste av de beste vi kunne finne av Brawl-utøvere for å kjempe til siste gjenstående om det prestisjefylte Rumble in the Con-beltet."

I Cheapass Games' streetfighter-klone vil spillerne gå en mot en mot hverandre til siste gjenstående på seierspallen. Det vil være mulig å prøve seg i både real-time og strategiutgaven av spillet, pluss at de som vil

kan lage et eget karakterkonsept hvor man kler seg ut, gir seg selv et navn og prøver å psyke ut motstanderne på beste mulige måte (tenk fribryting).

**Runde 1:** Strategisk spill.  
Rundebasert spill spesielt ment for taktikere og nybegynnere.

**Runde 2:** Real-time  
Hardcore spilling i full fart uten pusterom.

**Runde 3:** Beste karakterkonsept  
Her vil det holdes avstemming om beste karakter

**Illuminati** ☼☼☼  
**[ILL] Jo-Herman Haugholt**  
**Pulje I + II \* 16+ deltagere**

Så sant som at California blir kontrollert av Fnord Motor Company, (som vi alle vet egentlig blir styrt av Begravellesbyråene) arrangeres Illuminati nok et år. Spillet hvor en tar over verden. Og i år kanskje det tilogmed blir en finale (Hvis ikke S.M.O.F.ene ønsker noe annet for å fremme deres planer for verdens herredømme.) Fnord...

**Magic All Night** ☼  
**[MAN] Rune Horvik**  
**Pulje I / II / III / IV / V / VI / VII \* 50+ deltagere**

Små 8-mannsturneringer arrangeres under hele Arcon i formatene som ønskes.

**Magic CCG NM i type 1** ☼  
**[MNM] Rune Horvik**  
**Pulje VII \* 50+ deltagere**

Søndag klokken 10.00. Deltageravgift 50 kroner. Påmelding ved fremmøte. Vanlig type 1 Turnering. Se [www.wizards.com/magic](http://www.wizards.com/magic) for mer info om formatet eller email arrangør Rune Horvik [rune@mtgnorway.no](mailto:rune@mtgnorway.no).

Vinneren får dekket flybillett for å delta i VM i Type 1 under GenCon Indianapolis. Det er mulig å delta på turneringen uten å betale Arcons deltageravgift, da turneringen holdes i et separat bygg, men man får da ikke overnatting og adgang til filmvisningene/andre programposter.

**Magic CCG Team Lim PTQ Boston** ☹️☒☒  
[PTQ] Rune Horvik  
Pulje IV - V \* 60+ deltagere

Lørdag klokken 10.00. deltageravgift 500,- per team. 3 personer spiller sammen i et team som får utdelt 2 tournament packs og 4 booster packs

## ~ Rollespill ~

**Argus Falk og det mystiske hus (NMC)** ☹️☒☒  
[FAL] Alf Risberg  
Pulje III \* 25+ deltagere

\* NMC = NonMythos Cthulhu

Heltene fra fjorårets Cthulhu-modul "Mysteriet på Gråtjernssetra" er tilbake igjen. Denne gangen er åstedet et mystisk hus hvor et grotesk drap har funnet sted. Et lik blir funnet, lemlestet til det ugjenkjennelige, og den lokale lensmannen tilkaller spesialgruppen ledet av Argus Falk. Problemet er bare at når gruppen dukker opp er liket forsvunnet, ikke et spor av forbrytelsen er igjen og lensmannen selv har ikke den minste ide om at han har tilkalt noen etterforskere, langt mindre at noen forbrytelse skal ha skjedd....

**Call of Cthulhu** ☹️☒☒  
[COC] Margrete  
Somerville  
Pulje VI \* 25+ deltagere

Rupert von Gyldenstjerne, en rik snobb som aldri har jobbet i hele sitt liv, har arvet et gods i England sammen med sin fetter. Han bestemmer seg for å kombinere turen han skal over dit for å titte på godset sammen med fetteren, med en gedigen fyllefest. Sammen med seg har han sin forlovede, en vellykket modell, og sine to bestevenner som også jobber for han. Etterhvert vil det vise seg at den private fyllefesten ikke utvikler seg helt som man kunne ønsket... Bruker det gamle regelsystemet som er prosentbasert og ikke D20-systemet.

i Onslaught block. Man bygger tre decks av kortene og spiller mot de andre lagene. Topp 4 går til semifinale hvor det teamdriftes. Vinnerlaget får delta i Pro Tour Boston. Deler av flybilletten blir dekket, avhengig av oppmøtet. Det er mulig å delta på turneringen uten å betale Arcons deltageravgift, da turneringen holdes i et separat bygg, men man får da ikke overnatting og adgang til filmvisningene/andre programposter.

**Munchkin** ☹️☒☒  
[MKIN] Programkomiteen  
Pulje II \* 25+ deltagere

**BESM : Wild Gang** ☹️☒☒  
[BESM] Daniel Christopher Treidene  
Pulje VI \* 15+ deltagere

Du er en samurai under bakumatsu, en periode hvor det hersker kaos i det føydale japan. Du og noen andre som deg danner en liten flokk med ronin, mesterløse samuraier. Dere tipper at dere sikkert har en og annen dusør på hodene deres, men det spiller ingen rolle for det er mye som kan gjøres før dere blir plukket opp av Shinsengumi (imperialist-hæren) eller dusørjegere, håper dere :) Bruker Revised Second Ed BESM

**Castle of Terror** ☹️☒☒  
[CT] Alf Risberg  
Pulje VI \* 25+ deltagere

Skill, Stamina og Magic points er alt som skal til for å lære seg reglene i Fighting Fantasy. 2D6 gjør resten av nytta og mer er faktisk ikke nødvendig for å spille rollespill. Dette er retrogaming på sitt beste/verste hvor du kan harve løs på zombiene i biblioteket uten at den gamle mannen i rommet ved siden av våkner. Derimot er det ikke mulig å grave med noe som helst annet enn den spaden som er gjemt i et melkespann bak låven....

Har du sans for gåter, monster og lineære plott uten videre regler meld deg på, hvis ikke styr langt unna. Og sist men ikke minst, "Kiss maiden"?... You can't do that yet....  
Jada, det er gammel mann på vertshuset også'

**Cyberpunk 2020: Tokyo Blues** ☹️☒☒  
Pulje III \* 10+ deltagere

Du går gjennom regnværet i en av Tokyo's red light districts. Du er fortvilet over din sjefs alt for store dedikering til japanske foretningmetoder. Men hva gjør du ikke for å få en skuff å sove i om natten og kanskje noen få sjetonger på et rimelig casino og en billig eskorte en gang i blant.... Bruker rev.2.01 Cyberpunk 2020

**D&D Duell** ☹️☒☒  
[DDD] Espen Sortland  
Pulje V + VI \* 32+ deltagere

Lag en mer eller mindre "spillbar" D&D 3rd ed karakter med 48 poeng "point buy" og 400 000 xp.

En xp = 2 gull og eventuelle magiske gjenstander kjøpes for "market price". (Dvs, full cost, ikke build cost). Det er noen snille magikere som lager dem for deg..... MUHAHAHA!

Alle d20 system 3rd ed Dungeons and Dragons bøker (dvs: D&D logo på boka!)

Man spiller en mot en - "There can be only one!"

Fullstendige regler kommer senere. Sjekk websidene (<http://www.arcon.fandom.no>) for mere info.

**Draug** ☹️☒☒  
[DRA] Matthijs Holter  
Pulje VI \* 36+ deltagere

Om sivilisasjonen har grepet et godt tak i Christianias borgere og embedsmenn, har den et mindre sikkert fotfeste når man kommer seg ut av byens trygge favn. Og nordover, langs kysten, gjelder stadig de gamle reglene. Både for mennesker - og for naturkrefter.

MERK: Det blir ikke kåret vinner eller ført resultater for denne turneringen.

**Dungeons & Dragons 3ed** ☹️☒☒  
[D&D] Programkomiteen/Tomas Ruud  
Pulje I / II / IV + VI + VII \* 150+ deltagere

Ett bryggeri er i fare og den lokale lensmannen tar med seg en gruppe (mer eller mindre) frivillige for å komme til unnsætning. Men først må de over Nocrafjellene, der uventede farer lurert...

**Earthdawn** ☹️☒☒  
[ED] Olav Helland  
Pulje V \* 36+ deltagere

Earthdawn er tilbake nå i 2. utgaven. I en verden herjet av krig og problemer har folket et stort behov for underholdning for å holde moralen oppe. Det er her våre helter kommer inn i bildet, som en gruppe akrobater og trubadurer reiser dere rundt å sprer glede, men noen motarbeider og nå blir dere trukket inn i et nett det blir vanskelig å komme ut av.

**Exalted** ☹️☒☒  
[EX] Are Riksaasen  
Pulje II \* 15+ deltagere

Langt mot nordøst blir en stor Ondskap lokket ut av Wylden, og Sol Invictus velger ut sine helter som kan prøve å hindre den i å ødelegge landsbyen deres.

**Fabula** ☹️☒☒  
[FAB] Tomas H.V. Mørkridd  
Pulje II / IV \* 80+ deltagere

I år blir rollespillet Fabula på Arcon en hyllest til alle som elsker kampens hete. Med skarpe egger skal rollene kjempe seg gjennom krigens mange farer. Skittent og blodig blir rollespillet Fabula i år. Vi vender tilbake til Orianna, kongeriket fra grunnboka i Fabula, men denne gangen til et rike sønderslitt av borgerkrig. Det blir en mørk fabel der baron står mot baron, og bonde mot bonde. Dette er ingenting for den blauthjertede. Her er det mannsnot og årvåkenhet som teller. Roller som dør underveis er ute av spillet. Gruppen får poeng for hver trefning, og snittpoengene for trefningene avgjør vinnergruppen. Det gis poeng for rolleinlevelse, realisme og gruppespill.

- Fredagens eventyr heter "Blodspor i snøen"  
- Lørdagens eventyr heter "Flammer over Bjørneborg"  
Eventyrene er løst forbundet. Man kan spille begge eventyrene med samme rolle, eller melde seg på ett av dem.

Du kan komme på Arcon og spille Fabula uten å vite eller gjøre noenting på forhånd. Det går helt greit. Men i år kan du også velge å lage rollen din på forhånd. Du lager en rolle i følge grunnboka, med visse tilleggsregler. Navnet på rollen skal passe til settingen. Navn som bryter med settingen blir endret før spillet starter. Krigeren får tre jegerferdigheter i tillegg til de vanlige. De andre rolletypene får tre krigerferdigheter i tillegg. Heksen velger trolldommen sin fritt fra boka. I stedet for 6 lærepøeng, slik boka sier, får hver rolle et sett med ekstra lærepøeng å sette på syv av ferdighetene sine: +12, +10, +8, +6, +4, +4, +4. De to største plussene kan bare settes på rolletypens startferdigheter. Du kan ikke sette flere på samme ferdighet. Du kan utstyre deg med så mange eiendeler det er linjer for det på rollearket, og har tilsammen 9 plusser å sette på eiendelene. Plussene skal godkjennes før spillet starter (+6 er maks på et sverd). Grunker og mat har rollen etter boka. Jegerens totem, krigerens venn og gjøglernes ekstra eiendel bestemmes ved turneringsåpningen. Sett gjerne noen ord på baksiden av rollearket om rollens bakgrunn.



	Fredag		Lørdag		Søndag		
	Pulje I	Pulje II	Pulje III	Pulje IV	Pulje V	Pulje VI	Pulje VII
	10 - 15	16 - 21	22 - 03	10 - 15	16 - 21	22 - 03	11 - 16
<b>Brettspill</b>	<b>Koder</b>	<b>Kval</b>	<b>Kval</b>	<b>Avsl</b>	<b>Avsl</b>	<b>Finale</b>	<b>Finale</b>
	Advanced Civilization ACIV						
	Axis&Allies Individuell AAI	<b>Kval</b>				<b>Finale</b>	
	Axis&Allies Lag AAL					<b>Finale</b>	
	Cults Across America CAA	<b>Avsl</b>	<b>Avsl</b>	<b>Avsl</b>	<b>Avsl</b>		
	Diplomacy NM DIP						
	Formula Dé F1						
	Junta JUN	<b>Avsl</b>					
	Puerto Rico PR				<b>Avsl</b>		
	Republic of Rome ROR				<b>Avsl</b>		
	RISK RISK			<b>Kval</b>	<b>Finale</b>		
	Roborally ROBO					<b>Avsl</b>	
	Settlers of Catan Set	<b>Avsl</b>					
	War: Age of Imperialism WAR					<b>Avsl</b>	<b>Avsl</b>
<b>Figurspill</b>							
	Full Thrust FT		<b>Avsl</b>				
	Warhammer 40k W40k					<b>Avsl</b>	
	Warhammer Fantasy Battle WFB		<b>Avsl</b>				
<b>Kortspill</b>							
	B5 CCG (Fixed Deck Variant) B5FD			<b>Avsl</b>			
	B5 CCG NM (Std Constructed) B5SC					<b>Avsl</b>	
	Brawl BRA				<b>Avsl</b>		
	Illuminati ILL	<b>Finale</b>					
	Magic All Night MAN	<b>Avsl</b>				<b>Avsl</b>	<b>Avsl</b>
	Magic CCG NM i type 1 MNM						<b>Avsl</b>
	Magic CCG Team Lim PTQ Boston PTQ					<b>Avsl</b>	
	Munchkin MKIN						

Nye turneringer som har kommet til etter at brosjyren ble laget:

**Puerto Rico – Brettspill – Pulje V – Kode PR – ☺✉♣♠**

Et strategisk spill som preges av høy spenning og liten dødtid mellom trekkene. Gjennom plantasjedrift og foredling av råvarer skal spillerne skaffe seg velstand og godt omdømme. Spillet har fått glitrende mottakelse og mye skryt for de mange valgmulighetene som gir spillerne mer enn én vei til seier. Nominert til Årets spill 2002!

**War: Age of Imperialism – Brettspill – Pulje VI – Kode WAR – ☺✉♣♠**

Genialt strategi spill som foregår i imperialismens tidsalder. I dette spillet kan man sende utforskere inn i ukjente regioner for å forhandle med innfødte og avdekke skatter. Man kan produsere kavaleri, infanteri, artilleri, ledere og skip for å utvide ditt herredømme, for så å industrialisere det med byer, skoler, fabrikker, festninger og togbaner. Man kan skape allianser med andre spillere, planlegge smarte strategier og prøve å erobre store deler av verden. Man kan utvikle en enorm hær eller en god økonomi. Man kan erverve de innfødtes land enten med makt eller diplomati og betale store summer for å forhindre eller skape opprør. Dette er et spill med mange muligheter, mange spillebrikker og et enormt spillebrett.

**Bloodbowl – Figurspill – Pulje I – Kode BB – ☺✉♣♠**

**Brawl: Rumble of the Con – Kortspill – Pulje III – Kode BRA – ☺✉♣♠**

I Cheapass Games' streetfighter-klone vil spillerne gå en mot en mot hverandre til siste gjenstående på seierspallen. Det vil være mulig å prøve seg i både real-time og strategiutgaven av spillet, pluss at de som vil kan lage et eget karakterkonsept hvor man kler seg ut, gir seg selv et navn og prøver å psyke ut motstanderne på beste mulige måte (tenk fribryting).

**BESM: Wild Gang – Rollespill – Pulje VI – Kode BESM – ☺✉♣♠**

Du er en samurai under bakumatsu, en periode hvor det hersker kaos i det føydale Japan. Du og noen andre som deg danner en liten flokk med rounin, mesterløse samuraier. Dere tipper at dere sikkert har en og annen dusør på hodene deres, men det spiller ingen rolle for det er mye som kan gjøres før dere blir plukket opp av Shinsen-gumi eller dusørjegere. -håper dere :) Bruker Revised Second Ed BESM

**Cyberpunk 2020: Tokyo Blues – Rollespill – Pulje III – Kode CP – ☺✉♣♠**

Du går gjennom regnværet i en av Tokyo's red light districts. Du er fortvilet over din sjefs alt for store dedikering til japanske foretningsmetoder. Men hva gjør du ikke for å få en skuff å sove i om natten og kanskje noen få sjetonger på et rimelig casino og en billig eskorte en gang i blant... Bruker rev.2.01 Cyberpunk 2020

**Vampire the Masquerade – Rollespill – Pulje III – Kode VM – ☺✉♣♠**

You think the darkness is safe. But you are wrong. The darkness is the home of vampires, the undead who control the kine society from the shadows. Do you dare enter it? Det spilles med 2 edition, og det vil være noen små regel forandringer. Disse vil bli forklart under regel forklaringen.

**Warhammer Fantasy RPG – Rollespill – Pulje III – Kode WR – ☺✉♣♠**

Gjør dere klare til en opplevelse utenom det vanlige, kast vekk Sigmarshammeren og gjør ei Shalyas tegn igjen for denne gangen blir det ikke den klassiske kampen mellom Godt og Ondt, nå blir det Ild Mot Ild og Ondskap mot Ondskap i et slag som vil riste jorden under dere... Reis mot nord og dere skal få et tegn... Ære være Kaos... Anbefales ikke for personer under 16 år...

Se også web sidene våre <http://www.arcon.fandom.no/> for de siste oppdateringene. Der kan du også registrere deg online til turneringene.

# ARCON 19 – Arrangeres på Universitetet i Oslo 27. – 29. juni 2003.

## Medlemskap-, Turnering-, T-skjorte- og Æresmiddagspåmelding.

Denne innbetalingsblanketten skal benyttes når man melder seg inn i ARCON (2003 / 19). I brosjyren vil du finne all slags informasjon om turneringene og et eksempel på hvordan man fyller ut innbetalingskortet. Husk at det ikke er anledning til å melde seg på mer enn én turnering per pulje, selv om vi ikke vil nekte deg å velge turneringer som kolliderer etter turneringenes innledende runde.

Vennligst fyll ut giroen så nøyaktig som mulig. Bruk BLOKKBOKSTAVER! Vi får hvert år inn mange giroer hvor vi ikke klarer å lese/forstå hva som har blitt skrevet. Det letter jobben vår betraktelig dersom du tar deg 2 minutter ekstra når du fyller ut giroen! Og husk for all del å fylle ut PERSONALIA (Navn, Adresse, Postnr og Poststed). Da slipper du å bli ropt opp som "Idiot uten navn #...". Det er hvert år ca 10 personer som glemmer å skrive navnet sitt på giroen... Bruk medlemsnummeret ditt! Det letter jobben vår betraktelig. Du finner det på konvolutten som brosjyren kom i.

Har du blitt vervet? Kryss av og skriv opp navnet på den som vervet deg i feltene på giroen. Fyll også inn fødselsdatoen din.

Kontakt oss dersom du ønsker å rekruttere flere deltagere eller å verve andre, så vil vi sende deg brosjyrer, innbetalingsgiroer og verveskjema.

**Innbetalingsfristen er lørdag 14. juni.** Alle innbetalinger som kommer inn **etter** denne dato, vil måtte betale differansen av hva de har betalt og prisen i døra. Vi gir heller ikke noen garantier for at vi får registrert forhåndspåmeldinger til turneringer etter denne datoen. Vi setter ikke denne fristen for å være vanskelig, men det tar en stund (flere dager) fra dere betaler til vi får betalingsmeldinger fra Posten / Bankenes betalingsentral. Så nærmere kongressen har vi naturlig nok mye annet å ta oss av.

Ta godt vare på kvitteringen din! Den er ditt eneste bevis på at du har betalt medlemsavgiften til ARCON. (Det kan tenkes at påmeldingsmeldingen din er uten navn (se over) og har du da ikke med kvittering kan vi dessverre ikke slippe deg inn. Skulle du mot formodning ha glemt kvitteringen hjemme, og vi har registrert deg, kommer du inn ved å vise gyldig legitimasjon. Men det er lettere for alle om du **tar med deg kvitteringen når du kommer til ARCON!** Husk å klikke for kvittering/oblat dersom du betaler med nettbank.

Foreningen Arcon er del av organisasjonen Hyperion (<http://www.n4f.no>). Medlemskap i Arcon innebærer derfor også et medlemskap i N4F. Arcon er fra og med 2002 blitt en demokratisk medlemsforening. Den årlige medlemskontingenten gir frem til 14. juni 2003 også adgang til spillfestivalen Arcon 19. I år har vi bare en giro for alle typer innbetalinger (Medlemskap, T-skjorte og Kongressmiddagen). Legg sammen prisen for de tingene du vil ha/være med på. Se prislista under: (middag+2 t-skjorter+forhåndspåmelding) = 610,-

**Forhåndspåmelding: 250,- T-skjorte: 100,- Æres/Kongressmiddag: 160,-**

For de siste oppdateringer se <http://www.arcon.fandom.no/>. Har du noen spørsmål kan disse sendes til [arcon@fandom.no](mailto:arcon@fandom.no).

ACIV	Advanced Civilization	DRA	Draug	JUN	Junta	RISK	RISK
FAL	Argus Falk og det mystis.*	DD	Dungeons & Dragons	KOB	Kobolds ate my baby	ROBO	Roborally
AAI	Axis & Allies Individuell	ED	Earthdawn	KODT	KODT/Hackmaster	RRM	Rollspillet Romanse!
AAL	Axis & Allies Lag	EX	Exalted	MAG	Mage	SETT	Settlers of Catan
B5FD	Babylon 5 Fixed Deck	FAB	Fabula	MAN	Magic All Night	SW	Star Wars d20
B5SC	Babylon 5 Std Const.	F1	Formula Dé	MNM	Magic CCG: NM type 1	T	T
COC	Call of Cthulhu	FT	Full Thrust	PTQ	Magic CCG: Team PTQ	VKF	Vil Keiseren Falle?
CT	Castle of Terror	DISC	GURPS: Discworld	MU	Munchausen	W40K	Warhammer 40K
CAA	Cults Across America	TRA	GURPS: Transformers	MKIN	Munchkin	WFB	Warhammer Fantasy Battle
DDD	D&D 3rd ed Duell	ILL	Illuminati	PARA	Paranoia	WERE	Werewolf the Acapolyse
DIP	Diplomacy NM	ITR	Itras By	ROR	Republic of Rome		
GOP	GOPHER, skriv GOP i de puljene du ønsker å arbeide i.			xxx GM	Skriv turneringskode + GM i de puljene du ønsker å være GM i.		

Du kan også melde deg på online: <http://www.arcon.fandom.no/> Registrer deg – og fyll inn pulje påpmelding. Betaling via nettbank eller giroen.

### Kvittering

Innbetalt til konto 0530 25 01450

Beløp

Betalereens kontonummer

Blankettnummer

Arcon  
Postboks 46 - Blindern  
0313 Oslo

6259190850

14. juni 2003

### Betalingsinformasjon

I	II	III	IV	V	VI	VII
---	----	-----	----	---	----	-----

Jeg vil være Gopher  Jeg vil være GM

Antall t-skjorter og størrelse(100,- pr stk)

Kongressmiddag(160,-)  Ønsker overnattingsplass

Fødselsdato: \_\_\_\_\_ Vervet av: \_\_\_\_\_

Medlemsnr hvis du har vært på ARCON før: \_\_\_\_\_

Betalt av \_\_\_\_\_

### GIRO

Betalingsfrist

Underskrift ved girering

Betalt til

**ARCON**

Postboks 46 - Blindern

0313 Oslo

Belast  
konto

Kvittering  
tilbake

Kundeidentifikasjon (KID)

Kroner

Til konto

Blankettnummer

<

>

0530 25 01450 <6259190850>





## Spørrekonkurranse

Kvalifisering til spørrekonkurransen skal denne gang kunne gjøres unna på forhånd: Et spørreskjema vil bli gjort tilgjengelig før ARCON - på nettsidene våre, på klubbmøter og i spillbutikkene. Hvis dette fører til at det er svært mange som kvalifiserer seg, blir det en mellomrunde lørdag før den store finalen søndag ettermiddag!

## Kostymekonkurranse

Vi satser på å videreføre ARCONs rike kostymekonkurranse-tradisjoner også i år! Alle med interesse for historiske og / eller fantastiske kostymer er hjertelig velkommen til å delta. Konkurransen starter lørdag 14.00. Gidder du å komme i kostyme også før dette, hadde det vært kjempekult.

Inndelingen er som vanlig i to hovedkategorier: halvproff og amatør. Så deles disse igjen inn i tre underavdelinger: Fantasy, SF og frigruppe. Men nøyaktig fordeling vil bli vurdert etter interesse/fremmøte.

## Tegnekonkurranse

Tegnekonkurransen er tingen for de som har kunstneriske ambisjoner, og tegner noe med i det minste en viss spillelevans. Hver deltager kan levere inn én tegning per kategori (egen hylle i resepsjonen). Kategoriene er som følger:

1. Fantasy
2. Horror/Gothic
3. Future/SF/Tech
4. Åpen klasse (for tegninger som ikke passer inn i de andre kategoriene)

Siste frist for innlevering av tegninger er klokken 1700 på lørdag.

## Film

Også i år vil vi ha et omfattende program med relevante og ellers interessante filmer. Det endelige programmet vil du finne i programboka vår, og som oppslag utenfor auditoriene.

## Auksjon

Fredag 21.10, søndag 14.00, og muligens lørdag 22.30

ARCONs auksjoner er en av de beste mulighetene man har for å selge sine gamle spill til en anstendig pris. Eller skaffe seg noe sjeldent til en billig penge. Eller more seg over andres uvettinge overbud. Eller ergre seg over at man ikke ble med tyve kroner til på noe som viser seg å være en "mint condition" sjeldenhet. Eller bare sitte og la seg underholde av alle de sære budene på de rare spillene...

Minste bud er kr. 10, og alle bud går i hele femmere opp til kr. 30, deretter i hele tiere. By raskt, høyt og tydelig!

Innlevering av salgsmateriale foregår i resepsjonen fra kongressen åpner. HUSK å fylle ut salgsskjema (fåes i resepsjonen) MED NAVN OG ADRESSE, evt. kontonummer! Det er anledning til å angi minstepriser, men det anbefales ikke - for det begrenser som regel budene ganske kraftig til å begynne med. NB: vi skal ha et gebyr på 10 kr. pr. salgsgjenstand, uansett om den blir solgt eller ikke, betalbart ved innlevering ("depositum"). Dette er for å forhindre at man får inn syv tusen terninger eller femten hundre nummer av DRAGON som skal selges separat. En hel pakke med spill kan gå som en enkelt gjenstand - det er helt opp til selgeren.

Provisjonen vår er på 10% for gjenstander som går for mer enn kr. 100. Går de for mindre skal vi bare ha gebyret du har betalt inn på forhånd (Med andre ord - er det ingen som vil gi en tier for gjenstanden din, får du den i retur, mens netto salgspris blir utbetalt ved bud fra 10-90 kr.). Selgerne må selv henvende seg til auksjonarius eller kasserer for å få ut pengene, evt. usolgte gjenstander. Utbetaling starter innen en time etter hver av auksjonene. Henter du ikke pengene vil du få dem utbetalt over giro. Dette kan ta noen uker, fordi sommerferie og etterarbeid for ARCON ofte kommer i veien. Usolgte spill som ikke blir hentet under kongressen, sender vi i retur for eiers regning! Det er fullt mulig å levere inn spillmaterieill til auksjonen på forhånd, selv om du ikke kan komme på ARCON! Ta kontakt med auksjonarius. Vi har også tenkt å få til en eller flere takserings- og forhåndsinleveringsrunder i spillbutikkene i Oslo; se oppslag der!

## Sideprogram

### Fredag 27/6

#### 1000: Åpningsseremoni (Sophus Lie)

Vi lover ikke noen storslått introduksjon til årets kongress (det har vi brent oss på tidligere...), men kanskje en litt mer formell åpning enn tidligere: Uansett vil komiteen ønske deltagerne velkommen og komme med eventuell ny praktisk informasjon + en del påminnelser.

#### 1500: ARCON-mønstring I: So far, so good? (Sophus Lie)

Har du overlevd Pulje I? Kanskje du da har en anelse om for en diger og slitsom affære en spillfestival er. Vi gir tips om hvordan man skal kunne få mest mulig ut av ARCON 19, enten man aldri har vært på en spill-kongress tidligere, eller er en hardbarket veteran med dusinvis av kongresser bak seg. Oppdateringer av informasjon + evt. resultater bekjentgjøres også.

#### 1530: Ett år i hobbyen

En liten gjennomgang av hva spillåret 2002-03 har hatt å by på - både profesjonelt og hobbymessig. Et panel ledet av Sideprogramsjef Johannes H. Berg skal skildre utviklingstendenser, analysere muligheter som har oppstått, henge ut eventuelle usaklige fenomener til torsk og i det hele tatt representere Det Store Overblikket. Så får heller publikum komme med eventuelle korreksjoner og ekstra input...

#### 1700: GURPS - perfekt til det meste?

Det er mange som mener at Steve Jackson Games' Generic Universal Role-Playing System - bedre kjent som GURPS - er selve Svaret på problemene de har hatt med andre rollespillsystemer. Og så er det de som mener at det ikke kan brukes til noe som helst. Og en del mellomposisjoner. Gi ditt besyv med i laget i en fri diskusjon om det spillet som i hvert fall har en av de mest pretensiøse **titlene** i simuleringsspillhobbyen!

#### 1800: Laiv & «vanlige» rollespill: Never the twain shall meet?

Vårt fagkyndige panel diskuterer forskjeller & ulikheter mellom det å spille rollespill rundt et bord, og det å levedagjerde det «i felt». Opphav, fellestrekk, ulikheter, kontaktpunkter og fremtidsmuligheter kan være aktuelle temaer.

#### 1930: Rollespill på News: no.fritid.spill.rollespill & annet

News-hierarkiet er ikke lenger hva det engang var på Nettet - men fortsatt fanger det opp ganske mange av de mest interesserte entusiastene innenfor e-mailens vidunderlige verden. Eller kanskje bare de særeste? Eller de beste? Eller bare de som ikke vil gi seg i en diskusjon?

ARCONs Sideprogram er tilbudet til alle dere som vil noe mer enn «bare» å spille når dere drar på spillkongress: Man finner programinnslag om spill, om spillhobbyen, og om alle slags beslektede fenomener. Vi kommer til å presentere spørrekonkurranser, diskusjoner, spilldesignopplegg, laiv-innslag, foredrag og debatter. Siden arbeidet med denne delen av programmet på langt nær er ferdig ennå, er det nok noen av de averterte tidspunktene og innslagene som kan bli flyttet på eller lagt om. Oppdateringer vil komme hele tiden på nettsidene våre - og da kan man også selv frandre på turneringsoppsettet sitt, slik at man kommer seg på de Sideprogram-innslagene som virker mest spennende...

Det at ARCON har et Sideprogram, er noe av det som skiller festivalen vår fra mange andre, beslektede arrangementer - de gir et bredt tilbud for alle som har lyst til å vite mer om hva vi holder på meg, om hvilke muligheter, hvilken forhistorie og hvilke fremtidsutsikter simuleringsspillhobbyen har. Dessuten er de aller fleste av disse innslagene langt mindre tidsmessig krevende enn en hel pulje (varer bare en time eller to). Ta hensyn til de sideprogrampostene du kan tenke deg å være med på når du melder deg på til turneringer! Lokalet for de fleste sideprogrampostene - hvis ikke annet er angitt - er Auditorium 2 i VB.

### Torsdag 26/6

ARCONs Forhåndsprogram-dag vil ikke ha noe regulært Sideprogram - men følgende innslag hører nærmest med under dette konseptet:

#### 1800: Årsmøte for Foreningen ARCON

Siden vi nå har fått en demokratisk struktur, er dette allmøtet stedet å være hvis du vil ha noen innflytelse på hva vi kommer til å drive med fremover. Her får man også informasjon om aktivitetene i det forløpne året, kan stille spørsmål, være med på valg til styret osv. Det er første gang vi har noe sånt under ARCON, og dette er et ordentlig Allmøte: Enhver som er medlem av ARCON for 2003 kan møte! Det kan bli en av de få anledningene man kan få til å snakke med både styret og komiteen (de av dem som ikke er for travelt opptatt med å fly frem og tilbake og rigge, da!). Se egen omtale / innkalling s. 17.

#### 2000: HYPERION-mønstring [NB: Eksternt!]

Folk fra hele landet som er med i Hyperion - Norsk Forbund For Fantastiske Fritidsinteresser - eller som er interessert i å høre mer om dette, kan få være med på både saklig informasjon og hemningsløs diskusjon i Sophus Lies Auditorium.

Møt opp, prat med «nuserne» og andre med meninger om saken – og døm selv.

### 2100: ARCON-mønstring II: At The End of the Day (Sophus Lie)

Ytterligere «feedback» fra deltagerne + info fra komiteen (samt mulig premieoverrekkeelse for de som ikke kan være med på den store avslutningsseremonien søndag).

### Går direkte over i 2110: AUKSJON I (Sophus Lie)

Se egen omtale

## ~Lørdag 28/6~

### 1200: Laiv.org: En presentasjon

Den norske laiv-hobbyens definitive informasjonssentral og debattforum, presentert ved noen av de mest aktive. Vi håper å få tak i hovedansvarlig Tommy Finsen, kanskje noen av moderatorene, og helt sikkert en del av de «tunge» brukerne...

### 1300: T20-systemet – «back to basics» eller en katastrofe for rollespillingen?

Er den nye tendensen til at flere og flere rollespill lar seg påvirke av den «åpne» T20-lisensen til TSR/WotC en God eller Dårlig Ting? Eller har den kanskje t.o.m. både gode og dårlige sider? Engasjerte spillerspeter, GM'er og polyhedrofile diskuterer så de små, platoniske plastlegemene fyker veggimellom...

### 1400: Kostymekonkurranse (se egen omtale)

Fremmøte i / ved Sophus Lie (værvhengig)

### 1500: Are you really gonna carry all that?

En kjent & kjær klassiker i sideprogrammet, som dessverre måtte utgå sist: Denne gangen skal vi la alle som vil få prøve seg, innen rimelighetens (og tidens) grenser. Med hjelp fra folk i laiv-miljøet, illustrerer vi et av de mest fornøyelige aspektene ved «bordrollespill»: Den aldeles usannsynlige bæreevnen til den jevne rollespillperson! Her kan du få anledning til å teste ut akkurat hva byrde/encumbrance betyr i praksis – i motsetning til det man finner i lett optimistiske regelbøker. («Så tar jeg skatten under den ene armen, og de avdøde vennene mine under den andre...»)

### 1630: HYPERION (N4F): Et forbund for oss alle?

Arbeidet med det landsomfattende gigaForbundet går videre – fremover mot det planlagte Stiftelsestinget til høsten. Vi snakker om både Hyperion og andre måter å organisere spillhobbyen på; det er jo ikke gitt at alle mener vi trenger noe slikt, men dette kan dere diskutere bl.a. med Inge Carlsen fra N4F-arbeidsutvalget.

### 1800: Hva hendte egentlig med Avalon Hill?

For fem år siden forsvant plutselig simuleringsspillhobbyens aller første forlag, som selvstendig virksomhet. De plastifiserte «Avalon Hill»-spillene som kommer ut fra Milton Bradley/Hasbro i dag,

er liksom ikke helt det samme. Hva gikk galt – hva har hendt siden 1997 – hva er videreført – hva har gått tapt? (Og hvordan kan du få tak i de AH-spillene du evt. savner mest?) Et panel av AH-kjennerne/samlere sier sin mening og svarer på spørsmål.

### 1900: Terningkast-konkurransen

Med giga-isoporterming («Mathisen/Øisjøfoss Style») der man kaster utendørs og får poeng etter lengde + øyne. Noe vær-avhengig, men kan evt. kjøres innendørs eller under taket mellom VB og SL!

### 2030: Kongressmiddag (Kantinen)

### 2200: ARCON-mønstring III: The Remains of the Con (Sophus Lie)

Ytterligere «feedback» fra deltagerne + info fra komiteen (samt mulig premieoverrekkeelse for de som ikke kan være med på den store avslutningsseremonien søndag).

### [Går direkte over i 2230: Mulig extra AUKSJON (Sophus Lie)]

Bare dersom det er kommet inn veldig mye auksjonsmaterie!! (Se ellers egen omtale)

## ~Søndag 29/6~

### 1200: Spilldesign

### 1400: AUKSJON (Sophus Lie)

### 1600 (ca.): Spørrekonkurransen (Sophus Lie)

Finale i ARCONs store quiz!

### 1700 (ca.): Avslutningsseremoni (Sophus Lie)

Feedback, premieoverrekkeelse og offisiell slutt-på-kongressen.

## ~Løpende innslag~

«Den store terningstest» Flere varianter av denne typen meningsløs armslitasje kan komme på ta(1)le i år: alt fra «karakter-rulling» for diverse rollespill, til maraton/«holde-dem-varm» kasting i angitte tidsperioder.

### Spilldesign-workshop/konkurranse

Konkurranse, workshop eller debattforum? Vi arbeider fortsatt med dette konseptet, men håper det kan bidra til å presentere nye ideer og opplegg for deltagerne våre.

### Spørrekonkurranse

Med kvalifisering via et skjema som deles ut på forhånd denne gang (se etter på nettsidene våre, på spillklubbmøter eller på butikkene), mulig mellomrunde, og finale søndag kl. 1400

For oppdateringer / endringer: Dagsprogram vil bli ført opp på oppslagstavler + ved inngangen til Auditorium 2!

# ~Foreningen ARCON~

## Årsmøte+Ållmøte 26/6

Vi har nå organisert virksomheten til ARCON som en forening; de aller fleste som er med på kongressen vår i år, har meldt seg inn ved å betale en medlemskontingent da de betalte for å delta på ARCON. De som ønsker det, kan dermed være med på å gi et bidrag til videre drift, bli informert, og fatte beslutninger om foreningens vei videre. Kom på Ållmøtet, torsdag 26/6 kl. 1800 i Sophus Lies Auditorium!

På dagsorden står følgende:

- 1) Formalia. Godkjenning av innkalling og dagsorden.
- 2) Foreningen ARCON og ARCON-festivalen. Styret redegjør for det første året – 2002-03.
- 3) Planer og generell debatt.
- 4) Valg.
- 5) Eventuelt.

## ~Hva er Hyperion (N4F)?~

Hyperion er det foreløpige navnet på organisasjonen «Norsk forbund for fantastiske fritidsinteresser», eller N4F som vi også har valgt å kalle den. Forbundets mål er å samle en rekke foreninger og klubber som driver med det man kan kalle «fantastiske» fritidsaktiviteter. Dette er bla. rollespill, samlekortspill, dataspill, tegneserier, japansk animasjonsfilm (animé), datatreff (nettverkstreff/LANs), science fiction, fantasy, horror og tilsvarende.

helt annen sak hvis vi arbeider sammen. Statstøtten er også kun en av flere støtteordninger som kan gi penger i kassa for foreningene våre, og muligheten for å komme inn i en eller flere av disse er ganske gode selv om statstøtten ikke lar seg realisere. Videre kan man drive med samarbeid om arrangementer og informasjon. En veldig viktig effekt av å samle alle de forskjellige fantastiske interessene vil være muligheten for å skape større interesse for sine egne aktiviteter blant et mye større publikum.

## ~Hvorfor?~

Mange av interessene vi har definert som «fantastiske» har en stor andel overlappende medlemmer. Det er ofte tilfellet at rollespillere eller animéinteresserte også liker science fiction, fantasy og horror. Det er heller ikke uvanlig at disse temaene dominerer dataspillbransjen, så vel som underholdningsindustrien generelt og datatreff spesielt.

Per i dag finnes det ingen nasjonal forening i Norge som dekker interessegruppene nevnt ovenfor. Selv om det skulle virke naturlig, finnes det ingen landsdekkende spillforening eller LAN-forening som samler sine respektive interesser og medlemmer. Det er flere grunner til dette, men mest av alt kan man vel skylde på at mulighetene for å få statlig nasjonal støtte tidligere har vært få. I tillegg har mange av de nevnte miljøene vært spredt over et stort geografisk område, og initiativ til å samle seg nasjonalt har vært lite og ofte alt for ressurskrevende. Det har også vært stor tvil om enkelte av interessene kunne klart å samle nok personer til evt. statsstøtte, et krav som i dag er på 1200 medlemmer under 26 år.

Tidene er derimot i forandring, og reglene for nasjonal støtte er i ferd med å bli forenklet. I tillegg har foreningene TSP (science fiction), Ares/Arcon (spillmiljøet) og The LAN (datamiljøet), tatt initiativet til å danne en paraplyforening som vi nå kaller Hyperion (N4F). For selv om vi hver for oss vanskelig ville klart kravene for statsstøtte, er det en

## ~Hvordan og med hvem?~

Målet er at Hyperion skal fungere som et forbund, dvs. en sentral forening med en rekke enkeltforeninger som utgjør «lokallag». Et viktig prinsipp, siden Hyperion favner så mange interesser, er at man sentralt kun skal forholde seg til samarbeid, samordning, fordeling av støtte til medlemsforeningene og administrativt arbeid. Det vil si at Hyperion ikke kan ta stilling til eller avgjøre noe i forhold til et lokallag/medlemsforening sitt eget arbeid.

Alle lokallag i Hyperion skal være frie, uavhengige foreninger som kan velge å forvalte sine interesser, økonomi og arrangementer på den måten de selv vil. Et lokallag har retten til å melde seg ut av Hyperion når de selv ønsker, og kan ikke tvinges til å gjøre eller stå for noe de er i mot. Forbundet skal selvsagt også være politisk og religiøst uavhengig.

Vi legger opp til at alle økonomiske midler, deriblant medlemskontingenter, beholdes av foreningen selv og ikke går sentralt til forbundet. Den sentrale ledelsen og administrasjonen skal finansieres via midler fra statstøtten, og alle ressurser der skal rettes mot å hjelpe medlemsforeningene.

Noen av ideene våre er bl.a. et felles medlemsblad med fast utgivelse, en omfattende epostliste for annonsering av foreningenes aktiviteter, en hjemmeside med linker

og felles informasjon, et felles medlemskort, rabatt på hverandres arrangementer og rabatt i butikker vi får avtaler hos.

Kanskje viktigst av alt er det at vi også vil ha muligheten til å treffes med jevne mellomrom for å planlegge, diskutere og utveksle erfaringer og informasjon. Hyperion vil organiseres gjennom et landsstyre med arbeidsutvalg, som velges hvert år av et landsmøte (kalt Landstinget) der alle lokallagene er representert. Alle vil ha en stemme i hvordan forbundet skal drives, og alle vil ha rett til å kunne stille kandidater til styret.

## Hva kreves for å bli med?

Vel, i utgangspunktet veldig lite. De eneste kravene Hyperion må stille til sine lokallag (medlemsforeninger), er at de følger reglene fastsatt av myndighetene i forhold til statstøtten. Dette er hovedsaklig tre prinsipper:

- 1) Foreningene må være demokratiske, dvs. at ledelsen er valgt av medlemmene på årsmøter e.l., og
- 2) at foreningene fører et enkelt regnskap, og
- 3) at foreningene fører skikkelige medlemslister, med bl.a. bekreftelser på innbetalt kontingent, samt navn, adresse og fødselsår/dato på alle medlemmer.

Klarer man å oppfylle disse tre kravene, samt har minst 5 medlemmer under 26 år, er medlemskapet mer eller mindre i boks. For dem med lite erfaring på områdene, vil Hyperion sentralt kunne hjelpe til med bl.a. å føre regnskap, lage og oppdatere medlemslister, utarbeidelse/oppdatering av vedtekter, samt hjelp med postutsendelser og annen informasjon.

Vi håper å se akkurat din forening som medlem i Hyperion før året er over! Arbeidsutvalget kan kontaktes via Inge Carlén på telefon 92 4140 10 eller epost: [ingec@powertech.no](mailto:ingec@powertech.no).

## Arcons nye websider

På [www.arcon.fandom.no](http://www.arcon.fandom.no) har Arcon i år spittet nye websider med mer informasjon og funksjonalitet enn noen gang tidligere. De nye nettsidene gir deg muligheten til å:

- \* melde deg til turneringer via nettpåmelding
- \* logge deg på og endre din påmelding senere
- \* få tak i all tilgjengelig informasjon om arrangementet
- \* lettere komme i kontakt med komiteen

En kort veiledning til hvordan sidene fungerer finner du ved å trykke på linken "Hjelp" i menyen til venstre på sidene våre. Kort forklart registrerer man seg på

## Komite for ARCON 19:

### Admin/Økonomi

Johannes H. Berg  
22 14 41 63 (priv)  
22 79 60 00 (jobb)  
92 08 13 65 (mob)

Thomas Refsdal  
22 23 99 29

Nils Petter Wien  
98 64 53 45

Trond Jansen  
22 65 92 74

### Drift

Espen Sortland (Driftsleder)  
92 44 22 11

Kristian Echholt  
90 09 76 28

### Program

Sindre Cools Berg (Programsjef)  
95 06 37 32

Arne T. Risa  
22 67 99 81

### PR

Martin Bull Gudmundsen (PR-sjef)  
92 24 86 70

sidene, mottar et nytt medlemsnummer, melder seg opp til turneringer og betaler medlemsavgiften på giro som vanlig. Deretter kan man når som helt frem til fristen 14. juni endre sin påmelding ved å logge seg på sidene våre og velge andre turneringer eller aktiviteter.

Husk at det er betalingsdatoen som bestemmer rangeringene av deltagere når det ikke er nok plasser til alle i en turnering. De lureste registrerer seg derfor så fort som mulig for å få et medlemsnummer, betaler deretter medlemsavgiften og kan så vente helt frem til juni før de bestemmer for hva de vil være med på!

Sidene finner du som sagt på [www.arcon.fandom.no](http://www.arcon.fandom.no)

## Innmelding

### Dato

Dato for årets ARCON er 27/6 – 29/6 2003, dvs siste helgen i juni.

### Innmelding via innbetalingskort

Også i år blir det forhåndsinnmelding via post/bankgiro. I midten av dette heftet finner du en giroblankett du kan nappe ut. Der ser du en kvitteringsdel, og et felt for innmelding til turneringer. Denne kvitteringsdelen er ditt adgangstegn til ARCON, så ta godt vare på den. Betaler du for eksempel via giro, nettbank eller lignende, ta med deg notater / utskrift som viser når du har betalt, slik at vi lettere kan sjekke lister om det skulle være noe problem med registreringen. Hvis du ikke kan produsere en gyldig kvittering ved inngangen, kan du i verste fall måtte betale på nytt.

Fristen for å sende inn forhåndsinnmelding er lørdag 14. juni. Rekker du ikke dette, må du melde deg på i døren, noe som vil bli dyrere. Det kan ta så mye som to uker før vi får beskjed om innbetalingen, derfor går det ikke an å forhåndsinmelde seg etter denne fristen.

Vi får ikke tilsendt originalgiroen, kun en litt forminsket fotokopi av forsiden. Det er derfor viktigere enn noensinne at du tenker på lesbarheten. Bruk klare og tydelige store bokstaver. Baksiden av giroen får vi aldri se, så ikke skriv der. Ønsker du å gi oss beskjeder utover det det er plass til på giroblanketten, sender du e-mail eller et brev. Legg da helst ved medlemsnummer eller en kopi av blanketten din, slik at vi lettere kan koble informasjonen i brevet til din innmelding.

### Elektronisk innmelding

Husk også at du kan registrere deg direkte fra websidene våre, [arcon.fandom.no](http://arcon.fandom.no)! Mer informasjon om de nye websidene står andre steder i brosjyren.

### Medlemskontigent

Arcon har nå sluttet seg til organisasjonen Hyperion, og blitt en demokratisk medlemsforening. Dette innebærer at deltakere på kongressen også må melde seg inn i foreningen. De vil da få adgang til ARCON 19, og stemmerett på årsmøtet som blir avholdt i forbindelse med arrangementet, der vi bla velger styremedlemmer for neste periode

Vi har satt fristen for forhåndsinnmelding til 14. juni, slik at vi skal rekke å få inn alle betalinger for kongressen begynner. **Etter denne fristen kan vi ikke garantere at puljepåmeldingene dine blir registrert p.g.a. postgang o.l. I tillegg vil du måtte betale et administrasjonsgebyr i døren pålydende 70,- kroner.** Hvis du melder deg inn på forhånd, vil adgang til hele kongressen være inkludert i beløpet. Hvis du melder deg inn i døra vil du bare få 1 dag inkludert i medlemskapet;

skal du være med resten av helgen, må du kjøpe adgangsbillett ved siden av. Tilsammen vil dette bli dyrere. Forhåndsinnmelding lønner seg altså.

Prisene er:

Innmelding før 14.juni 2003

inkl. adgang til hele ARCON kr. 250

Innmelding under ARCON

Med adgangsbillett for hele kongressen kr. 320

Bare medlemskap, inkl adgang 1 dag kr. 170

Mer informasjon om ARCON og Hyperion står andre steder i brosjyra.

### Opplysninger

Fyll ut navn og adresse med blokkbokstaver i feltet "Sendt av". Er det umulig å lese hva som står, klarer vi heller ikke å ordne innmeldingen din. Sett kryss for om du har vært på ARCON tidligere eller ikke, så vi lettere kan finne medlemsnummeret ditt. Hvis du fikk denne brosjyren i posten, skal det stå et medlemsnummer på adresselappen. Bruker du dette ved innmeldingen, letter det arbeidet vårt. Kontroller også at navn og adresse på sendingen stemmer, og si i fra til oss i tilfelle feil eller adresseendringer.

### Påmelding til turneringer

På giroblanketten er det et felt for turneringspåmelding. Der finner du én rute for hver pulje. I disse rutene fører du opp kodene for de turneringene du ønsker å delta i. Du melder deg bare på til innledende runde. For de turneringene som har innledende runder i flere puljer velger du kun én av disse. Om du allikevel melder deg på til flere innledende runder i samme turnering, velger vi ut en av disse for deg om det er plass. (På denne måten kan du øke sjansene for å komme med i en bestemt turnering, men på bekostning av deltagelse i andre.)

Før ikke under noen omstendighet opp mer enn én turnering pr. pulje, da blir ikke meldt på til noe den puljen! Ønsker du å delta i en turnering uten forhåndsinnmelding, lar du denne puljen stå åpen og melder deg på under ARCON. Det er lov å melde seg på en turnering hvor første runde kolliderer med finaler i andre turneringer. Men hvis du kommer til en finale som går samtidig med noe annet du har meldt deg på, må du gi beskjed om hvilken av disse du vil være med på. Gjør du ikke det, kan du bli diskvalifisert til alle turneringer! Melder du deg på som del av et lag til lagturnering, skriv tydelig på blanketten hvem du skal spille på lag med.

Fristen for å forhåndspåmelde seg til turneringer er den samme som til selve kongressen (14.juni). Da begynner vi å kjøre ut påmeldingslister, fordele rom og spilledere, og sende ut informasjon til gopherne. Det er lov å sende inn eller endre turneringspåmeldinger etter fristen, men vi kan ikke garantere at disse blir registrert.

## GM eller gopher

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

## T-skjorter og kongressmiddag

Souvenir-T-skjorter og kongressmiddag vil kun bli tilgjengelig for dem som har forhåndsbetalt. Du kan altså ikke regne med å få noen av delene, hvis ikke du benytter deg av et eget innbetalingskort til å betale følgende:

\* Kr.160,- for kongressmiddag (lørdag, pulje V), og

\* Kr. 100,- pr. stk for T-skjorter.

Husk å spesifisere om du vil ha flere, og/eller andre størrelser enn XL!

Pengene skal sendes til: ARCON, Postboks 46 Blindern, 0313 OSLO, konto nr: 0530 25 01450. Husk å oppgi hva du betaler for!

## Innmelding utenlands

Personer bosatt utenfor Norge som ønsker å melde seg på ARCON gjør som følger: Fyll ut postgiroblanketten med navn, adresse, turneringsønsker etc. som vanlig. Send hele blanketten til:

ARCON, boks 46 Blindern, N-0313 Oslo

Innmeldingen din vil bli behandlet på vanlig måte, og informasjon tilsendt. Medlemsavgiften (NOK 200,-) betales ved oppmøte, og medlems-kort utleveres.

## Har du ingen giroblankett?

Mangler du vår "offisielle" giroblankett, kan du bruke en vanlig blankett (ARCONS postgirokonto for medlemskap er: 0530 25 01450). Skriv selv all innmeldingsinformasjon over adressefeltet. Bruk klar og tydelig skrift; følg oppsettet på de "offisielle" blankettene. Skriv ikke under noen omstendigheter informasjon til oss på baksiden av blanketten - slik informasjon kommer ikke frem. Betal på postkontor eller i bank, og ta godt vare på kvitteringen. Den er din billett til ARCON 2003.

## Vervekampanjen

Har du venner som er interessert i spill, men aldri har vært på ARCON? Den som verver tre eller flere nye medlemmer blir belønnet med gratis medlemskap. Den som verver flest får en solid vervepremie. NB: Du kan bare verve personer som ALDRI har vært på ARCON.

Den som blir vervet må fylle ut "vervet"-feltet på innbetalingskortet, og den som verver må sende inn et eget brev eller verveskjema med navn og adresse på de nye medlemmene. Hvis den du verver har vært med på ARCON før, blir vervingen ikke godkjent! Verveskjema finner du på nettet: arcon.fandom.no

Den som verver må også selv betale medlemsavgift til ARCON. Ved godkjent verving av minst

tre andre, vil medlemsavgiften så bli refundert ved inngangen.

Verv noen til ARCON du også!

## Frivillig innsats...

...er absolutt nødvendig for å få ARCON til å gå rundt. Alle som har lyst til å gi en håndrekning, er hjertelig velkomne som gophere. Er du interessert i å melde deg, så kryss av i et eget felt på giro-innbetalingskortet som er vedlagt i denne brosjyren, eller på våre nettsider.

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

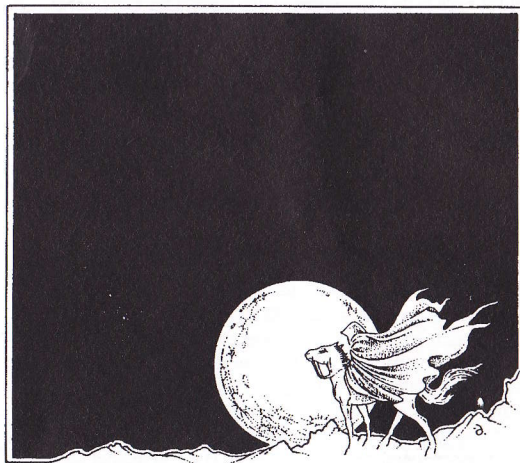
- \* Gleden av å være med på å arrangere Norges største spillfestival
- \* Refundert kongressavgiften (hvis vi går med overskudd)
- \* Snike i køen på samme måte som spillere
- \* Egen T-skjorte, button etc.
- \* Matkuponger ("gopherdollars")
- \* Garantert overnatting & div. andre servicetilbud
- \* Overmattingsplass onsdag-mandag hvis nødvendig

Gophere får altså samme prioritet på rollespillturneringer som spillere. Det vil si at hvis du har jobbet i minst to puljer som enten spiller eller ELLER gopher, kommer du først i køen på alle andre rollespillturneringer.

Blant de som har gjort aller størst innsats, velger vi ut årets gopher. Vedkommende får et gavekort verdt kr. 500 hos Avalon, og gratis adgang til neste ARCON.

Beste gophere under ARCON 17 ble Kjersti Margrethe Gullberg

De gopherne som blir igjen for å rydde etter avslutningen på søndag får garantert refundert kongressavgiften - der og da. I tillegg blir det brus og pølser under oppryddingen og mat når vi er ferdig.



# Praktisk Informasjon

## Åpningstider

ARCONs hovedlokaler er i Vilhelm Bjerknes' hus (bygning 13, Universitetet på Blindern, heretter kalt VB). Der er det åpent for publikum fra fredag 27/6 kl. 10.00 til søndag 29/6 kl. 17.00.

Alle som ønsker å delta i første pulje anbefales å møte opp på VB torsdag kveld (26/6) fra 18.00-24.00 for forhåndsregistrering, slik at man kan komme rett inn kl. 10.00 på fredag. Forhåndsregistrering vil også foregå på fredag fra kl. 08.00. Det tar tid å registrere alle deltagerne, så hvis du skal spille i første pulje bør du møte opp tidlig. Hold kvittering for betalt medlemsavgift klar ved oppmøte.

I år vil det også bli anledning til å låne spill på torsdagskvelden. Dette tilbudet trer i kraft når vi er ferdig med å rigge. Arbeidsomme og spillivrige ARCONister oppfordres til å møte.

## Overnatting

Som vanlig vil vi ha tilbud om overnatting på Ullevål skole, som ligger under 10 min. gange fra Universitetet. Adressen er John Colletts allé 20 (se kart). Overnattingstilbudet er pga begrenset kapasitet beregnet på tilreisende. Hvis du kommer utenbys fra, har forhåndspåmeldt deg, og bestilt overnatting, er du normalt garantert plass. Oslofolk vil bare slippe til dersom kapasiteten tillater det. Sovelokalene er åpne for publikum fra torsdag 26/6 kl. 2000 til søndag 29/6 kl. 12. Den første natten (torsdag-fredag) kan man møte opp direkte på VB for forhåndsregistrering og tilvisning av plass. Det er ikke anledning til å sove i de vanlige lokalene, og alle med sovepose i VB eller Sophus Lie vil bli vist bort.

Vær oppmerksom på at man må melde seg i resepsjonen hvis man ønsker å overnatte, og at man må vise gyldig overnattingsbillett både ved registrering i resepsjonen og ved ankomst til Ullevål skole. Vaktene våre vil påse at ordensreglene blir fulgt i innkvarteringslokalene. Alle former for støy, alkoholbruk og innendørs røyking vil det bli slått strengt ned på.

Legg også særlig merke til at skolen stenger kl 12 på søndag. Etter dette blir det ikke anledning til å hente bagasje. Hvis du skal spille i pulje VII, som begynner kl. 11, må du derfor ta med deg bagasjen når du forlater sovelokalene. Hvis du ikke skal spille kan du trygt sove videre, så lenge du er ute av lokalene til kl. 12. (Eller du kan bli igjen, og heller hjelpe til med å rydde skolen...)

## Verdisaker og andre eiendeler

ARCON tar overhodet ikke ansvar for deltagerens eiendeler. Dette gjelder også ting som henlegges til oppbevaring i resepsjonen, kontoret og gopherrommet. Selv om vi selvfølgelig gjør vårt beste for å unngå at ting blir stjålet, kan det skje uheld.

Det er en del små oppbevaringsbokser og garderobeskap i kjelleren i VB. Du kan sikre deg en av disse om du tar med deg en ikke altfor stor hengelås og er tidlig ute.

## Service tilbud

Som vanlig vil det være kiosk med salg av brus og snacks; under store deler av tiden får man også kjøpt varm mat. Åpningstidene er foreløpig som følger (forbehold om endringer):

\* Fredag 12.00-22.00

\* Lørdag 10.00-22.00

\* Søndag 10.00-1500

På kveldstid fredag og lørdag vil det bli pub i kjelleren (19.00 - 02.00, med 18-års grense). For øvrig finnes det restaurant og 7-Eleven i nærheten.

Dessuten er Majorstuen innenfor gangavstand (ca. 12-15 min.) og en stopp på T-banen fra Blindern. Her finner man et omfattende utvalg av butikker og spisesteder, og mange av dem er åpne utover kvelden.

## Salg

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

## Brannforskrifter

Ved tidligere ARCON-arrangementer har vi dessverre hatt episoder der brannalarmen har blitt utløst. Brannalarmen på Universitetet er svært omfintlig, det skal ikke mer til enn ett stearinlys eller litt sigarettøyk til for å løse den ut. Den er også koblet direkte til brannvesenet som må rykke ut. Det koster ca 5000 kr for en utrykning. Dersom en alarm utløses ved stearinlys/røyking vil de skyldige måtte betale regningen.

Det er derfor IKKE lov til å røyke, generere røyk eller damp, eller ha levende lys inne i ARCONs lokaler, uansett hvor mye "stemning" dette skaper. Det eneste unntaket til denne regelen er i RF-Kjeller'n (Puben).

Dersom brannalarmen utløses skal bygget øyeblikkelig tømmes. Vinduer og dører i alle rom skal lukkes.

Disse regler gjelder også for Ullevål skole. Dersom brannalarmen går skal bygget tømmes og vinduer og dører lukkes. På Ullevål skole kan klokka ringe på hele timer / vanlige ringetider om morgenen. Dette gjelder spesielt på torsdag til fredag. Dette er ikke nødvendigvis en brannalarm. Dersom den gir seg etter kort tid er det bare vanlig ringesignal. (Friminutt osv)

## Transport

Her finner du en oversikt over ulike måter å komme seg til Blindern. Hvis du reiser med trikk, buss eller bane bør du være oppmerksom på at siste avgang går en gang mellom kl. 23.00 og midnatt. Vær også klar over at det kan, og antageligvis vil, skje endringer i rutetilbudet mellom utsendelsen av denne brosjyren og tidspunktet for kongressen.

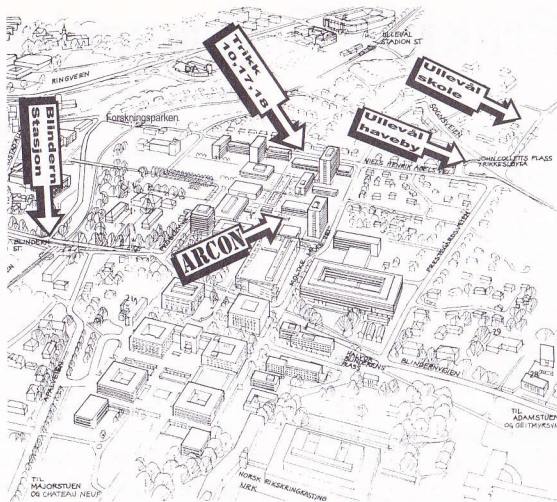
## Bil

Med bil finner du forholdsvis lett

Universitetet på Blindern, ved å følge Ring 2 eller 3. Det er skiltet fra Ullevål Stadion eller krysset Kirkeveien (Ring 2)-Blinderveien. Det nærmeste du kommer kongresslokalene er Moltke Moes vei (på "baksiden" av universitetsområdet). Besøkende-parkeringen er ved Problemveien, men etter kl. 1600 på fredag pleier det å være fritt frem på alle oppmerkede plasser på universitetsområdet. Se også kartet.

## T-bane

Dersom du kommer uten egen bil, anbefaler vi at du tar T-banen. Fra Oslo S kan man gå rett ned på Jernbanetorget T-banestasjon gjennom det nye kjøpesenteret Byporten. Trenger du ytterligere informasjon om ruter, avgangstider etc.? Stikk bortom Stor-Oslo Lokaltrafikks informasjoner Trafikanten, som ligger på Jernbanetorget rett ved siden av Oslo S og T-banestasjonen.



Du kan også ringe dit, på 22177030 (eller 177, om du bor i Oslo eller Akershus). Du kan ta linje 5 mot Sognsvann hele helgen, eller linje 4 mot Blindern på fredag og lørdag. Ellers kan du selvsagt også benytte deg av de andre T-banestasjonene for å komme med Sognsvannsbanen. Lenger opp i sentrum finner du stasjoner ved Stortinget og Nationaltheatret. Pass på at du tar banen i vestlig retning – dvs i retning Sognsvann eller Blindern.

Gå av på Blindern stasjon. Derfra ligger ARCONs lokaler opp bakken på høyre (østlige) side av stasjonen, når man kommer fra sentrum. Ruten fra stasjonen skal også være skiltet. Du kan også gå av på Forskningsparken, som ligger etter Blindern hvis du reiser fra Sentrum.

## Trikk og nattbuss

Tar du vanlig sporvogn (bytrikk), vennligst vær oppmerksom på følgende: Det går nå trikk til Rikshospitalet, og nærmeste holdeplass er dermed på nordsiden av universitetsområdet, i Niels Henrik Abels vei - holdeplassen heter Universitetet Blindern. Det er linje 10 (Jar-Rikshospitalet), 17 (Grefsen-Rikshospitalet) og rushtidslinje 18 (Ljabru-Rikshospitalet) som dekker denne strekningen. I tillegg stopper nattbuslinjene 205 og 206 ved Ullevål Haveby. (Trikkeløyfa.)



# OUTLAND

## Oslo

Jernbanetorget 1, Østbanehallen, 0154 OSLO

Tlf: 22177010

## Trondheim

Munkegata 58, 7011 Trondheim

Tlf: 73520545

## Stavanger

Kirkegata 2, 4006 Stavanger

Tlf: 51938080

## Kristiansand

Markensgate 24. 4611 Kristiansand

Tlf: 38099420