

# Drang

det nye norske rollespillet



*...får du kjøpt på årets Arcon!*

#### ARCON-KOMITÉEN:

##### ADMIN

Nils Petter Wien  
986 45 345  
Martin Bull Gudmundsen  
922 48 670

##### DRIFT

Espen Sortland  
924 42 211  
Kristian Echholt  
900 97 628  
Thomas Refsdal  
988 06 199

Trond Jansen  
22 65 92 74

##### PROGRAM

Sindre Cools Berg  
950 63 732  
Therese Keilhau  
951 02 501

spillfestivalen

# ARCON 20

**FEIRER ARCON MED ET RAUST TILBUD  
I OSLO-BUTIKKEN FREDAG 25/6 OG LØRDAG 26/6**

**FREMVISER DU FESTIVALARMBÅND  
FÅR DU**

**30 % RABATT PÅ  
ROLLESPILL, BØKER OG TEGNESERIER**

**OG**

**15 % RABATT PÅ  
ALT ANNET**

# VELKOMMEN TIL ARCON XX!

Først en trist nyhet mange nå har fått med seg. Johannes Henrik Berg jr. døde 29. april 2004. Bare 47 år gammel gikk ARCONs "far", en energisk ressursperson og utømmelig kilde til viten bort. Årets kongress bærer tydelig preg av hans bortgang. Et minnefond har blitt opprettets i hans navn og ARCON vil være en bidragsyter til dette. Johannes har satt spor etter seg i hele miljøet vil bli dypt savnet.

Årets kongress er et jubileum som nummer 20 i rekken. Storhetstiden er kanskje over, men i år har hele 324 forhåndsregistrert seg. Dette er faktisk 20% flere enn i fjor! Vi har også flere turneringer i år og håper at kongressen også blir bedre enn fjorårets. Du kan hjelpe til! Vi trenger spesielt gophere og nattevakter. Ta kontakt med oss i resepsjonen og vær med på å arrangere Norges beste festival!

Puljeoppsettet er som de fleste ser endret litt i år. Midtpuljen fredag og lørdag er delt i to mindre puljer slik at småturneringer og andre kortere innslag ikke binder opp for mye av folks tid. Pulje II, III, VI og VII varer altså bare 2 timer. Turneringer som går over for eksempel Pulje II og III varer allikevel 5 timer uten pause som vanlig. Forvirrende? Se programoppslagene våre i foajeen eller spør i resepsjonen.

Årets jippo er "The Matrix". Avhengig av hvilken pille du valgte ved inngangen, ønsker vi velkommen til vår virtuelle virkelighet på Vilhelm Bjerknæs hus eller Zion i RF-kjelleren. Uansett bør du se opp for ondsinnede agenter også kalt "komitémedlemmer" som roper ordre og krever disiplin av årets deltagere. Ryktene er likevel at opprørerne er mange og at maskinenes herredømme nærmer seg slutten.

Vi håper at ARCON XX blir større enn på mange år og at du får en helg fylt med spilling, latter, diskusjon og moro denne siste helgen i juni 2004.

Med vennlig hilsen  
Kristian Echholt  
ARCON-komiteén

## PRAKTISK

### ÅPNINGSTIDER

ARCONs primære lokaler er i Vilhelm Bjerknæs hus (bygning 13, Universitetet på Blindern, heretter kalt VB). Der er det åpent for publikum fra fredag 25/6 kl. 10.00 til søndag 27/6 kl. 17.00.

### OVERNATTING

Som vanlig vil vi benytte egne lokaler til overnatting. Disse ligger i Ullevål Skole. Denne er under 10 min. gange fra Universitetet, og adressen er John Colletts allé 20 (se kart). Pga. begrenset kapasitet er alle overnattingsplasser reservert tilreisende - har du forhåndsbetalt, bestilt overnatting og er utenbys fra, er du normalt garantert plass, mens Oslofolk vil slippe til dersom det er plass.

Sovelokalene er åpne for publikum fra torsdag 24/6 kl. 20.00 til søndag 27/6 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 IX, 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 gopherrømmet. 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 sånn om du tar med deg en ikke altfor stor hengelås og er tidlig ute.

## SERVICEBUD

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 10.00-15.00

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. Her finner man en omfattende samling av butikker og spisesteder, mange av dem åpne sent både fredag og lørdag.

## SALG

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

## BRANNFORSKRIFTER

Ved tidligere ARCON-arrangementer har vi dessverre hatt episoder der brannalarmen har blitt utløst. Brannalarmen på Universitetet er svært ømfintlig, 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 eller lignende vil de skyldige måtte betale regningen.

Det er derfor IKKE lov til å røyke 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

Bil

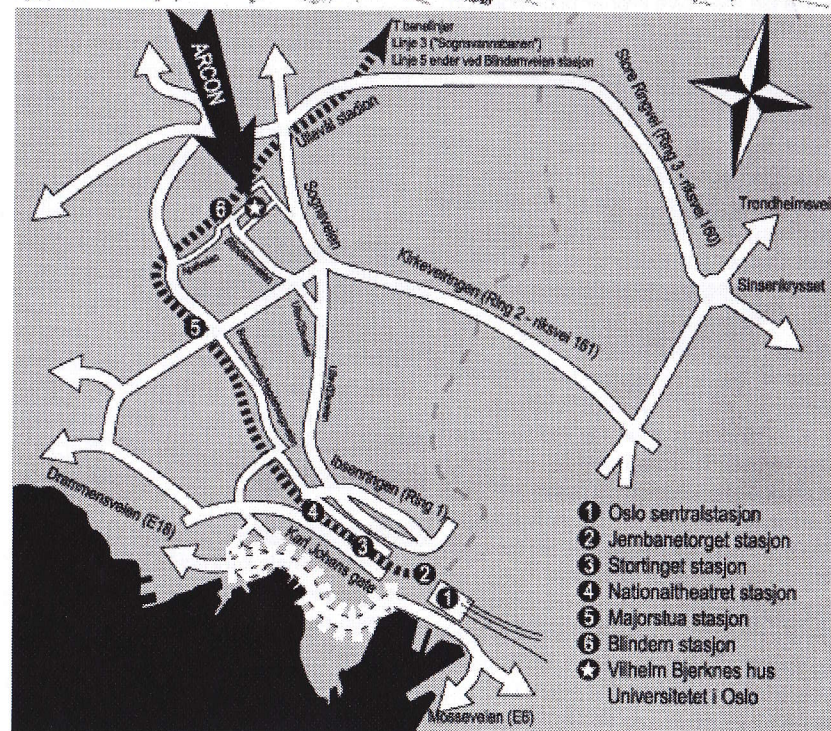
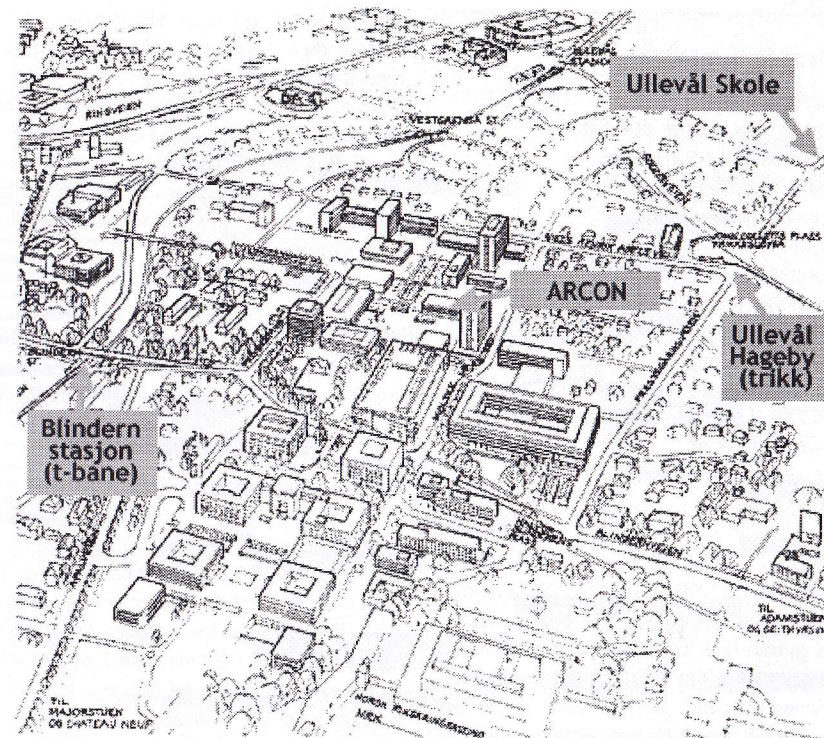
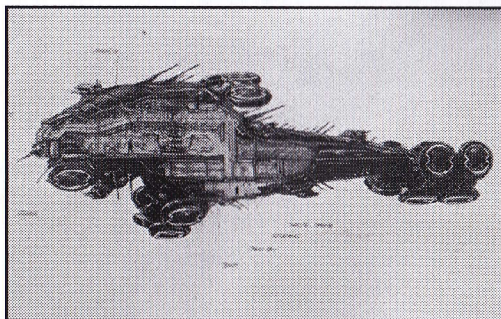
Med bil finner du forholdsvis lett Universitetet på Blindern, ved å følge Ring 2 eller 3 (det er skiltet fra Ullevål Stadion eller krysset Kirkeveien (Ring 2)-Blindernveien. Det nærmeste du kommer kongresslokalene er Moltke Moes vei (på baksiden av universitetsområdet). Besøkende-parkeringen er ved Problemveien. Se også kartet.

T-BANE

For å komme til ARCON tar linje 3 (Sognsvann) eller linje 5 (Storo) til Blindern stasjon. For å komme til sentrum om kvelden tar du de samme linjene andre veien. Siste avgang for linje 5 mot sentrum og videre er kl 00.37. Siste avgang for linje 3 er kl. 00.56.

TRIKK OG NATTBUSS

Den nærmeste trikkeholdeplassen (bytrikken) heter Universitetet Blindern, og ligger på nordsiden av universitetsområdet. Linje 10 og 17 stopper her. Siste avgang i retning sentrum er kl 00.33 for linje 17, og kl. 00.16 for linje 10. Rushstidslinje 18, som kun går på dagtid fredag og lørdag, stopper på John Collets plass, som er holdeplassen før. Bus 22 og 25 kjører fra Majorstuen til John Collets plass. I tillegg stopper nattbuslinjene 205 og 206 ved Ullevål Haveby (Trikkesløyfa).



- 1 Oslo sentralstasjon
- 2 Jernbanetorget stasjon
- 3 Stortinget stasjon
- 4 Nationaltheatret stasjon
- 5 Majorstua stasjon
- 6 Blindern stasjon
- ★ Vilhelm Bjerknes hus Universitetet i Oslo



Stor miniatyr, (single character, hero, vehicle, warmachine, monster). Base størrelser bør holdes under 25x25 cm.

#### MODUL/SPILDESIGNWORKSHOP ☺☒[LAG]

Går du med en spilldesigner i magen? Har du IDEEN - den ene, store, geniale ideen som bare er nødt til å bli tidenes nye spill? Eller har du bare lyst til å lære hvordan man gjør når man lager en modul til en rollespillturnering på en spillkongress? I år arrangerer ARCON en modul-/spilldesignworkshop, der nettopp du kan få lære hvordan du kan lage ditt eget spill av noen av de aller beste spilldesignerne i det norske spillmiljøet. Meld deg gjerne på til - men det er ikke et absolutt krav at du melder deg på på forhånd... Du bør avslutte pulje II og IX hvis du skal få med deg hele spilldesignworkshop'en samt en del tid underveis, men det blir også litt opp til hver enkelt gruppe hvordan dere har lyst til å legge opp løpet. Modul-/spilldesignworkshopen har oppstart med en gjennomgang av hva det innebærer å lage en rollespillmodul, eller et helt spill, i Pulje II (fra kl. 16). I løpet av puljen kommer dere til å bli delt inn i grupper, som i løpet av Arcon skal prøve å skrive en modul (eller designe et komplett spill) i løpet av Arcon. Fra Pulje III til Pulje VIII får gruppene anledning til å arbeide med ideene sine, samtidig som spillskaperne våre er tilgjengelige til å svare på spørsmål, eller som personer dere kan diskutere ideene dere jobber med. Søndag morgen (Pulje IX, kl 12.) leverer dere inn det dere har laget, så kommenterer spillskaperne våre produktene deres, og gir dere ideer om hvordan de kan bli enda bedre. Det er mulig at Arcon kan komme til å trykke den beste modulen i en eller annen form.

#### SIDEPGRAM ☺

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. Se eget oppslag under turneringen eller Arcons brosjyre.

#### SPØRREKONKURRANSE ☺

Som vanlig vil kvalifiseringsspørsmålene bli lagt ut på kongressen, men i år finner du dem også på våre nettsider ([www.spillfestival.no](http://www.spillfestival.no)). Ta en tur innom hvis du føler at trivia-monsteret i magen sparker og vil ut. Blir det mange som kvalifiserer seg, tar vi også en mellomrunde på lørdag før den store finalen søndag ettermiddag!

#### TEGNEKONKURRANSE ☺

Tegnekonkurransen er tingen for de som har kunstneriske ambisjoner, og tegner noe med i det minste en viss spillrelevans. 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.

#### BRETTSPILL

##### 18XX ☺☒[NY!]

[18] Jan Erik Storebø

Pulje I+VIII \* 10+ deltagere

Klassisk togspill hvor en kjøper småselskap med spesielle egenskaper, som eventuelt selges, starter selskap eller "henger seg på" andres. Kjøp billig, selg dyrt, eller bedre: tjen mest mulig på dem. Start dine egne selskap. Selskapene kjøper tog og småselskap, legger skinner, tjener penger, deler ut eller beholder for å kjøpe bedre tog som tjener mer i annen omgang. Pass på at ingen dumper et selskap med lite penger og dårlige tog på deg, for da har du problemer! En kapitalistisk tankegang er alt som kreves for å forstå og nyte dette spillet.

##### A HOUSE DIVIDED ☺☒[NY!]

[AHD] Fred Førde

Pulje III+IX \* 8 deltagere

Den amerikanske borgerkrig 1861-65. Styr nord eller sørs styrker til seier. Et spill på introduksjonsnivå, men også noe for erfarne spillere. Opplæring vil bli gitt til de som ønsker det.

Turneringen har plass til inntil 8 spillere i hver pulje. Avhengig av antall spillere vil vi bruke et "Cup" system eller beste resultat avgjør.

##### ADVANCED CIVILIZATION ☺☒

[ACIV] Nils Petter Wien

Pulje III+V+VII+VIII \* 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 krigspill, krigeren er som regel taperen. - Men pass opp, naboen din trenger ikke å tenke det samme. Spredning av katastrofer anbefales på det sterkeste. (Og husk: en "liten" borgerkrig er gøy..) PS: Må IKKE forveksles med dataspillet med samme navn. PPS: Spillet TAR lang tid (regn med å bli ferdige mellom

3 og 5 om natten)

##### AGE OF STEAM ☺☒☒

[AOS] Piet Skjæveland

Pulje I \* 15 deltagere

I dette spillet skal du bygge ut jernbanelinjer og sikre deg avtaler på godslevering. Hvis du klarer å ta en avstikker om noen flere byer for å plukke opp pasasjerer så er det ekstra innbringende. Her starter du ut med en veldig trang økonomi, og må slite litt for å arbeide bort underskuddet. Prisvinnende spill av Martin Wallace.

##### AMON RE ☺☒☒[NY!]

[AMO] Per Johan Lysberg

Pulje VI-VII \* 20+ deltagere

Som Faraoer i det antikke Egypt skal spillerne knives om å bygge flest pyramider, samtidig som de skal administrere sine provinser på best mulig måte. Det koster å sikre seg de beste provinsene, bønder skal dyrke jorda, karavanehandel iverksettes, spesialaksjoner rekvireres. Inntektene bestemmes i fellesskap gjennom en offerfase. Amun-Re er Reiner Knizias siste storspill, og byr på mange finurlige mekanikker.

##### AXIS AND ALLIES LAG ☺☒[LAG]

[AAL] Programkomiten

Pulje I+IV+V

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.

##### BACKGAMMON ☺☒☒

[BKG] Oslo Backgammonklubb v/Eivind Brenningen

Pulje V+VI \* 75+ deltagere

Oslo Backgammon Klubb inviterer til backgammonturnering. Turneringen er åpen for alle som IKKE er medlem av NBGF/OBGF (med unntak av helt nye spillere). Hvis nok interesse vil det også bli avholdt en lagtturnering med 3 pers/lag. Det spilles i utgangspunktet uten dobbelkubbe, men ellers etter internasjonale regler.

Internasjonale turneringsregler brukes (muligens uten kubbe).

Se forøvrig <http://www.nbgf.no/>

##### BATTLE FOR MOSCOW ☺☒[NY!]

[BFM] Fred Førde

Pulje III \* 8 deltagere

Dessverre ikke å få kjøpt lenger, opprinnelig var det et gratis spill på introduksjonsnivå. Men kan lastes ned fra <http://grognard.com/bfm/index.html> Et enkelt og raskt spill om slaget om Moskva 1941, du spiller den Tyske siden eller den Russiske. Opplæring vil bli gitt til alle som ønsker det. Avhengig av antall spillere vil vi bruke et "Cup" system eller beste resultat avgjør.

Turneringen har plass til 8 spillere i hver pulje.

##### BRITANNIA ☺☒☒

[BRI] Riksföreningen for strategiske brettspill v/Martin Nielsen

Pulje V+IX \* 16+ deltagere

Britannia er et gammelt og ærverdig Avalon Hill spill, men likevel et av de enkleste å sette seg inn i. Man deltar i de forskjellige invasjonene av England fra romertiden og fram til 1066. Som spiller får man styre mange forskjellige grupperinger, og man samler victory points gjennom hele spillet. Spillet har til tider innslag av plotting og diplomati, men er primært et taktikk-spill.

##### CARCASSONNE ☺☒☒

[CAR] Brettspill.no v/Nils Håkon Nordberg

Pulje I+V+VI \* 100+ deltagere

Alle runder "Carcassonne" starter med at det ligger én enkelt brikke på bordet. Besnærende enkelt, men snart sprer det seg byer, veier og åkerlandskaper utover hele bordet. Den smarte spiller fordeler sine landeveisrøvere, riddere, bønder og munk på de mest verdifulle prosjektene. Velger du å spille snilt, så er Carcassonne et familiespill. Men du kan også være den slemme, som kupper andres hardt opparbeidede prosjekter og knabber halvparten av gevinsten. Vi spiller med "Handelsmann & Byggmester"-utvidelsen, som øker muligheten for utspekulert spill. En runde Carcassonne tar 60-90 minutter, og turneringen spilles over tre eller fire runder (avhengig av antall deltagere).

##### DIPLOMACY NM ☺☒☒

[DIP] NDF v/ Frank Johansen

Pulje II+III+V+VI+VII+IX \* 100+ deltagere

I Diplomacy prøver hver enkelt spiller å oppnå kontroll over Europa gjennom en hårfin balansegang mellom tillit og mistanke, lojalitet og nådeløst svik. Dette brettspillet har blitt en moderne klassiker!

Årets turnering er offisielt NM og blir arrangert av Norsk Diplomacyforbund. Nybegynnere ønskes hjertelig velkommen. Det vil bli gitt tilbud om regelgjennomgang, men du må møte opp minst 15 minutter før puljen begynner og si ifra om du ønsker opplæring. På nettstedet til NDF vil du finne turneringsreglement, samt enkel innføring i reglene: <http://diplomacy.no/ftf/nm2004.htm>

#### FORMULA DE ☺☒☳

[F1D] Olve Storhaug

Pulje IX \* 20+ deltagere

Så du vil bli en Formel 1 kjører ? Her er din sjanse!

Er du en fan av Formel 1? Drømmer du om å suse gjennom gatene i Monaco i over 200 mph? Ikke mer dagdrømming! Nå kan du selv få erfare spenningen med å kjøre en Formel 1 bil på en virkelig racerbane! Høy risiko, forventninger, taktikk og en smule flaks: Dette er ingrediensene i denne høyoktan fylte cocktail som trengs for å vinne verdens mest prestisje tunge Formel 1 baner."

#### GAME OF THRONES ☺☒☳

[GOT] Thomas Refsdal

Pulje V+IX \* 25+ deltagere

Spill en av de fem fraksjonene som slåss om å få kontroll over øya. Spillet bruker ingen terninger og baserer seg mye på Diplomacy men er mye mer varierende.

#### HISTORY OF THE WORLD ☺☒☳[NY!]

[HTW] Jan Erik Storebø

Pulje VI-VII \* 20+ deltagere

#### JUNTA ☺☒

[JUN] Teodor Bruknaap

Pulje I+VI-VII

Spillet hvor du er en korrumpert 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.

#### NAPOLÉONIC WARS ☺☒☳[NY!]

[NPW] Ulrik Bøe

Pulje VI-VII \* 20+ deltagere

Napoléonic Wars tar for seg krigene i Europa fra 1805 til 1814. Spillerne tar kontroll over en av Europas stormakter, som i begynnelsen av spillet

er delt i Koalisjonen (Storbritannia, Russland og Østerrike-Ungarn) og Frankrike, mens Prøyssen står på sidelinjen. Men dette er ikke et lagspill, vinneren er den spilleren som har skaffet seg flest nye områder, og man kan til og med bytte side underveis. Bruker et system med brikker og kort basert på We The People og Hannibal.

#### PANZERGRUPPE GUDERIAN ☺☳[NY!]

[PZG] Fred Førde

Pulje II \* 6+ deltagere

Dette spillet er en klassiker. Har du aldri spilt det bør du ikke la denne sjansen gå fra deg. Det er slaget om Smolensk 1941.

Kanskje den viktigst grunnen til at Tyskerne ikke presset videre mot Moskva med en gang og misten enhver sjanse til noe som kunne ligne på en seier i den delen av WW2 som ville til slutt bli deres ruin. Her valgte Russerne å stå å forsøke å holde de invaderene hordene tilbake. De mislykkes.

Men det var en kostbar seier for Tyskerne. Kan du lykkes bedre?

Dette spillet er mer avansert enn de to andre jeg arrangerer, det er en fordel om du har spilt "hex" strategi spill før. Men jeg vil gi opplæring til de som ønsker det.

Jeg har dessverre kun plass til 4-6 spillere hvis ingen tar med sine spill. Avhengig av antall spillere vil vi bruke et "Cup" system eller beste resultat avgjør.

#### PUERTO RICO ☺☒☳

[PR] Piet Skjæveland

Pulje III+VI+VII \* 64+ deltagere

Dette er spillet som har revolusjonert hele spillverdenen med sin geniale spillmekanisme og er rangsjert som det beste brettspillet noensinne. Her skal du drive en plantasje og via 7 ulike handlinger bygge opp kolonien din og sende varer hjem til europa. Du må hver runde velge hvilken handling du vil gjøre, men husk at det du velger får også alle de andre gjøre. Her er det ingen ventetid, det skjer noe som påvirker deg hele tiden.

#### REPUBLIC OF ROME ☺☒☳

[ROR] Inge Carlen og Jan Tamber

Pulje VIII \* 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 spillernes 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?

#### RISK 2210 A.D. ☺☒☳

[2210] Glenn Kristian Hansen

Pulje VIII \* 36+ deltagere

Vær med å utkjempe de siste årene av en lang og brutal krig. Hvem flykter til månen og hvem blir igjen for å regjere på jorda? Kommer du til å være den første som benytter atomvåpen? Dette er RISK, bare bedre en noen sinne, og med mange flere muligheter.

#### THE SETTLERS OF CATAN ☺☒☳

[SET] Glenn Kristian Hansen

Pulje IV \* 36+ deltagere

Som i fjor. + Det vil bli spilt finalespill med både Cities & Knights og Seefarers tilleggssett.

#### TITAN ☺☒☳[NY!]

[TAN] Jan Erik Storebø

Pulje I+VIII \* 10+ deltagere

Rekrutter skapninger, vinn slag for å forbedre din titan, anskaff engler, og ødelegg for motstanderen. pass på å beskytte din egen titan, ellers er du ferdig. terreng, flyving og skyting kan bli vesentlig på slagmarken.

#### WARCRAFT THE BOARDGAME ☺☒☳[LAG]

[WAR] Thomas Refsdal

Pulje II+III+IX \* 16+ deltagere

Prøv deg på brettspillet til det suksessrike dataspillet.

Det spilles lag 2 mot 2. De onde mot de gode. Møt gjerne opp med en du vil spille sammen med eller få en partner ved oppmøtet.

#### FIGURSPILL

##### BATTLEFLEET GOTHIC ☺☒☳

[BFG] Kenneth Lomeland

Pulje V-VI-VII \* 30 deltagere

Spillet vil bli spilt i 5 pitched battles der det bare

går enkelt ut på å knuse motstanderen der man får poeng for hver kamp den som har mest poeng etter de 5 rundene er vinneren det blir derfor ikke finale. Nøyaktige regler for dette kommer seinere.

Ta med egne miniatyrer og brikker som fighters, bombers og blast markers (viktig) ta med regelbok. Vi bruker reglene i original boka, vis du lurer på om noen ekstra regler i White Dwarf gjelder eller lignende ta kontakt.. Men flåter som er på denne sida er gyldige, men bare så lenge du har miniatyrer til det!! <http://www.specialist-games.com/battlefleetgothic/default.htm>

#### BLOOD BOWL ☺☒☳

[BB] Stein Oddvar Rasmussen

Pulje V/VI+VIII \* 10+ deltagere

Fantasi-fotball fra Warhammer-verdenen. Ta med brett.

Regelverk: Living Rulebook 2.0 m/2003 rules review er utgangspunktet. I tillegg: Ingen starplayers. Ingen ogrer eller troll på orc-teams. Andre unntak og regler vil det bli informert om ved turneringsstart.

#### FULL THRUST ☺☒☳

[FT] Tomas Ruud

Pulje II+III+IV \* 8 deltagere

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 iniativsystem der små skip skyter først.

#### SPACE MARINES EPIC ☺☒☳

[EPIC] Teodor Bruknaap

Pulje II+III

Sjekk websidene våre for mer informasjon.

#### WARHAMMER 40000 ☺☒☳

[W40K] Are Riksaasen

Pulje V-VI-VII-VIII \* 50+ deltagere

Warhammer 40000 - "In the Far Future there is only War" I hvert fall bruker de ikke bordene til noe annet. Året er 40999 og alle rasene i galaksen samles for å avgjøre hvilken hær som er den grimme i versjon 3 av reglene før versjon 4 kommer. Vi spiller med Trial Assault Rules fra Chapter Approved 2004 og det blir 4 forskjellige scenarier.

Utfyllende informasjon kommer på nettsiden eller

ved å melde seg på Ares Warhammer 40000 liste  
- arerix@yahoo.com

## WARHAMMER FANTASY BATTLE ☹️☒☞

[WHFB] Helge Aarvik

Pulje III-IV \* 50 deltagere

Det vil spilles 5 slag med hærer på 1950 poeng, 2 Pitched Battle, 1 Capture og 2 spesial scenarioer. Alle må ta med ekstra arméliste og 3 stk. tereng. Poeng gis for spilling og maling. Revised Magic Lores fra Chronicles 2004 brukes. Steam Tank eller Great Weapons på helter er ikke tillatt. Velkommen!

Info på:  
<http://heim.ifi.uio.no/~helgeaar/arcon.html>

## KORTSPILL

### B5 CCG NM ☹️☒☞

[B5] Rune Aaboen

Pulje IX \* 16+ deltagere

Vær med i kampen om å bli den dominerende makt i Babylon 5 universet, sammen med Londo, G'Kar, Morden, Kosh og resten av gjengen... Vi spiller standard constructed 2 runder + finale. (Det vil bli mulighet for utlånsdeck)

### CITADEL ☹️☒☞

[CITA] Fredrik Somerville

Pulje II \* 25+ deltagere

Lyst til å backstabe dine venner? Stjele vilt og uhemmet? Eller bare ødelegge mest mulig?

Citadels er et kort og enkelt spill med humoristisk preg som kan spilles når og hvor som helst. Passer for folk med pokerfjes og som ikke gidder lære så mange regler! :)

Full turnering med semi og finale i løpet av en pulje.

### ILLUMINATI ☹️☒☞

[ILL] Jo-Herman Haugholt

Pulje IV+VI \* 36+ deltagere

They're all around us. Secret conspiracies are everywhere, and where can you find the only truth? Certainly not in the game of Illuminati. Fnord.

The phone company is controlled by creatures from outer space. The Congressional Wives have taken over the Pentagon. And the Boy Sprouts are cashing in their secret Swiss bank account to smash the IRS! Two to six players compete to grab powerful groups and increase their wealth and power. No ploy is too devious, no stratagem too

low, as you scheme your way to victory.

### LotR TCG ☹️☒☞ [NY!]

[LOTR] Øyvind Schjøtt

Pulje III-IV \* 8+ deltagere

Det blir holdt 4 runder og vi regner med å være ferdig til mellom 22 og 23. Prisen er 10kr pr person for å holde en sanksjonert turnering. Husk at det er den nye x-list ute for kort som kom ut i starten av mai som gjelder.

### LotR TCG NM ☹️☒☞ [NY!]

[LOTR NM] Øyvind Schjøtt

Pulje V-VI \* 8+ deltagere

Dette er det offisielle Lord of the Rings TCG NM i Norge 2004

Det er en standard turnering og vi satser på godt oppmøte. Det blir holdt 8 runder og vi regner med å være ferdig til rundt 18.00 Prisen er 10kr pr person for å holde en sanksjonert turnering. Husk at det er den nye x-list ute for kort som kom ut i starten av mai som gjelder.

### MAGIC ALL NIGHT ☹️☒

[MAN] Thomas Refsdal

Pulje I/II/III/IV/V/VI-VII/VIII/IX \* 8 deltagere

Det vil bli arrangert små 8 manns turneringer under hele ARCON så lenge det er etterspørsel til det. Formatene er opp til deltagerne så lenge vi har kort til limited formatene. Constructed kan kjøres ubegrenset.

### MAGIC THE GATHERING NM ☹️☒☞

[MTG] Rune Horvik

Pulje V-VI-VII-VIII-X \* 120+ deltagere

Lørdag og søndag arrangeres norgesmesterskap i Magic the Gathering! Formatet er draft den ene dagen og standard den andre. Forhåndskvalifisering er nødvendig. Kontakt Rune på [rune@mtgnorway.no](mailto:rune@mtgnorway.no) for mer informasjon.

## ROLLESPILL

### 7TH SEA: JAKTEN PÅ LORD ALGY ☹️☒ [LAG]

[7TH] Torgrim Husvik og Jørn Slemdal

Pulje I \* 30+ deltagere

Jakten på Lord Algy

En assortert gruppe tapre mennesker har satt seg fore et vanskelig mål: Å finne og befri Lord Algernon FitzWilliam-Clairbourne, helt i den Avalonske marine og dypt savnet familieoverhode. Men hvem er alle disse som prøver å legge kjepper

i hjulene på våre helter, og hva vil Den Hellige Inkvisisjonen egentlig med gode gamle Lord Algy?

7th Sea er et spill som lar deg leve ut konseptet Swashbuckling som aldri før, i en verden beslektet med, men også temmelig forskjellig fra vår egen på 1600-tallet. Her finnes religionsskismer, invasjonskrig og piratvirksomhet side om side med trolldomskyndig adel, merkelige monstre og minner fra urgamle sivilisasjoner. Robin Hood, De Tre Musketerer, Captain Blood og Tsarens Kurer, Greven av Monte Christo og Den Trettende Kriger, alt har sin parallell i Theah. Sving fra lysekroner, flørt med barpiker, dueller på hustak, bortfør din skjertes utkårede, avfyr alle kanoner mot fiendens skip, og mest av alt, lev livet som om hver dag var den siste.

Regelkunnskap er fordelaktig, men ikke påkrevd. Ta med skrivesaker, en håndfull d10 og gjerne en fjong hatt eller en lapp å ha over øyet. Spilleleder bør ha tilgang til både Player og Game Master-bøkene, skjønt Player er nok viktigst.

Ønsket alder på spillere: 13+

Bruker 7th Sea Roll and Keep systemet, 2nd printing, IKKE Swashbuckling Adventures d20.

### ACTION! SYSTEM: DELTA-LAGET ☹️☒☞

[DEL] Jo-Herman Haugholt

Pulje I \* 18+ deltagere

I fremtiden har revolusjoner innen romfart og konstruksjon gjort det mulig for menneskeheten å spre over hele solsystemet, selv om med revolusjoner innen biogenetikk og kybernetikk har gjort ordet 'menneske' vanskelig å definere.

Denne store spredningen har gjort tradisjonelle lovhånderings strukturer utdaterte, med det store mylder av bebyggelser på asteroider, romstasjoner og planeter. Behovet for private såkalte 'trøbbelkonsulent'-firmaer har vokst frem, og et firma er spesielt ansett som det beste. De har sikret seg en markedsmajoritet ved å kunne tilby de beste trøbbelkonsulentene i solsystemet.

Taktikken bak deres suksess bestod i å tilby så gode vilkår for sine ansatte at de lokket til seg de beste som var. Baksiden ved denne taktikken var at det var praktisk talt umulig for dem å sparke noen... Derfor har de en uoffisiell policy som går ut på at de mest 'problematisk' blir silt ut til såkalte delta-lag... Ryktene om at tre advokatfirmaer og fem PR-byråer ble kjøpt opp for å håndtere damage-control etter delta-lagene er sterkt overdrevet...

### BESM PSYCHIC WARS ☹️☒☞

[BES] Marius Einan Storeide

Pulje IV \* 25+ deltagere

Et par år inn i framtiden har man funnet ut hvordan man kan fremkalle psykiske krefter ved å bruke spesielle medisiner. Ulempen er at dette bare virker når test-personene er mellom 13 og 17, etter dette "brenner" kreftene ut. For øyeblikket eksisterer to selskaper som benytter disse midlene; BioGenesis og Oracle. De er bitre rivaler, og tilbyr hjelp under bordet til de som kan betale for det, alt fra snikmyrning og horoskop til tankelesning av konkurrenter. Oracle har, etter en bitter strid mellom de to selskapene, sikret seg en kontrakt med en anti-terror styrke.

Etter et par uker blir en oljetanker kapret, og Oracle blir kalt inn på banen. De sender et team av ny-vervede ungdommer. Dette er sjansen de har ventet på til å vise hva de er gode for.

### CALL OF CTHULHU ☹️☒☞ [NY!]

[COC] Alf Risberg

Pulje VI-VII \* 25+ deltagere

Vi lister oss så stillt på tå....

Call of Cthulhu (Gaslight)

Ryktene forteller at godseieren på Winford Mansion nettopp har mottatt en forsendelse med gullbarrer. Fem "helter" fra Londons underverden bestemmer seg for å hjelpe godseieren av med byrden og sniker seg ut i tåkehavet for å bryte seg inn på godset. Det viser seg raskt at det foregår mer enn de i utgangspunktet hadde forestilt seg og de vikler seg snart inn i et komplott der dekadente lorder, vandøde og gale vitenskapsmenn er noen av ingrediensene. Ikke kan de kontakte politiet heller....  
OBS: Dette er samme modul som "GURPS GASLIGHT" i 2000. Men det var kun fem stykker som deltok på denne.

Meld deg på hvis du kunne tenke deg en blanding av Sherlock Holmes, Cthulhu, og Dataspillet Thief.

### CYBERPUNK ACTION! SYSTEM ☹️☒☞

[CYB] Daniel Christopher Treidene

Pulje IV \* 18+ deltagere

Det regner over nattens by, slik det bestandig gjør. Det er ikke mange som husker hvordan en solskinnsdag ser ut. Det glimrer av Neonlys fra byens monstrøse bygninger som reklamerer for alskens meningsløse produkter. Rotter og underverdens representanter samler seg i byens bakgater der de kan finne mere søle og regn og kanskje en kule i ryggen i leten etter penger eller hva det er

som gir dem de trenger. Spis eller bli spist er undervordens lov, dog det slettes ikke er stort anderledes i forretningsverdenen hvor alt ser mye bedre ut fra utsiden.

Hva må man gjøre for å overleve en slik verden, bli mest mulig cyborg på kostnad av av ens mennesklighet eller appellere til mennesker ved hjelp av rock&roll? Eller vil du bare finne noe å spise?! I denne verdenen er det ikke uvanlig at folk blir ranet og deretter solgt, bit for bit. Er du en som vil endre verdenen eller er du ute etter å knuse flere kneskåler?

#### D&D DUELL ☹️☒

[DUEL] Espen Sortland  
Pulje I-III/IV \* 20+ deltagere

Lag en mer eller mindre "spillbar" D&D 3rd ed (3.5 bøker overstyrer 3.0) karakter med 48 poeng "point buy" og 400 000 xp.

En xp = 2 gull og eventuelle magiske gjennstander 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!"

Sjekk nettsidene for komplette (?) regler, og send meg gjerne en email om det er noe du lurer på...  
espenso@online.no

#### D&D DUNGEON CRAWL ☹️☒

[DC] Espen Sortland  
Pulje IX \* 20+ deltagere

"Du står foran en stor tredør, bak deg har vennene dine nettopp forsvunnet ned i avgrunnen, og taket har rast sammen. Veggene er overgrodd av mose, og det renner vann nedover veggene. Jevnt plassert rundt i rommet er det fakler som er i ferd med å brenne ut.

Det virker som du er helt alene - hvordan kommer du deg ut?

Du hører lav snakking bak døra..."

D&D Dungeon Crawl er en ny type duell turneering der det er om å gjøre å komme seg igjennom en dungeon - alene. Du vil møte vanskeligere motstandere etter hvert som du kommer innover i dungeonen. Pass deg for feller etc.

Du lager en karakter med opptil 66000 xp, og med stats som tilsvarer 25 pts point buy. Utstyr kan kjøpes for xp, hvor 1 xp = 2 gull mynter. Husk å kjøpe alt av hva du måtte trenge.

Må 10-fot's-staven være med deg!

#### D&D NM ☹️☒

[DDNM] Margrete Somerville  
Pulje I/II/III/IV+VI-VII+IX \* 125+ deltagere

I byen Lexwar finnes det et guild som kalles Skyggelauget. De har stor makt i byen og områdene rundt, og medlemene er de som ikke passer inn andre i samfunnet. Lauget tar kun opp nye medlemmer en gang hvert fjerde år, og om selve opptaksprøven er det få som hvet noe. Det eneste som vites sikkert er at de færreste overlever, og blir du først medlem, er det på livstid. Spillerne er personer som av forskjellig grunn ønsker å melde seg inn i Skyggelauget, noen fordi de ikke passer inn, andre fordi de ønsker amnesti for tidligere forbrytelser de har begått.

Bruker 3.0ed ikke 3.5ed.

#### DRAUG ☹️☒☹️

[DRA] Matthijs Holter  
Pulje VIII \* 30+ deltagere

Det er glovarmt, det er tørt; snart skal sankthansbålene tennes. På deres vei over fjellhaugene har dere møtt så mange former for gjestfrihet, hos fattige og rike. Dere nærmer dere nå Gråland, også kjent som "hølet i bakken". Forventningene er lave. Men solen står høyt over gresskleddede bakker.

#### FABULA ☹️☒☹️

[FAB] Tomas Mørkrid  
Pulje I-III/IV/VI-VII \* 54 deltagere

Tre eventyr til Fabula i år, alle sentrert rundt rolletypen "jeger". Det betyr ikke at alle rollene er jegere. Du velger selv hva slags rolle du vil ha, men noen jegerferdigheter har alle. "Monster i mørke" spilles fredag kveld, og rollene må finne monsteret som stjeler spedbarn i landsbyen.

"Vinden fra Dauingfjell" spilles lørdag formiddag, og rollene må til toppen av fjellet før kornet råtner på åkrene.

"Skogens Hjerte" spilles lørdag kveld, og rollene er gitt et oppdrag de ikke kan si nei til, og som de ikke kan overleve.

Hvert eventyr kan spilles for seg, men du kan også spille alle tre med samme rolle. Og alle eventyrene er knyttet til det nye Fabula-heftet; Villmark. Opplev villmarken på Arcon!

#### GURPS: DISCWORLD ☹️☒

[DW] Katrine Myra  
Pulje I-III+VI-VII \* 36+ deltagere

I Det Selsomme Pinnsvins år ble en gruppe elite-

# INTERCON 2005

Oslo, fredag 29. – søndag 31. juli 2005

Æresgjester

John-Henri Holmberg  
Tanith Lee  
Elizabeth Moon

INTERCON 2005 setter fokus på den fantastiske litteraturen, science fiction- og fantasy-bøker. Vi byr på såvel paneldebatter, foredrag og intervjuer med æresgjester, som spørreleker ("quiz"), forfattertreff, uformelle diskusjoner og bokauksjon. Dessuten blir det innslag rettet mot tegneserier og spill, og mediaspor med film og TV-serier. I tillegg vil INTERCON by på den type uformelt, gemyttlig samvær som er vanlig der SF-fans møtes. INTERCON legger dessuten vekt på å opprettholde de gode forbindelsene mellom science fiction-miljøet i Norge og SF-entusiaster i andre land. Det vil si at en god del av programmet vil foregå på engelsk.

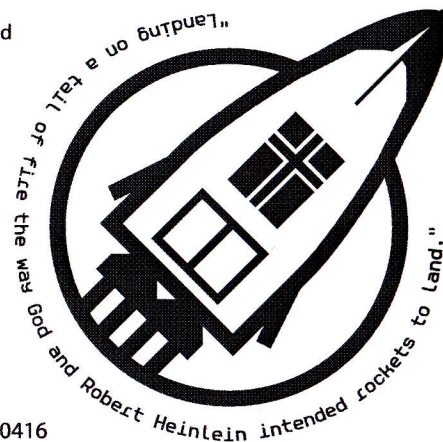
#### Bli medlem nå !

Medlemskap koster for tiden kun kr 200,- (150,- for studenter med gyldig studentbevis). Barn i følge med foreldre (ikke selvstendige medlemmer) betaler kr 100,-. Merk at prisen går opp 1. januar 2005, og dyrest blir det i døren, så det er penger å spare på å kjøpe medlemskap tidlig! For støtte-medlemskap og betaling fra utlandet, se nettsidene.

Intercon 2005  
c/o Heidi L yshol  
Kirkeveien 100C  
NO-0361 OSLO

[intercon@fandom.no](mailto:intercon@fandom.no)  
[intercon.fandom.no](http://intercon.fandom.no)

Postbankkonto 0530 06 50416





soldater sent uskyldig i fengsel av en militær domstol. De rømte øyeblikkelig, og søkte ly i Ankh-Morporks underverden. Fortsatt ettersøkt av byens vektere, overlever de nå som leiesoldater. Hvis du har et problem, og hvis du kan finne dem, kanskje DU kan leie... Ankh-Ligaen.

#### KULT, "CRACKS IN THE MIRROR" ☺☒☒[LAG]

[KULT] Ronald Larsen

Pulje IV \* 20+ deltagere

Å begynne på en ny skole kan være tøft, men i Craneville er det et rent helvete. Raphael, Gabriel, Dina og Michael flytter sammen med mamma og pappa til den koselige småbyen Craneville, men ting blir ikke helt slik de hadde forventet.

Hva feiler det alle barna på skolen? Og hvem er den mørke mannen, og hva har han i drømmene deres å gjøre?

Du må være 16 år eller mer for å delta i denne turneringen.

For mer info se websider [www.rollespill.no/kult-itm](http://www.rollespill.no/kult-itm)

#### MAGE THE ASCENSION ☺☒☒[LAG]

[MTA] Erlend Johansen, Mikael Gydhagen, Martin Gudmundsen, Trond Børsum

Pulje VI-VII \* 49+ deltagere

Virkeligheten står på randen av stagnering. Et ferskt kabal i berlin viser seg å bli ett av virkelighetens siste håp. Dette er den ellefte time, vil mennesket våkne i tide?

#### MAGE: NÆRMERE ENN BRØDRE ☺☒☒

[MAG] Anja Eliassen

Pulje V \* 36+ deltagere

En gang var det syv magikere med en ting til felles, deres Avatar, så lot en av disse syv seg friste av Nephandi sine løfter om makt. De seks andre er lojale mot Tradisjonene og ukorupterte, men hva gjør de når de alikevill blir dømt for å være Nephandi av Horizon sine domstoler, dømt til det verst tenkelige, Gilgul, den totale utsettelsen av deres felles Avatar. De seks har fått en uke på seg til å bevise sin uskyld, og tiden bør de bruke godt, for klarer de ikke de, mister de alt.

Modulen er skrevet for 2ed av Mage.

#### MATRIX VS VERDIKOMMISÆRENE ☺☒☒[NY!]

[VER] Are Riksaasen

Pulje II-III \* 6 deltagere

"Vær en av de ypperste av vitenskapsmenn som er invitert til en surrealistisk forskningskonferanse.

Verdikommisærene er et ultravoldelig avantgarderollespill bygd på URSUS (Ukonvensjonelle Rollespilleres Ultimate System) og anbefales derfor ikke for tanter over 50 år."

#### MATRIX VS. FENG SHUI ☺☒☒

[MAT] Martin Bull Gudmundsen

Pulje IX \* 25+ deltagere

Velkommen til turneringen som bygger på årets tema. Kapteinen på overflateskipet Camelot, Arthur, er tatt til fange av agent Mordred. Kroppen hans er fortsatt i live. Skal dere dra inn og redde ham, selv om det sikkert er en felle? Spillet bruker en hjemmesnekret versjon av Feng Shui-reglene, som vil være å få tak i på kongressen. Hvis du melder deg på NÅ, er du garantert en kveld med action og eventyr.

#### MUNCHAUSEN ☺☒☒

[MCH] Lasse Lundin

Pulje I \* 75+ deltagere

Igien samles adelige og andre dødelige for å fortelle historier fra sine liv. Munchausen er et morsomt spill som baserer seg mye på fantasi. Veldig enkelt spill.

#### MUNCHKIN D20 ☺☒☒

[MUN] Margrete Somerville

Pulje II-III \* 25+ deltagere

Lyst til å vinne et rollespill? Har du alltid drømt om å bli verdensherker... Nå har du muligheten! Det ryktes om at den aller mektigste magiske gjenstanden (The Ultimate-ultimate something) noen sine er blitt lokalisert i The Caves of Doom and Horrible Death... Så da er det bare å løpe til hulen, hakke ned alt i din vei, og sørge for at du, ja DU, og bare DU blir eier av denne gjenstanden, og verdenssherredømme er garantert ditt, og mest sansynlig så kan du slenge med universet og multiverset også, om verdensherredømme er litt for snevert. Dette er også spillet hvor det er lov og bestikke GM'en, så om du har lyst på ekstra fordeler husk og ta med godteri til GM/Arrangøren...

Vanlig 3ed D&D regler, men med klasser og feats etc. fra Munchkin d20.

#### MY LIFE WITH MASTER ☺☒☒

[MLM] Matthijs Holter

Pulje VI-VII \* 25+ deltagere

Et sted i øst-Europa, en gang for 200 år siden. Mester er misfornøyd. Mester syns ikke dere har gjort som dere skulle. Hvem får straffen denne

gang? En tjeners liv er hardt og kjærlighetsløst. Men kanskje... kanskje... kanskje er det endelig noen som liker deg. Den rare lille jenta i landsbyen? Den stumme bakeren? Klokkestøperen med de stirrende øynene? Får du nok kjærlighet, blir det kanskje du som... som overvinner Mester. (Ikke si det! Ikke si det til noen! Å nei, ikke si det!)

#### OCEANIA ☺☒☒

[OCE] Jonathan Brandrud

Pulje IX \* 25+ deltagere

Rollespillet Oceania er et nytt, norsk rollespill, om korsarer, heltegjerninger, kjærlighet og svik ute på det blå havet. Drømmer om et land bak horisonten, om heltegjæringer i nådeløse kamper mot pirater, korsarer og slavehandlere, drømmer om heder, ry og ære, slike ting driver menneskene ut på sjøen. Er du en fislete landkrabbe som sitter igjen for å råtne i en stinkende rennestein? Eller har du det som skal til for å bli en ekte seiler? Farene truer, men gullet lokker, og fremmede riker ligger bare der ute og venter på oss. En stappfull pose sølvkroner i beltet, en kjæreste i hver havn, en skarpslipt huggert i skjefte! Å hvilket liv, som sjømann! Forsvinn inn i horisonten, i rollespillet Oceania!

#### ROMANSE! ☺☒☒

[ROM] Karianne Grønningsæter

Pulje II-III \* 18+ deltagere

Velkommen til spillet der gutter er Herrer og jenter er Damer! Søk lykken i det romantiske Marmadura, la ditt mot og din kløkt føre deg til den Store Kjærligheten og la ingenting skille dere!

Selskapsesongen er godt i gang, og Hertuginne Nuna Murcia holder midtsommerball for adelen i Marmadura. Det viskes forventningsfullt i alle kretser om et praktfullt ball, og om hvem som er invitert og ikke. Ryktene sier at Hertuginnen til og med har invitert noen av de høyadelige fra Legant, det store kongeriket på kontinentet Moria, over havet! Samtidig er det alle historiene om hva som skjer på midtsommernatt på Hertuginnens slott, Celano. Men det er jo bare overtro, er det ikke?

#### SMURFEKRIGEN 4: BORGERREVOLUSJON ☺☒☒

[SMURF] Margrete Somerville

Pulje VI-VII \* 16+ deltagere

Smurfene er nå tilbake, og denne gangen er det faktisk ekte smurfer, av den typen du blir gal av å høre på syngingen til. Hva som være er er at deler av befolkningen i "Grekkaro" ser ut til å ha blitt gale allerede, og har startet en kampanje for at

Smurfene skal bli likeverdige borgere på lik linje med Grevlingene, Ekornene, Kanarifuglene og Rottene, og enda mer skremende er det at det personer fra de fire rasene samarbeider om dette. Det er derfor på tide å igjen tørke støv av Grekkaro's politistyrke og prøve å stoppe dette før det er for sent.

Om noen ønsker bakgrunnshistorien for smurfekrigen 1-3 er det bare å spørre vi mail, men det er ikke nødvendig å ha spilt før eller ha kjenskap til settingen for å være med.

Ta med 1d6

#### T ☺☒☒

[T] Herman Ellingson

Pulje IX \* 50+ deltagere

Pensjonsplanene for avdankede frihetskjemper har aldeles ikke blitt noe bedre det siste året - snarere tvert i mot. Til tider virker det som om det hele kommer til å ende på særdeles spektakulært vis med det første, gjerne innledet med at noen Hellcat'er passerer i lav høyde.

Riktignok har våre venner kommet seg til et roligere hjørne av verden, men i dag har jakten på avdankede frihetskjemper nådd selv denne fredelige avkroen av verden, med forutsigbart resultat.

#### VAMPIRE DARK AGES ☺☒☒[LAG]

[VDA] Erlend Johansen, Mikael Gydhagen, Martin Gudmundsen, Trond Børsum

Pulje IV \* 49+ deltagere

Året er 1335, i Venezia har familien Giovanni invitert til maskeradeball. I Casa Giovanni kan maskene skjule både venn og fiende. Tør du sette din lit til noen?

#### VAMPIRE THE MASQUERADE (GEHENNA) ☺☒☒[LAG]

[VTM] Erlend Johansen, Mikael Gydhagen, Martin Gudmundsen, Trond Børsum

Pulje VIII \* 49+ deltagere

I lyset av den røde stjernen samles et ungt coterie seg i berlin. De eldste rører seg nok en gang, har de styrken kløttet eller feigheten til å overleve den siste natten?

#### WEREWOLF APOCALYPSE ☺☒☒[LAG]

[WAP] Erlend Johansen, Mikael Gydhagen, Martin Gudmundsen, Trond Børsum

Pulje V \* 49+ deltagere

Alle Gaias krigere hører moderens siste rop til kamp. Et uferent pack i skogene rundt berlin føler

kallet, kanskje sterkere enn noen. Fienden viser seg endelig, er du rede til å kjempe og dø med dine brødre?

**WHEEL OF TIME: FLUKT** ☺☒☳

[WOT] Anja Eliassen

Pulje IX \* 36+ deltagere

Seks menn vandrer i en ugjestmild verden. Seks menn fra totalt forskjellige bakgrunner, det eneste som binder dem sammen er en egenskap som de alle bode elsker og hater, de er channelers, og de er menn. Denne egenskapen har drevet dem ut på en evig flukt. Nå vandrer de omkring og tar på seg jobber fra hvem nå enn som tilbyr en. Kan de holde sine egenskaper under kontroll og gemt fra verden, eller vil de bli ødelagt av kreftene rundt dem og i dem?

Modulen er skrevet med spillsystemet til World of Darkness, men jeg legger ved stats til spillets egentlige D20 system også.

**WoD: BYGONE BEASTIARY : EN FORTELLING OM MYTER**

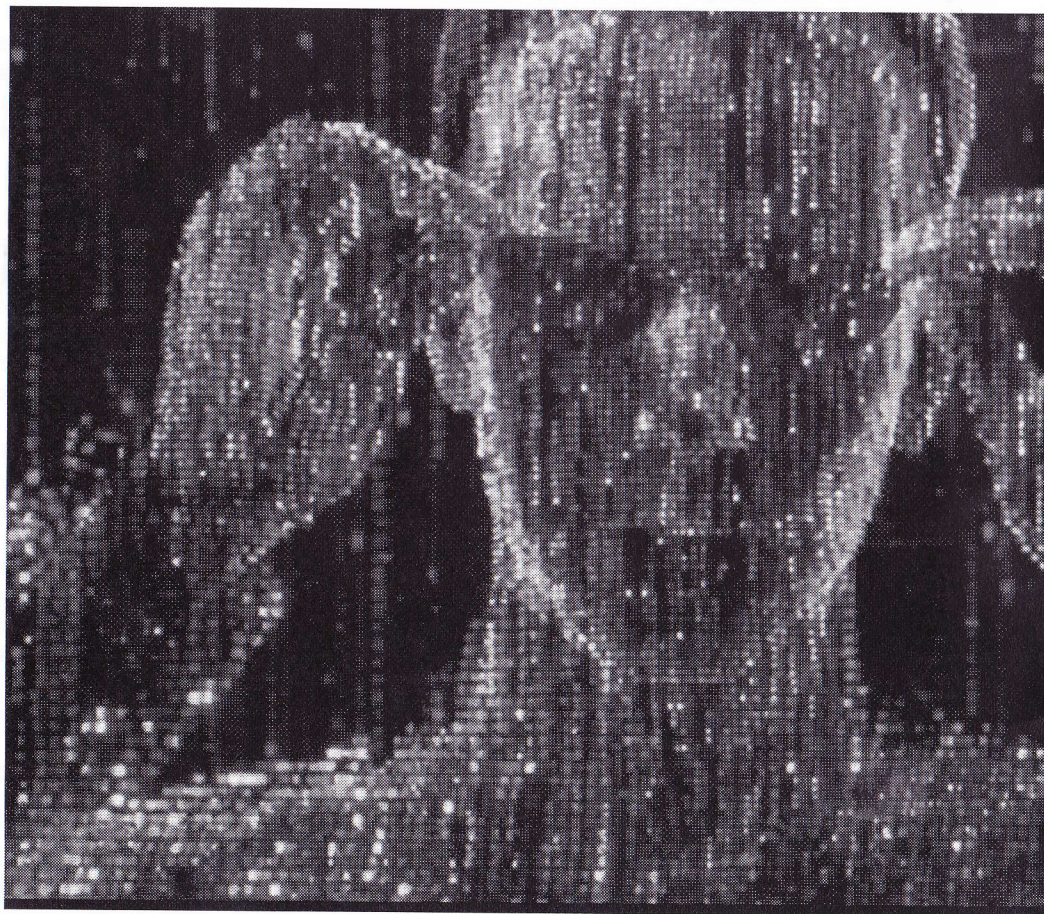
☺☒☳

[WDBB] Anja Eliassen

Pulje VIII \* 36+ deltagere

Seks mytiske vesener lever i vår verden. De har tatt form som venelige mennesker og lever vanlige liv. Men når en gal magiker klekker ut en plan for å bringe magien tilbake til verden, en plan som er dømnt til å feile og i stedet fordrive enda mer av den lille magien som er igjen, da må noen gripe inn.

Jeg bruker noe i fra Bygone Beastiary supplementet, men vanlig regelkunnskap om World of Darkness holder.



# OUTLAND

**tegneserier**

**magic**

**rollespill**

**brettspill**

**Vi kommer i år også!**

**GJØR DU?**

**Besøk Outlands stand for spesielle Arcon-tilbud!**

**Outland Oslo**  
Jernbanetorget 1  
Østbanehallen  
0154 Oslo  
Tlf: 22177010

**Outland Stavanger**  
Kirkegata 2  
4006 Stavanger  
Tlf: 51938080  
E-post: stavanger@outland.no

**Outland Trondheim**  
Munkegata 58  
7011 Trondheim  
Tlf: 73520545  
E-post: trondheim@outland.no

**Outland Kristiansand**  
Markens gate 24  
4611 Kristiansand  
Tlf: 38099420  
E-post: kristiansand@outland.no