

MITTCON  
SORRK c/o Kristian Isaksson  
Hårdvallsgratan 10, IItr  
852 47 Sundsvall

PORTO!!

MITTNORDENS SPELKONVENT



SUNDSVALL

1991

13-16 Juni



<b>Innehåll</b>	<b>sida</b>
Välkommen	2
Första konventet?	2
Mat & Sömn	3
Våra hedersgäster	3
Ordningsregler	4
Rollspelsturneringar	4
Schema	8
Brädspelsturneringar	10
Kringaktiviteter	12
Gästabudet	13
Bussar	13
Karta över Sundsvall	14
Hur man anmäler sig	15

Kontaktpersoner:  
 Kristian Isaksson  
 Tel 060-12 89 08  
 eller  
 Stefan Burström  
 Tel 060-56 09 90

## Välkommen till Mittcon

Mittcon kommer visserligen att hållas i Medelpad, men tro inte att det blir ett medelmåttigt konvent bara för det! Nä, vår målsättning med Mittcon är att hålla ett konvent som har något till alla kategorier av besökare. Därför har vi försökt få ett så brett urval som möjligt av olika aktiviteter och seminarier. Sällan har det hållits ett så innehållsrikt spelkonvent i Sverige och du gör ditt livs misstag om du missar det! Avbeställ Mallorca-resan, tågluffa via Sundsvall eller ta "bonnpermis" från lumpen. Alla metoder är tillåtna när det gäller att ta sig till Hedbergsskolan i Sundsvall 13-16 juni 1991. Hjälpt oss att göra Mittcon till ett konvent att minnas!

## Första gången på konvent?

Har du aldrig varit på ett spelkonvent förut så är det verkligen på tiden att du går på ett. Du kunde inte ha valt ett bättre konvent att börja med! Vi gratulerar dig till ditt kloka beslut! Eftersom du är så pass klok kanske du inte behöver någon ytterligare vägledning, men för säkerhets skull följer här en beskrivning över hur man bör gå till väga för att slippa strul och trassel. Strul tar alltid tid att reda ut och tid kan man ägna åt roligare saker, som att spela spel till exempel. Trassel är inte så värst kul det heller...  
 Innan avresa bör man ha läst igenom broschyren (och det gör du just nu) och bestämt sig för vilket/vilka spel som man skulle vilja spela. Tyvärr kommer flera spel att spelas parallellt, så hur mycket du än vill så kan du inte delta i allt. Glutna i tidsschemat och bestäm dig för hur du skall disponera din tid. När detta är gjort är det bara att fylla i föranmälningsblanketten. För ett spel där

man endast kan spela ensam tex. Diplomacy, Kremlin etc. görs en individuell anmälan och för de spel som klassificeras som lagspel ex. Cyberpunk, Khelataar och andra rollspel görs en laganmälan. För att göra en laganmälan på ett spel bör laget innehålla det antal spelare som står angivet vid respektive spel. Om detta ändå inte går att ordna så är det ingen fara för det finns alltid spelsugna spelare som vill hoppa med i ert lag på konventet. Om ni nu skall spela ett så kallat lagspel så fyller bara en av er i att ni skall spela detta spel, annars blir ni anmälda flera gånger. Då blir det strul och trassel och det var ju just det vi ville undvika, eller hur?

## Mat och sömn

Det kan ju vara trevligt att äta eller sova någon gång under konventet och därför har vi arrangerat en del olika alternativ. På konventet kommer vi att servera frukost och lunch. Frukosten kommer att bestå av en frukostbuffé och serveras varje morgon. Lunch kommer att serveras under fredagen och lördagen. Lunchbiljetter kommer att säljas i receptionen fram till kl 3 på fredagen. Ett av alternativet för sömn är att sova i konventslokalerna. Det kommer att finnas speciella sovsalar tydligt markerade och där kan man sova dygnet runt. Om man vill sova varmt och mjukt är det dock önskvärt att ha med sig liggunderlag och sovsäck eller dylikt. Övriga lokaler kan användas för sömn under vissa tidsperioder av dygnet. Kolla först innan du lägger dig. Det finns också möjlighet att sova på hotell under konventet. Vi har fixat på rabatter på dubbelrum och enkelrum på två hotell med olika prisklasser. Är du intresserad av hotell under konventet ta kontakt med någon av kontaktpersonerna som kan berätta mer om priset. Hotell måste bokas minst en vecka i förväg för att vi ska få rabatterna så bestäm er kvickt.

## Våra hedersgäster

**Loren K. Wiseman** från Game Designers Workshop  
 GDW är en av världens ledande speltillverkare och ligger bland annat bakom klassikern Traveller, som numera ges ut under namnet Megatraveller i omarbetad upplaga. GDW's största rollspel nu är förutom Megatraveller, 2300AD, ett realistiskt science fictionspel, Twilight 2000, ett spel om efterdyningarna av tredje världskriget, Space 1889, ett annorlunda spel baserat på tidig science fiction typ Jules Verne. GDW har även gjort ett flertal välgjorda konfliktspel. Bland de som är mest spridda kan nämnas Harpoon, ett modernt sjökrigsspel, Air Superiority, ett spel om modernt flygkrig, samt Team Yankee, ett konfliktspel baserat på boken med samma namn. Loren K. Wiseman har arbetat för Game Designers Workshop ända sedan företaget startade 1973. Han har varit inblandad i praktiskt taget alla deras projekt ända sedan starten och kan med rätta anses vara en av världens mest erfarna i branschen. I första hand skriver Loren K. Wiseman tillbehör till rollspel, men han håller även ofta på med utveckling av nya spel tillsammans med GDW's andra designers. Mr Wiseman kommer att hålla seminarier där han berättar om GDW, deras spel, hans syn på branschen och mycket annat.  
**Julian Musgrave** från Wotan Games  
 Wotan Games är ett litet företag i London. Företaget består av ungefär 1,5 personer varav Julian Musgrave är den hele. Hans fru är den halva som växlar mellan sitt vanliga arbete och Wotan Games.  
 Julian Musgrave tillhör inte de mest kända spelkonstruktörerna men är mycket kompetent. Tidigare har han bland annat gjort spelen King Arthur och Sorcerer King, varav inget tagits in till Sverige i några större upplagor. Bland hans senaste skapelser finns spelet Excalibur som har mottagits med större entusiasm.



Julian kommer att hålla flera seminarier där han talar om hur man designar brädspel. Han kommer även att finnas till hands för demospelningar av sina spel.

**Chris Tubbs** från Prince August Miniatures

Prince August Miniatures är en av världens äldsta och största tennfigurstillverkare. I första hand har de tillverkat de i Sverige så kända karolinerfigurerna. De tillverkar även en hel del figurer avsedda för rollspel, bland annat Character class för AD&D. En av deras bästa serier och största succéer på senare tid är Mithril miniatures, de officiella Sagan om Ringen figurerna.

Chris Tubbs är en av Prince Augusts figurformgivare. Han ligger bakom tusentals av de figurer som företaget släppt. Han är även den som formgivit alla figurerna i Mithrilserien. På konventet kommer han att hålla ett seminarium om hur det går till när man gör en tennfigur. Det är åtskilligt besvärligare än man tror och en intressant upplevelse. Han kommer även att vara domare i svenska mästerskapen i målning av Mithril-figurer. Chris har designat priserna, som är något utöver det vanliga, till tävlingen.

**Anders Blixt**, frilansande designer och skribent

Anders Blixt är en av Sveriges mest produktiva skribenter och konstruktörer av rollspels-material. Han började sin bana på Äventyrsspel för sex år sedan och arbetade där i fyra år. Sedan han slutade har han fortsatt skriva som frilansare både för Äventyrsspel och Lancelot Games. Under sin tid på Äventyrsspel arbetade han i huvudsak med rollspelen Drakar & Demoner och Mutant. På senare tid har han i stor utsträckning bidragit till Khelataar och Wastelands från Lancelot Games. Han har även fått material publicerat i amerikanska tidningar. Anders Blixt kommer att hålla seminarier om äventyr och kampanjer i rollspel, något han har stor vana av. Övriga seminarier Anders kommer att delta i är

konstruktion av spelvärld och rollspel i Tolkiens värld.

## Ordningsregler

Som de flesta andra konvent kommer vi även att ha en del ordningsregler under konventet. Dessa kommer att hållas under HELA konventet och detta arrangemang är obligatoriskt för samtliga deltagare. Några av delarrangemangen är:

- Vi har arrangerat Liverollspel på konventet, därför behöver ni inte arrangera egna.

- Sup som ett svin om du känner för det. Räkna dock inte med att bli insläppt i lokalerna efteråt. Personer som konsumerar stora mängder alkoholhaltiga drycker inne på konventet kan räkna med att få lära känna våra ordningsvakter mycket intimt.

- Vi kommer att ha speciella sovsalar. Alla som spelar, håll er borta från dessa och spela istället i de rum som kommer att vara tillgängliga för det ändamålet.

- Om stora röda bilar med sirener och blå ljus på taket kommer mot konventsbyggnaderna tyder det på brand. Då bör det bara finnas så många i sovsalarna som det är tillåtet.

- Ni som absolut vill slåss, gör det med Gyllengran som finns tillgängliga för just detta ändamål. Men dom slår hårt, HÅRT!!!

- Klädsel. Klä gärna ut er under konventet. Tänk dock på vår hobbys image då vi kommer att få besök av massmedia och undvik därför militära uniformer från tiden efter 1914.

## Turneringar

### AD&D

Arrangör: Joakim Rastberg och Stefan Burström.

Rollspelstävling i lag i två omgångar för fem spelare. Förkunskaper om andra

utgåvans AD&D önskvärda men inte nödvändiga.

Bertram vaknade upp ur sin sömn med ett ryck och satte sig upp i sin säng skrikande. Minnesbilden av huren avskyvärd demon högg av hans högra arm var fastetsad på hans näthinna. Gamle Hans i rummet bredvid hade hört skriket och skyndade sig in i Bertrams rum och frågade vad som hänt.

*-"Jag hade en mardöm", sade han darande, "Jag drömde att min lillasyster Virginia blev bortförd av ett följe iklädda svarta kåpor. Jag och min äldre syster tog upp jakten på dom. Under jakten träffade vi flera... människor som hjälpte oss. Vi kom ifatt svartkåporna men de lade någon sorts besvärjelse över oss och de kom undan."* Medan Bertram berättade om sin mardöm lade Hans märke till att Bertram bar sin stridsrustning, samt att San Julian, familjens dyraste ägodel, inte fanns i sin skida. Hans hällde upp ett glas vatten åt Bertram som drack girigt och sedan fortsatte sin berättelse, till synes helt oberörd av att hans rustning var nästan helt täckt av rött, färskt blod. Rustningen var dessutom mycket mer sliten nu än igår, hela högra armen saknades.

*-"Vi följde svartkåpornas spår till en gammal stad som jag inte tidigare sett på någon karta, men vi kom försent, Virginia hade redan blivit offrad till något väsen som av dess anhängare kallades Bathomus. Vad som sedan följde minns jag bara fragment av. Jag kommer ihåg en gammal man med långt skägg, ett fall genom en vindlande tunnel och så småningom vårt möte med Bathomus. Hemska riter högt upp i ett torn... en förödande strid, jag blev ensam kvar vadande i monster... alla döda... knivarna... Sedan vaknade jag och du stog bredvid mig."* Hans tog tillbaka glaset från Bertram och sade lågmält *-"Sov nu, mästare Bertram, allt blir bra imorgon."* Hans stannade i rummet tills Bertram hade fallit in i en djup orolig sömn. Bertram vred sig fram och tillbaka i sin säng och hans filt råkade

hamna på golvet. När Hans böjde sig ned för plocka upp filten och täcka över Bertram igen så såg han att ett flertal monstruösa händer som var avslitna vid handlederna klängde sig fast vid Bertrams ben.

Under oljelampans svaga sken bleknade Hans märkbart.

## Call of Chulhu

Rollspelstävling i lag för fem spelare. Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.

Doktor Iblis och Farita förtjänade sitt levebröd på att lura godtrogna människor på marknader och festivaler. Ingen blev mer förvånad än de när deras trick plötsligt verkade fungera.

## Cyberpunk

Arrangör: Magnus Seter

Rollspelstävling i lag för tre spelare. Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.

Ytterligare ett rutinuppdrag för On the Air Tonights nyhetsteam. Att göra ett reportage från en miljödemonstration på Liberty Square. En Miljödemonstration! Möjligen heta nyheter på 80-talet, men inget man överlåter till bolagets bästa nyhetsteam. Bäst att se till att få med ett par sexpack för säkerhets skull.

## Drakar & Demoner

Arrangör: Tobias Amnell

Rollspelstävling i lag för fem spelare. Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.

*"Menar du att vulkanen håller på att få utbrott! Det är ju fruktansvärt. Vi måste se till att ta oss härifrån så fort som möjligt."*

Spelarna tjänstgör som vakter på en geologisk expedition för att utforska en slocknad vulkan. Saker börjar dock spetsa till sig ordentligt när det visar att vulkanen i högsta grad är aktiv.



## James Bond

Arrangör: Kristian "00" Isaksson  
Rollspelstävling för en eller två spelare.  
Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.  
En vacker vårdag anländer två av M.I.6. bästa agenter, 002 och 003 till högkvarteret i hjärtat av London. De har varit på semester i en månad. De tar hissen upp till fjärde våningen och kliver in genom dörren till AB Export. Korridoren är tom. Likaså de fyra första kontoren, där det normalt skulle finnas 10 personer vid denna tid på dan. Plötsligt hörs ljudet av en rivstartande bil från gatan. Agenterna tittar ut genom fönstret och ser en blå Chevrolet Van som kommer ut ur garaget med tjutande däck. Bilen försvinner hastigt nedför gatan. Agenterna rusar snabbt till M:s kontor som är tomt och där skrivbordsstolen ligger omkullvält på golvet.

## Khelataar

Arrangör: Patrik Larsson  
Rollspelstävling i lag för sex spelare.  
Förkunskaper om spelet önskvärda men ej nödvändiga.  
*"Främlingar i stan ser jag. Kommit hit för marknaden förstås. Har ni hört om den unga flickan som försvann nyligen? Va, säger du att ni såg ett rött moln över trädtopparna innan ni kom in i stan! Ursäkta mig, jag måste nog gå nu."*  
Rollpersonerna befinner sig i staden Eilapam under dess marknad. Saker är dock inte som de brukar vara då flera unga kvinnor nyligen försvunnit. Då rollpersonerna genom en olyckshändelse börjar ana vad som kan ha hänt dras de in i en intrig som kan få konsekvenser för hela Khelataar om den inte lyckas stoppas i sin linda.

## Megatravaller

Arrangör: Nils-Erik Lindström  
Inga särskilda förkunskaper krävs.  
Rollspelstävling i lag för fem spelare.  
Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.  
Kapten Natoda spanade ut över planetens öde vattenmassor med en bekymrad min. En frisk vind rev upp hans hår till en flaxande buske. Han sänkte tankfullt blicken och mumlade eftertänksamt *"Någonting är fel, fruktansvärt fel."*  
Äventyrarna, som är fredliga handelsmän, befinner sig på planeten Heguz, en vattenvärld i Spinward Marches. De har just lämnat av sin last av åtskilliga ton vetenskaplig utrustning till planetens flytande forskningsbas. Snart börjar underliga saker inträffa och äventyrarna börjar misstänka att allt inte är som det ska på forskningsbasen. Innan de vet ordet av är äventyrarna indragna i en virvel av ond, bråd död, illasinnade intriger och mystiska händelser.  
Klarar äventyrarna av att lösa Heguz gåta utan att sätta livet till?  
Ett spännande detektiväventyr i ett teknologiskt framskridet universum för fem äventyrare av skilda temperament.

## M.E.R.P.

Arrangör: Kristian "00" Isaksson  
Rollspelstävling i lag för fyra eller fem spelare. Kunskaper om spelvärlden, d.v.s. Tolkiens sagovärld är önskvärd, men ej nödvändig.  
I mitten av andra åldern börjar Gondor och Umbar visa fientlighet mot varandra. Gondorianerna som bor på "fel" sida av Anduin - den stora floden, flyr snart till Minas Tirith och de andra stora städerna i Gondor. I Minas Tirith's vaktkasern ljuder signalen för uppställning. Snart står alla kompanier formerade. Även spelarna som tillhör en spaningstyrka finns på exercisplatsen.  
En officer ryter *"Spanarna skall vara klar att utgå om en timme. De skall vara lätt*

*utrustade i civila kläder. Anmälan till mig när de är klara."*

Garnisonens ledare svarar *"Javisst Överste"*, gör honnör och beordrar mannarna att utgå. Knappt en timme senare står de uppställda igen. Spaningstyrkans chef börjar tala...

## Rollspel

Arrangör: Fredrik Börjesson  
Rollspelstävling i lag för fem spelare.  
Inga regelkunskaper önskvärda.  
ALBIN: Nu rastar vi. Åtminstone gör jag det. Jag går inte ett steg till. Dessutom kan vi dö av utmattning och törst om vi fortsätter. Hjärtinfarkt, lungshot... Men ni kan ju fortsätta.  
GUSTAUF: AHH! Bergsluften som är så stärkande. Jag har aldrig känt mig så levande. Vilken vacker natur. Vi fortsätter.  
NICHOLAS: Jag känner mig död...  
CHARLOTTE: Ryck upp dig nu!  
NICHOLAS: Snarare; gräv ned mig.  
CHARLOTTE: Nämen, så illa är det väl inte?  
NICHOLAS: Nä, värre.  
LUX: Tyst ni båda!  
GUSTAUF: Tralalala. Tyst kan man vara när man ska sova.  
LUX: Vi råkar ha ett uppdrag att utföra. Albin, det är din häst som arbetar, inte du.  
ALBIN: Den dör säkert om den inte får vila.  
LUX: Var tyst! Nu sitter du upp så vi kan fortsätta.

## Runequest

Arrangör: Martin Hultgren  
Rollspelstävling i lag för fem eller sex spelare. Förkunskaper om Runequest-världen Glorantha önskvärda men ej nödvändiga  
I snart ett år har Heortland varit erövrat av det hatade Lunariska imperiet. Ett helt år av religiöst förtryck, diktatur och förbud av de gamla sederna. Men ännu är kampen inte över, det finns fortfarande

grupper av rebeller som bekämpar förtryckarna, ledda av prästerna till de urgamla stormgudarna och Orlanth, alla gudars hövding. Snart kommer striderna att börja på nytt.  
Äventyrarna är del av en styrka av klanrigare och Orlanthkultister som fortfarande gör motstånd mot ockupanterna. Allt är inte lika enkelt som det borde vara och nyheten om en lunarisk transport genom området för spelarna till början på en mardröm.

## Star Wars

Arrangör: Erik Sieurin  
Rollspelstävling i lag för fem spelare.  
Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.  
*"När gick vi med i upproret? Det vore skönt att få veta. Jag är ju trots allt Kapten på det här skeppet. Det här är faktiskt första gången jag fått veta att jag begått ett brott i samband med efterlysningen."*  
Besättningen på Den Skimrande Nebulosan har alltid fört ett äventyrligt och inte särskilt hederligt liv. Konsekvenserna av att plundra ett av Acre Studeb's fraktskepp var dock så otroliga att de knappast kunnat ana händelseutvecklingen ens i sina vildaste drömmar. I jakten på hämnd förs de genom världnade villaområden, konstiga kontorsbyggnader, de dödliga radiaklättarna på Horeb och platser som knappast finns med på Imperiets stjärnkartor. Ytterligare en sak som gör det hela mer komplicerat är att halva galaxen plötsligt tycks vara efter deras skalper.

## Twilight 2000

Rollspelstävling i lag för fem spelare. Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.  
Efter mer än femton framgångsrika uppdrag kunde man tycka att team "Brazen" var värda den planerade semestern. Ödet hade dock en annan uppfattning då en av gruppens medlemmar







försvinner under ett rutinmässigt livvaktsuppdrag. Problemen börjar på allvar när det visar sig att platsen för försvinnandet ligger på kubanskt territorium.

## Wastelands

Rollspelstävling i lag för fem spelare. Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.

När rollpersonerna kommer till Sundsvall väntar de sig en lugn stund för att vila upp sig efter alla äventyr. Men i vanlig ordning går det inte som man vill jämt. Rollpersonerna hinner knappt innanför stadsgränsen innan de blir insyltade i saker de helst inte vill ha något att göra med. Deras värsta mardömmar går i total uppfyllelse när de hamnar ute på landsbygden på ett litet rutinjobb för Bossen i staden.

## Övriga Rollspelsarrangemang

### Dark Conspiracy

Ingen information om detta spel fanns tillgänglig vid pressläggningen. Mer information kommer att finnas på konventet. (För er som inte vet, så är Dark Conspiracy GDW's senaste alster)

### Western

Rollspelstävling i lag för fem spelare. Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.

Arrangeras av konstruktören.

## Brädspel

### Air Superiority

Arrangör: Jens Backman  
Brädspelstävling med individuell anmälan. Förkunskaper önskvärda.

Glänsande flygplanskroppar i fartfyllda luftstrider... Kanonerna mullrar och missiler susar iväg med tredubbla ljudhastigheten. Alla kämpar om air superiority!

Poäng ges för varje omgång och resultatet i de två bästa omgångarna avgör placeringen.

### ASL

Arrangör: LG Jönsson  
Brädspelstävling med individuell anmälan. Förkunskaper och eget spel önskvärda  
Ett avancerat spel om taktiska strider under andra världskriget. Turneringen är i form av en utslagsturnering där varje spelare får minst två chanser att gå vidare.

### BattleTech

Arrangör: Martin Hultgren  
Brädspelsarrangemang med individuell anmälan. Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.

I BattleTech styr du BattleMech's, vandrande kolosser som väger upp till 100 ton och är beväpnade till tänderna. Delta i en av de viktigaste striderna mellan de olika fraktionerna som kämpar för makten över The Successor States.

### Car Wars

Arrangör: Jari Nenonen  
Brädspelstävling med individuell anmälan. Förkunskaper önskvärda  
Följande regler gäller. Kompendium regler. Gasburners måste ha en tank på minst 15 gallons. Kostnader för hand weapons, extrautrustning och bensin (5\$ gallon) räknas in i bilens totalpris. Kval sker i division 10 (10 000\$) medan finalen

sker i division 25 (25 000\$). Varje spelare har rätt att lämna in tre olika bilar för kontroll och inlämning sker i receptionen minst en timme före passet. På torsdagen skall bilarna vara inlämnade före kl 19 00.

### Civilization

Arrangör: Per Persson  
Brädspelstävling med individuell anmälan. Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.

Se ditt folk bli det mäktigaste under antiken med hjälp av politik, ekonomi och militära manövrar. Delta i utvecklingen mellan år 8000 f.kr. till 250 f.kr.

### Diplomacy

Arrangör: SORK  
Brädspelstävling med individuell anmälan. Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.

Dina strategiska och taktiska, men framför allt diplomatiska kunskaper sätts på hårda prov i detta spel som speglar Europa vid seklets början.

Poäng ges vid varje omgång för seger, remi och överlevnad och resultatet i de två bästa omgångarna avgör placeringen.

### Empires in Arms

Arrangör: SORK  
Brädspelsarrangemang med individuell anmälan. Förkunskaper om spelet önskvärda.

Simulerar diplomati och krigföring under Napoleonkrigen. Det gäller att välja sina vänner och fiender noga. Hela tiden ställs du inför både militära och diplomatiska problem och den som utnyttjar sin position bäst har goda chanser i detta spel. Spelet kommer att spelas i flera spelpass i en enda kontinuerlig omgång under konventet så deltagarna bör förbereda sig på att ha minimalt med tid för övriga aktiviteter.

### Excalibur

Arrangör: SORK  
Brädspelsarrangemang med individuell anmälan. Förkunskaper om spelet önskvärda.

Bygg upp din egen privata armé i riddartidens England. För att kunna ta mer land så behövs en stor armé. Men en arme kostar pengar. Vill du ha mer pengar så behöver du mer land. Ta chansen att spela mot konstruktören under konventet.

### Junta

Arrangör: Anders Gabrielsson  
Brädspelstävling med individuell anmälan. Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.

List och bakslughet är vad som krävs av spelaren för att kunna vinna spelet. Deltagarna tar platser i en militärdiktatur där det gäller att se till att nationalinkomsten fördelas till de mest behövande (dig själv).

### Kremlin

Arrangör: Henrik Bylund  
Brädspelstävling med individuell anmälan. Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga.

För att få vinka åt folket under oktoberparaden är det fritt fram för dig att lönnmörda, ge falska löften och på andra sätt bedra dina konkurrenter om posten som partichef.

### Warhammer 40K

Arrangör: Daniel Klaminder och Thomas Eriksson

Brädspelstävling med individuell anmälan. Inga särskilda förkunskaper om spelet nödvändiga..

De tre solarna lyste röda över den gräsbetäckta planeten.

Capten Cooper blickade med sin IR-kikare över det gräsbeklädda landskapet. Spänningen hängde tungt i luften och mannarna börjar bli otåliga. Vapen-



skrammel, tysta muttranden och korta skällsord hörsdes från truppen. Cooper sträckte upp armen i luften och vände sig lugnt mot sina mannar och sa med bestämmd röst:

*"Lystring! Fienden är inom räckhåll. Till era posteringar."*

Cooper vände sig om och lät återigen blicken svepa över landskapet. På andra sidan stäppen kunde ett neonfärgat ljusskimmer skönjas. Plötsligt exploderade tytnaden i tjutande stridssirener, vrålande krigsfordon och skrikande adrenalinhöga space marines. Cooper steg lugnt upp på sin warbike och väntade lugnt.

Neonskimmret närmarde sig och humanoida varelser kunde nu urskiljas som färgsprakande silhuetter. Fronterna möttes och rikoschetter, crackmissiler och bioshurikens ven genom luften. Ställningen såg jämn ut när marken plötsligt skakade till som av ett jordskred.

En tredje frontlinje tornade upp sig när dammet lagt sig. En stank av förruttnelse spred sig över slagfältet som ett visitkort. Cooper stirrade med stora ögon när en déjà vu från the Eye of Terror sakta tornade upp sig över hans huvud.

Den här striden följde inte planerna...

I Warhammer arrangeras två olika turneringar. Båda med individuell anmälan. Ett färdigt scenario och en utslagsturnering där spelarna får ställa upp med en egen armé värd 1500 poäng. Dock inget off board artillery. Specialregler för scenariot samt kontroll av arméerna på konventet.

## Viper

Arrangör: SORK.

Brädspelsarrangemang med individuell anmälan.

Tag poleposition i framtidens hårdaste kapptävling där de flesta medel är tillåtna för att segra. Löpande under hela konventet.

## World in Flames

Arrangör: Björn Högberg.

Warsawa-Paris-Singapore-Guadacanal-Normandie. Utkämpa en strid om en värld i lågor. Ta rollen som Överbefälhavare över en av stormakterna under andra världskriget. Ändra på historien i denna avancerade, strategiska simulation som täcker alla krigsskådeplatser under andra världskriget. Spelet kommer att spelas i flera spelpass i en enda kontinuerlig omgång under konventet så om ni vill spela något annat också så tänk om.

## Kringaktiviteter

Förutom alla bräd- och rollspelsturneringar kommer Mittcon 91 att bjuda på en hel del andra aktiviteter, vad sägs t.ex. om de här:

## Teckningstävling

Tävlingen avgörs i två klasser. Proffs, d.v.s. personer som fått något eller flera av sina alster publicerade i någon form, och amatörer. Färgbilder och svart-vita bilder kommer att bedömas separat. Inlämning av bilderna sker på konventet.

Arrangör: Håkan Jonsson.

## Figurmålningstävling

Tävlingen avgörs i fyra klasser. Figur till fots, figur till häst, dioramor med minst två figurer i 25mm samt Mithril Miniatures figurer. I Mithril klassen hålls ett officiellt SM, där figurerna bedöms av Chris Tubbs.

Ansvarig: Chris Tubbs från Mithril Miniatures, mer om honom under rubriken HEDERSGÄSTER, samt Daniel Klaminder.

## Auktion

Vi kommer att hålla en utropingsauktion på konventet, där NI kan sälja era gamla möjliga out-of-print prylar.

## Medeltida gästabud

Avslutningen på konventet kommer att kombineras med en medeltida tornering och ett gästabud. Hedersgästerna (de som betalar ca 80 kr) samlas vid sitt bord och smörjer kråset med en medeltida måltid. Trubadurer och gycklare underhåller och härolder förkunnar segrarna i dagens och tidigare dagars drabningar på årans fält och runt spelborden. Gäster i lämplig klädsel kommer att premieras (lägre pris) och tag gärna med lämpliga utensilier för måltiden. Vid lite mer avskilda bord sitter bönderna och de livegna (de som inte betalat) och studerar grannlåten. De rikaste bönderna inmundigar sin fördrkost inför resan från festplatsen (Lunchbiljetter köpes på fredagen. Biljetter för gästabudet på lördagen).

Arrangör: Medeltidsföreningen Gyllengran från Sundsvall, dessa kommer även att hålla i uppvisningsturneringar samt kämpaträning för den som vill lära sig att bli nerslagen på riktigt medeltida sätt.

## BUSSAR

Två bussar kommer att rädda igenom nästan hela landet och plocka upp folk utefter vägen för att ta dem till konventet. En buss från norr och en från söder. Norrbussen startar i Luleå klockan 10.00. Sydbussen startar från Linköping klockan 10.00.

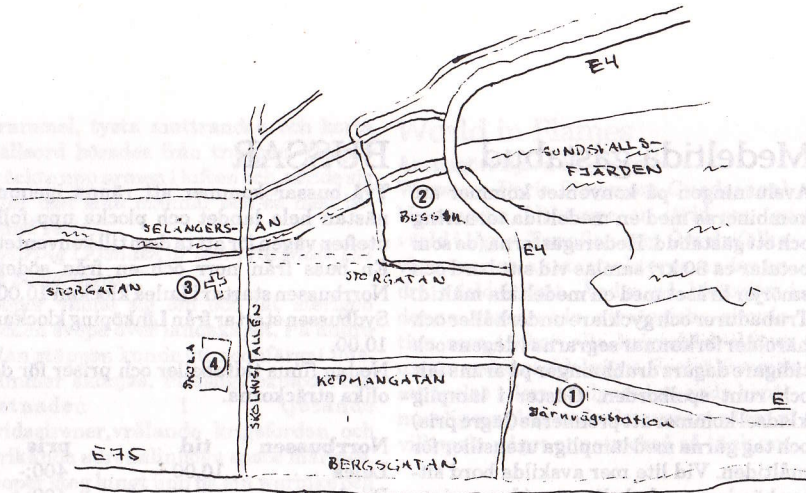
Nedan finns tidtabeller och priser för de olika sträckorna.

Norrbussen	tid	pris
Luleå	10.00	400:-
Piteå	10.45	400:-
Skellefteå	12.15	350:-
Umeå	14.15	300:-
Örnsköldsvik	15.50	250:-
Härnösand	17.15	200:-
Sundsvall	18.30	

Sydbussen	tid	pris
Linköping	10.00	450:-
Norrköping	10.45	450:-
Nyköping	11.45	450:-
Stockholm	13.15	400:-
Uppsala	14.15	375:-
Gävle	15.45	350:-
Söderhamn	16.45	250:-
Hudiskvull	17.30	200:-
Sundsvall	18.30	

Priserna för resorna är för tur-och-retur. Bussarna kommer att gå tillbaka efter gästabudet och avslutningen på söndagen. Anmälningar till bussarna måste in så snart som möjligt för att vi ska kunna ha denna service. Om det inte finns tillräckligt antal anmälda till någon av bussarna kommer denna att inställas. För att anmäla dig till bussen tag kontakt med Kristian Isaksson (tel står på sid 2) och medela hur många ni är som vill åka. Om det blir många anmälningar kommer de som har längst resväg att prioriteras vid tilldelningen av platser. För att vi skall kunna tala om att ni fått plats på bussen måste anmälan vara inne senast den 6/6.





## Sundsvall

1. Järnvägsstation
2. Busstation
3. Kyrka
4. Hedbergsskolan (Konventet)

Om ni kommer med de förbokade bussarna så landar de alldeles utanför konventslokalema. Reguljära bussar stannar endera vid busstationen eller vid järnvägsstationen. Även tåg stannar vid järnvägsstationen, lustigt nog.  
För att ta sig till konventet från någon av dessa platser följer man enklast ovanstående karta. Storgatan och Köpmangatan är ganska stora gator så det bör vara ganska svårt att missta sig på dem. Om man följer någon av dem till Skolhusallén kan man inte missa skolan där konventet hålls.

### ANMÄLNINGSBLANKETT

Nedan finns alla turneringar och aktiviteter listade. Kryssa helt enkelt för vilka turneringar du vill delta i, men se till att du kontrollerar på schemat vilka som ligger samtidigt så att du inte dubbelbokat några. Ange gärna vilket spelpass du vill spela så blir det enklare att planera. För alla rollspelsturneringarna gäller att du anmäler ett lag och för brädspelen gäller individuell anmälan. Ange lagnamn om ni vill ha ett sådant annars kommer laget att döpas efter den som skickar in anmälan. Anmälningsavgiften kan betalas in antingen gemensamt för hela laget eller genom individuella

inbetalningar. Om ni gör en gemensam inbetalning så var noga med att ange namn och adress för alla som anmälningen gäller.

När ni har fyllt i hela blanketten summerar ni avgifterna och betalar in dessa via postgiro samtidigt som ni skickar in anmälningsblanketten. Var noga med att ange samma namn på inbetalningen som på anmälningsblanketten.

Adressen som anmälningen skickas till är:

MITTCON  
SORK c/o Kristian Isaksson  
Hårdvullsgatan 10, IItr  
852 47 Sundsvall

Anmälningsavgiften är 200 Skr per person. Inga turneringsavgifter tillkommer. Inga avgifter för sovplatser i konventslokalerna. Anmälan efter 10/6 kostar 250 Skr. Samma avgift vid anmälan på konventet. Tjejer halva priset, föräldrar och andra nyfikna som TITTAR på kommer in gratis.

Kvitto på inbetald avgift skall medtagas och uppvisas vid inträdet.

Postgirot för inbetalningarna är:

410 72 77-8

Betalningsmottagare Kristian Isaksson.

Kontrollera att avsändare finns på inbetalningskortet samt vilket lag som anmälan gäller. Om ni vill vara med i både rollspelsturneringar och brädspelsturneringar måste vi ha en separat blankett för varje person som anmäler sig till brädspelen. Lag för rollspelen behöver (skall) bara anmälas på en blankett.

Lagnamn

.....

Lagkapten

.....

Lagkaptenens adress

.....

.....

Deltagare (endast nödvändigt om anmälningsavgiften betalas gemensamt)

.....

.....

.....

.....

### LAGROLLSPEL

AD&D	.....
MERP	.....
Cthulhu	.....
Twilight2000	.....
MegaTraveller	.....
RuneQuest	.....
Western	.....
Wastelands	.....
StarWars	.....
Cyberpunk	.....
Rollspel	.....
Khelataar	.....
Drakar&Demoner	.....
Bond	.....
BRÄDSPEL	.....
CarWars	.....
Kremlin	.....
Junta	.....
Battletech	.....
Civilisation	.....
Excalibur	.....
World in Flames	.....
Blood Bowl	.....
Empire in Arms	.....
ASL	.....
Diplomacy	.....
Harpoon	.....
Air Superiority	.....