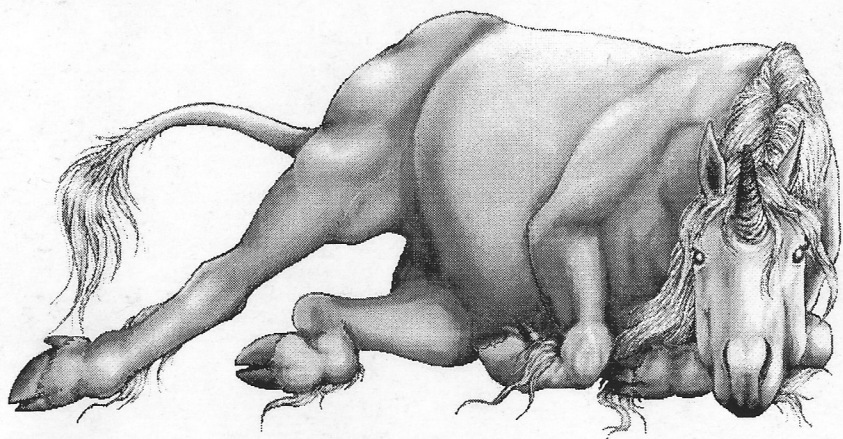




19

98



DEN

6-8 MARS

ÖRNSKÖLDSVIK

Välkommen till MittKon -98!

Då vars det dags igen för årets spelkonvent i Örnsköldsvik - MittKon. En stor skillnad från förra året är att MittKon kommer att hållas på Nolaskolan i stället för som traditionen föreskriver; på Geneskolan. Detta innebär dock endast förbättringar; Nolaskolan är mycket lättare att hitta då den ligger mer centralt, den innehåller fler rum (läs spelplatser), har en stor och mycket trevlig samlingspunkt i form av en ljushall, och framförallt är den gul. Skräpmat finns att köpa tvärs över gatan, eller någonstans i staden, det är inte långt någonstans från Nolaskolan.

Välkommen till MittKon, ta med alla du känner till en fröjdens helg utan like!



Arrangörer

Vi som arrangerar MittKon -98 är:

Lokalansvarig:

Roland Magnusson
tel. 0660-561 56
mobil 070-691 62 80

Anmälningar:

Jonas Håkansson
tel. 0660-732 90
mobil 010-214 18 19

Rollspelsansvarig:

Robert Holmberg
tel. 090-71 94 57

Sara Wallin
tel. 0613-212 88
mobil 070-588 27 08

Brädspelsansvarig:

Niclas Höglin
tel. 0613-212 88
mobil 070-553 35 73

Kortspelsansvarig:
0620-170 54

Henrik Klippström tel.

Liveansvarig:

Anders Nilsson
tel. 0660-580 83

Kioskansvarig:

Lars Forsberg
tel. 0660-534 59
mobil 070-481 43 65

Stina Wedin
tel. 0660-537 27

Kopiatoransvarig:

Roger Eriksson
tel. 0660-777 35



Information

Tid & Plats

Mittkon öppnar portarna klockan 12:00 fredagen den **6 mars**. Konventet äger rum på Nolaskolan i Örnsköldsvik. Karta finns i slutet av foldern.

Anmälan

För att anmäla Dig till MittKon -98 behöver ni två saker. 1: Formuläret i mitten av foldern där ni fyller i vad ni vill spela och när och 2: En postgiro-blankett, där ni fyller i Lagnamn, Kontaktperson (med telefonnummer) och Totalsumman. Vi ger rabatt åt SVEROK-medlemmar.

	SVEROK-medlem	EJ-medlem	Enbart
Konventet	200:-	250:-	-
Magic typ 1 & 2			100:-
Live	50:-	50:-	50:-

Pengarna skall betalas in på **Postgiro 171 78 44 - 3 Betalningsmottagare MittKon.**

Sista anmälningsdag är Fredagen den 20 Februari. Lag som har med sig spelledare har förtur vid schemaläggning. Spelldare kommer inte att få spelledda eget lag.

Det går även att anmäla sig vid dörren men på egen risk...

Mat

Vi kommer att sälja piroger, kory yogurt och dyligt i kiosken. Vill ni ha annan mat finns det matställen i närområdet som har fördelaktiga och subventionerade priser. Skolan ligger i centrum, där många alternativ för den hungrige finns.

Övernattning

Eventuellt sovande kommer att ske i Örnsköldskolan som ligger alldeles bredvid Nolaskolan. Inget sovande i spelutrymmen alltså. Duschar finns att tillgå i skolans gymnastikbyggnad; separata herr- och dam omklädningsrum finns naturligtvis.

Handel

Även i år kommer Orion Spel, Collectors Point och lokala Sound & Vision till konventet och säljer allt från GW-produkter till Magic. De brukar anordna diverse tävlingar i figurmålning m.m.

Studieförbundet

Tomas Forsberg och Jonas Håkansson från Studieförbundet kommer att finnas tillgängliga på lördagen så att Ni kan diskutera om hur Studieförbundet kan hjälpa just Din förening. Vi rekommenderar alla från Västernorrland att ta kontakt med dem. Örnsköldsviks Spelförening kan garantera att Studieförbundet endast för gott med sig!

Auktion

Vid slutet av konventet kommer det att hållas en auktion. Om Ni är intresserade av att sälja något (vad som helst) kan Ni lämna in dylika persedlar till "receptionen", så tar vi hand om resten. MittKon tar ut en avgift på 5 kr per föremål som sålts.

Ansvarig för auktionen är David Bergkvist 0660-463 85

Regler

Sveriges Rikes Lag gäller under, på, på alla sidor av, och i Konventet. Allmänna trivselregler, såsom inget rökande inomhus och ingen drogförtäring, gäller naturligtvis också. Vi kommer att försöka vara miljövänliga på konventet och vi kommer att ha tillgång till sopsortering.

Vi arrangörer skulle speciellt vilja tacka:

Örnsköldsvik Kommun, Lars Söderlind, Nolaskolan och dess egen rektor Peter Blomkvist, SVEROK Nedre Norrland, Michaela Olofsson, Ingela Ekblom, Studieförbundet, Eagle Computing, Orion Spel, Sound and Vision, Spelledare, Äventyrsförfattare, kioskpersonal, städpersonal (oss själva), alla andra aktivitetsarrangörer plus alla andra som hjälpt till...

Ingen går fri

"Kyfig?", dånade rösten mellan klipporna.

Lägerelden kastade sitt flackande sken över den samlade skaran män. Hos en av dem kunde en sekunds tvekan skönjas. Fyra ögon möttes.

"Ja, kapten", kom svaret. Kyfig ställde sig upp.

Kaptenen måttade ett fruktansvärt knytnävslag med sin stålskodda handske och Kyfig föll till marken. Hårt. En spark i magen,

"Förbannade bondtölp, vad gav jag för order?"

Kyfig svarade inte, han hade för ont. Ännu en spark träffade honom, denna gång på axeln.

"Jag skulle stanna på vakten".

Två tunga knän landade på hans bröstorg. Av vad Erbalt Kyfig kunde erfara hade ett av dem knäckt ett revben - om inte det var sparken som hade orskat det. De handskförsedda grep tag i hans krage.

"Jag har fått order från herr Zebrin att visa dig vad en överordnads order innebär". Stålhandsken träffade återigen i Erbalts ansikte. Det var ett tugnt slag. Allt blev mörkt.

När Erbalt Kyfig kom till sans igen var det morgon. Smärtan gick att stå ut med, men skammen och blickarna från kamraterna brände som eld.

Han hade svikit deras, och inte bara deras, utan hela landet Zorakins förtroende. De var på uppdrag, på heligt uppdrag från kungen. Erbalt var inte bitter på kaptenen. - Kaptenen hade trots allt bara gjort sin plikt! Det var Erbalt som hade svikit, och om det inte varit för hotet från de förbannade lindskiarns så skulle han aldrig straffats så hårt. Förbannade Lindskiarns, han skulle nog visa dem vilka det var som bestämde, de som förpestade Zorakin med sin tillvaro. Han hade allt hört om deras våldtäkter av kamraterna. Hemmet. Tänk om de nådde till hemmet, till hans Lovita! Ångesten fick Erbalts mage att vrida sig. Men de skall få, Erbalt ska allt visa dem! Ingen skall gå fri!

System: DoD Expert
Antal spelare: 4 mogna spelare
Författare: Mikael Backlund 070-513 28 41
Förkunskaper: Inga
Bedömningsgrunder: Rollspelande

Det Svarta Guldets Hämnd

En oljetanker far fram över den lugna Nordsjön. En stor oljetanker, en av de största i världen. Den är på väg ut mot en rigg för att fylla sina lastutrymmen med den svarta, kladdiga, ovärderliga substansen. Nästan mitt i Nordsjön ligger den: den nära nog nybyggda Oden 375 som ägs av Oden Petroleum. Oden är stor t.o.m. för att vara en oljeplattform. Stående på sina orubbliga stålpelare till ben och den ofattbart långa snabelliknande borren står den som en mygga på världshavets skinn och suger ut det svarta blodet ur Jordens inre. För i all sin imponerande glans och storlek är den ändå knappt mer än en mygga. Och myggor lever farligt om någon känner att de sticker...



Det nya testborrsystemet, projektnamn DP4, har testkörts i en månad nu och det är dags för inspektion från många håll -säkerhet, miljö och framför allt ekonomin är vad ledningen har ögonen på. Men projektledare Jasmine Mao är säker på sin sak, vad skulle kunna gå fel?

Speciellt med scenariot är att det kräver att spelarna inte bara ...
Vänta nu ska vi verkligen avslöja så mycket? Knappast!

System	Call of Cthulhu
Antal spelare.....	4 st
Författare.....	David Bergkvist 0660-37 63 85
Förkunskaper	Helst ganska erfarna rollspelare
Bedömningsgrunder:	Rollspel i dess sanna form

Baneth Sedith

- Huhmm, vad vara där?
Svartöga sade detta samtidigt som han tittade skeptiskt på den lilla varelsen som spätserade omkring framför dem.
- Det vara fjädervarelse.
Storen gjorde ett snabbt konstaterande, han har alltid varit den mer intelligenta av de två. Detta snabba konstaterande, visade ju detta.
- Men.....men... det låter ju.
 - Alla fjädervarelser låter.
Storen gjorde ännu ett konstaterande, och kände sig väldigt nöjd med sig själv.
- Dumma jeblishjärna, det vara rosahuds-tal.
 - Hmm...
Storen lade huvudet på sned och tittade på fågeln. På hans ansiktsuttryck såg det ut som om han höll på att lösa alla stora gåtor i livet.
- Det vara förtrollningsvarelse.
 - Hmm.... Du vara klok igen.
De båda vände sig åter mot fågeln, och såg lite rädda ut. En röst avbröt de båda helt plötsligt.
- Gör ni två inte något annat än att pratar.
Storen och Svartöga kollade väldigt konfunderat på varandra och tittade sedan på fågeln igen. Storen som var mer snabbtänkt än Svartöga, svarade efter några sekunder.
- Joohh...
Efter detta utspel såg han väldigt stolt ut. Svartöga såg också väldigt nöjd ut, då han ansåg att de hade gett fågeln svar på tal.

Välkomna till världen Greyhawk, en av de första spelvärldarna i Advanced Dungeons & Dragons. Då TSR beslutat att åter släppa denna spelvärld, tänkte vi erbjuda ett klassiskt Greyhawk äventyr.

Detta äventyr kommer att kullkasta lite av de traditionella värderingarna när det gäller spelarnas karaktärer. Men i övrigt så är det ett klassiskt fantasi äventyr, spelarna kommer att möta mäktiga monster, glömda städer och hederligt "hack and slash."

System:	AD&D 2nd edition
Antal spelare:	4 st
Författare:	Niclas Höglin 0613-212 88
Arrangör:	Sara Wallin 0613-212 88
Förkunskaper:	Inga
Bedömningsgrunder:	Rollspel och Improvisation

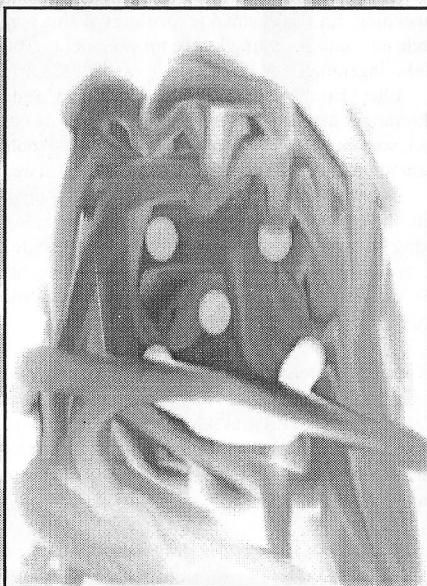
Stormens Öga, Tidens Tand

Det är jullov i Övre Lillby, men den annars rätt sovande staden verkar inte göra några som helst försök att vakna för den skull. Julens glädje och lyster har nyligen lämnat staden, om man nu kan kalla den stad, och bytts ut mot nyfikenhet och förväntan inför det nya året. Som vanligt denna tid utkämpas hiskeliga dueller i stadens varuhus om de kvarvarande reavarorna, men detta är inget som bekymrar stadens unga. Det ser ut att bli ännu ett långtråkigt lov.

I skuggan av det vi kallar medvetande har något äntligen funnit vad det så länge sökt. Det har alltid funnits här hos oss, men nu har tiden kommit. Tiden att korsa gränsen.

Tiden för det eviga riket.

Ikläd Er rollerna som fyra ungdomar i den lilla insnöade staden Övre Lillby, belägen någonstans i norra Sverige. Fyra vänner i en tid då vänskap räknas som en bristvara. Vågar du lita på dina sinnen?



System: **Kult**
Antal spelare: **4 st**
Författare: **Robert Holmberg 090-71 94 57**
Förkunskaper: **Inga**
Bedömningsgrunder: **Inlevelse, lidande och hantlar**

Det Susar i Säven

'Det var en solig förmiddag i grevskapet. Våren var just till ända och morgonsolen steg för att låta sitt mjuka ljus sjunka in över försommarnejden, ungefär som smör smälter på en rostad skiva fransk. Fåglarna kvittrade på det sätt som ger vart djur och människa en känsla av lugn, ett sådant lugn man känner om man ligger på en stilla sommaräng med händerna bakom huvudet och ett grässtrå i ena mungipan.

Lindarna och ekarna värmdes sakta upp efter nattens kalla omfamning. Den lilla vägen till herrgården låg stilla i solljuset och sädesfältens skira grönska vek sig ömt under sommarbrisens smekning. En snigel sträckte försiktigt ut sina spröt för att ömt känna vad den vad den nya dagen hade att vänta. Ingenting kunde nu störa det lugn som behärskade dalen. En citronfjäril fladdrade förbi. Ingenting.

Eller? Ett dovt muller hördes på avstånd. Sedan ett host. För dem som hade god hörsel, såsom ekorrarna i den tredje eken från vänster, kunde också entusiastiskt 'håhå' höras. Så bröt helevetet löst, som en blix från klar himmel kom det - snabbt. Blandat med ett hysteriskt skratt och ohörbara mumlanden kom det närmare... och närmare... och närmare... VROUUM!

Två ekorrar såg förvånat på varandra när de plötsligt fann sig fyra meter längre ned än beräknat - nere på marken, omtumlade och med tårade ögon. Den lilla fjärlen fladdrade förvirrat omkring i dammolnet och den lilla snigeln bestämde sig för att detta inte var en bra dag att vakna på. Kvar i luften fanns ingenting av det tidigare lugnet. Bara damm och ekot av en röst som skriker - 'Se upp för Padda, Landsvägens Skräck, Samfärdselns Herre, Avståndens Betvingare, håhå, se upp för den utmärkte Padda!

I fjärran hördes en krasch.'

Varmt välkomna till grevskapet Paddeborg, och till Det Susar i Säven. Som spelare kommer du att få vara delaktig i Paddas, Mulls, Rättentåtts och Grävlingens förehavanden inom grevskapets murar, ta del av deras äventyr och problem, tampas med vesslor och lekatter, Paddas förfäder, besökare i ballong och...

"Håhå, ett aldeles utmärkt äventyr. Jag tycker aldeles särskilt om den fantastiske Padda, denna hjälte och välgörare i en Paddas kropp. Denne otrolige..."

/Padda av Paddeborg, godsherre och entusiast.

"Ett mycket trivsamt äventyr, på min ära, mycket bättre än vitlmining. En vårrengöring tar på krafterna och detta är en bra avkoppling även om jag borde..."

/Mulle, en enträgen och rättskaffens mulvad.

"Tja inte så illa, jag menar, så märkvärdigt är..."

/Rättentått, vattenrätta med attityd.

"Hrumph, tjafs"

/Grävling, cyniker och gammal i spelet

System	Mutant 2
Antal spelare	4
Författare	Mikael Backlund 070-513 28 41
Förkunskaper	Inga
Bedömningsgrunder:	Rollspel och Passande Humor

RÖLLSPEL

Spegel, spegel...



Spegel, Spegel på vägen där.
Säg vem som vackrast i landet är.....

Ett vampyrdrama i tre akter...

System: **Vampire: The Dark Ages**
Antal Spelare: **4 st**
Författare: **Jonas Håkansson 0660-732 90**
Förkunskaper: **Nej**
Bedömningsgrunder: **Historieberättande**

Glasfönster



Höst. Den var kommen. I år som alla andra år. Lövens gula färg, den något kyliga luften, naturens inväntan på vintern.

Det var alltid som vackrast på hösten. Den gamla gården, den lilla sjön, trädgårdens vissna blommor, markens frost.

Henry skådade sitt paradys. Han hade alltid kallats hit. All den möda det tagit att ta sig hit var för honom nu borta. Allt det han måstat lämna bakom sig, det pris han betalat. Allt var förgängligt. Efter den stundande vintern skulle våren komma, en tid för honom att leva igen. En tid att leva tills det att vintern åter slog sina kalla armar runt honom. Han hade alltid kallats hit.

Följ med George, William, Thomas och Theodore på vad som kan komma att bli deras sista resa. En resa för att säga farväl åt en kär gammal än, men också en resa in i sig själva. Dessa fyra äldre herrar står alla nära dödens port, frågan är bara om de vågar öppna den för att se vad som finns på andra sidan.

System: **Systemlöst**
Antal spelare: **4 st**
Författare: **Robert Holmberg 090-71 9457**
Förkunskaper: **Inga**
Bedömningsgrunder: **Historieberättande & Rollspel**

En Kall Vind

*"Och tiden är som ett öppet hav
Med allt som finns däruti
Idag är det lugnt och en ljummen vind
Drar fram i sin tysta lek
Så stilla förs vi en bit på väg
Och vaggas sakta till ro
I glittrande vatten är livet ditt
- Och plötsligt blir vinden kall..."*

*Du kan se när det är slut
Du kan se när tiden gått ut
Det var här - Men var inte rädd
Inget ont kan hända dig mer...
Du kan se när det är slut
Du kan se när tiden gått ut
Jag blev kvar mitt i ett hav
När en kylig vind drog förbi*

*I stormens öga går ljuset in
Och vattnet glittrar igen
Just nu är det lugnt och jag hoppas på
En öppning i himmelen
Så tämnar dimman - vi suddas ut
Jag hör en röst någonstans
Som ropar till mig på ett öppet hav
Den vill att jag kommer hem"
- "Stormens Öga" av Py Bäckman*

Var med om att skapa en parallell saga om engelska imperialister på safari och om fyra barn under ett regnigt sommarlov i den lilla Örnsköldsviks-"förorten" Själövad. Ett stämningsfullt äventyr utlovas - men bara om Ni vågar vara rädda.

Rekommenderad åldersgräns 15 år.



System: Call of Cthulhu
Antal Spelare: 4 st
Författare: David Bergkvist 0660-37 63 85
Förkunskaper: Krävs ej
Bedömningsgrunder: Inlevelse, Utlevelse, Upplevelse

Pentacle Of Pain

I en värld där astralvarelser har härjat i 400 år.

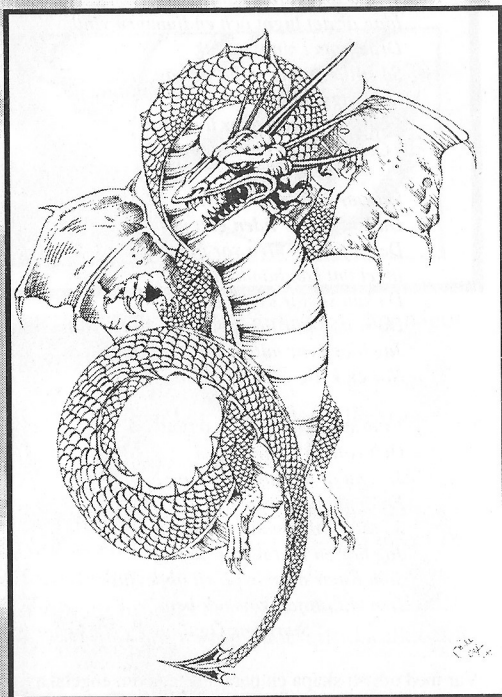
I en värld där åtta raser trängts under jordens yta för att överleva.

I en värld där magi är lika vanlig som eld.

I en tid där mörka makter hoppar sig för att åter slunga barvaive i fördärvet.

I en tid där Wymelves valde ett liv i smärta framför döden.

I en tid för hjältar.



Hjärtligt välkomna till ett actionspackat, high-circle, high-fantasy, hack n' slash, regeloptimalt, intrigfyllt scenario.

Smärta, konspiration och byar i nöd är några ledord

System:	Earhtdawn
Antal spelare:	4 st
Författare:	Teddy Winroth
Förkunskaper:	God tärningsvana, tärningar och Godkänt betyg i Matematik A
Bedömningsgrunder:	Hårt men orättvist

En Historia i Rött...

Vir vandrade genom de otaliga korridorerna i det kejserliga palatset på Centauri Prime. För några få timmar sedan hade han varit Premiärminister under kejsare Londo Mollari, nu var han Kejsare för detta en gång så stora imperium. Londos jakt efter den forna storhetstidens återfödelse hade lett till Centauri Primes fall, nu var det Virs tur att försöka återställa den Centauriska Republiken. Han öppnade dörrarna till sitt sovrum, sakta men säkert. Han tittade in försiktigt. -*"Puh! Ingen här"*. Vir hade varit orolig att något av de andra husen skulle försöka med något trick. Han gick bort till ena hörnet av rummet och hällde upp en drink åt sig. Han suckade djupt för han förstod vad som väntades av honom, "Väktarna" bevakade alla, det visste han. Frågan var helt enkelt, hur gör man något utan att de ska få veta vad man planerar.

Ännu hade inte Drakh haft tid att sätta en "Väktare" runt hans hals men snart skulle de komma. Vir vände sig om, för att sätta sig i sin gröna favorit fätölj men sin drink och bara koppla av för en liten stund, men där...längst bort i rummet såg han en mörk skepnad, en skepnad han trodde att han skulle slippa se igen. Efter alla dessa år hade han återvänt, men han var ju död. Vir var vettskrämd, han tappade sin drink i golvet så att glaset spräck och den röda drinken flöt ut över den antika mattan.



-*"Vad gör du här?"* fick han stammande fram. Rösten som svarade var den samma som för så många år sedan. -*"Du sjöng sången"*. Vir skakade på huvudet, vad kunde man vänta sig av honom, men han drog slutsatsen att han hade kommit för att lära honom något. -*"Vad vill du lära mig?"*, frågade Vir medan han torkade upp drinken ifrån golvet. -*"Det förflutnas framtid"*. Vir hade försökt slippa undan en fråga som hade han hade funderat på en kort stund. -*"Hur kan du vara här? Jag trodde du var död?"*. Det blev tyst en kort stund sedan svarade rösten, -*"Vi är alla Kosh"*...

Året är 2262. en tid av konspirationer, kärlek, sex & förälskelser. Ni stackars oerfarna Centaurier dras in i en härva utan like...en härva som kan sluta med er död...

System: The Babylon Project

Antal spelare: 4 st

Författare: Krister Michl, 070-590 51 36

Förkunskaper: Inga, men gärna kunskaper om B5-världen. En kortfilm visas för alla som ska spela det.

Bedömningsgrunder: Rollspelande, Visdomsord

Schema

När ni anmäler er fyller ni i vilket spel ni vill spela på vilka pass. Vissa spel som t.ex Discworld parallell tar två pass att spela.

Magic typ 1 börjar kl 8:00 Söndag morgon.

Övriga arrangemang sker dygnet runt.

TID	M I T T K Ö N Ö P P N A R F R E D A G		PASS 1 Fredag 19-00	PASS 2 Lördag 01-06		PASS 3 Lördag 08-13		
ROLLSPEL	1 8 0 0 0 0 0 0 0 0		DoD	DoD		CoC: Svarta		
			AD&D	AD&D	0600	AD&D	1300	
			KULT	KULT		KULT		
			Mutant 2	Mutant 2		Mutant 2		
			Vampire	Vampire				
			Glasfönster					
			CoC: En kall	CoC: En kall		CoC: En kall		
					GURPS		GURPS	
MAGIC					0600	Magic typ 2	1300	
TABLE-TOP	1200		WH 40K	WH 40K	0000	WH 40K	0000	
			WH Fantasy Battle	WH Fantasy		WH Fantasy		
				Necromunda		Necromunda		
ÖVR.			Filmvisning			Filmvisning		

Förklaringar:

DoD:	Ingen går fri	GURPS	Gudinnans svärd
CoC: Svarta	Svarta guldets hemlighet	WH Fantasy	Warhammer Fantasy Battle
AD&D	Baneth Sedith	WH 40 K	Warhammer 40.000
KULT	Stormens Öga, Tidens Tand		
Mutant 2	Det susar i Säven		
Vampire	Spegel, Spegel		
CoC: En kall	En kall vind		
Earthdawn	Pentacle of Pain		
Babylon 5	En historia i rött		

PASS 4 Lördag 15-20	PASS 5 Lördag 21-02	PASS 6 Söndag 03-08		PASS 7 Söndag 10-15	
			0		1
			8		6
DoD			.	DoD	.
CoC: Svarta	CoC: Svarta	CoC: Svarta	0		0
AD&D			0		0
			P	KULT	A
			A	Mutant 2	V
	Vampire	Vampire	U		S
Glasfönster	Glasfönster		S		L
		CoC: En kall			U
	Earthdawn	Earthdawn	0	Earthdawn	T
	Babylon 5	Babylon 5	8	Babylon 5	N
			.		I
GURPS			0	GURPS	N
	Discworld Parallell		0		G
				Magic typ 1	1
Magic typ 2					6
					.
	Gorka Morka	Gorka Morka		Gorka Morka	0
WH 40K	WH 40K	WH 40K		WH 40K	
WH Fantasy	WH Fantasy	WH Fantasy		WH Fantasy	
Necromunda					
Dreamcity - LIVE					
	Filmvisning			Filmvisning	

Gudinnans Svärd

"Vid den store M'in-Tosh, de ser mer skräckinjagande ut än jag kunde föreställa mig!" pep prästlärningen Joshua skräckslaget och störrade upp mot de två monstruösa jättarna i glänsande stål som stod vid stadens port. "Sch! Tyst nu, låtsas som att det är något du ser varje dag. Det får inte synas att vi är nykomlingar här i staden." väste Simeon som nu var iklädd en uniform med Chacos vapenmärke och höll de falska passersedlarna i handen. Joshua drog upp resekåpan som för att gömma sig och försökte låta bli att tänka på de skrämmande ritualer med vars hjälp stadens härskande magiker gav liv till dessa ståldemoner.

Detta är ett episkt fantasyäventyr av klassiskt snitt, även om vissa detaljer kanske bryter rätt radikalt mot klichéerna. Spelarna tar på sig rollerna av fyra hjältar som givits ansvaret att rädda sin hemstad, Newyrk, från den förintelse som de maktlystna magikerna i Chaco försöker dra ned över straden. Här finns goda möjligheter att uppleva hjältemod, lösa mysterier, och naturligtvis att rollspela.



System: GURPS Fantasy
Antal spelare: 4 st
Författare: Terje Nordin 090-71 94 57
Förkunskaper: Inga
Bedömningsgrunder: Svärd, skarpsinne och inlevelse.

Discworld Parallell

Bortom Den 7:e Dimensionspelaren

Morgonmöte Ankh-Morpork/ OUs matsal, någon gång vid lunchtid:

"Vi har känt en sviktning i kraften.

På den senaste tiden har den lilla grå lådan i källaren uppfört sig lite konstigt. Flödesmätaren?

Nej, den grå. Den där saken som gamla Trembleton lämnade efter sig.

Något stort är på väg genom den femte bariären. Något är på gång ute vid kanten, och det verkar som om vi inte är inbjudna. När det är frågan om magi tar vi inga risker.

Denna fråga har nu fått högsta prioritet. Vi har redan en man på jobbet. Öhm... Vad han nu hette. Bjalt tror jag. Ja, ja..

Bjolt har mitt fulla förtroende, ingen kan misslyckas med det här. Ett rent rutin uppdrag. Det är vi här hemma som får göra grovjobbet. Hmm...

.....lunch någon?"

Ärkekansler Ridcully, Ösynliga Universitetet

Äntligen dags för ett parallell. Tyvärr utgick det förra året, men detta år blir det sannerligen av. Fyra spelargrupper om fem spelare i varje kommer att få sig en trevlig semester på den soliga paradisen Iltrisia, belägen i närheten av Rim Havet. Men står allt verkligen rätt till? Är de hemska ryktena om en drake sanna eller bara något för att locka turister? Följ med på en svindlande och underhållande färd till Disken. En värld där det omöjliga inträffar 9 gånger av 10.

Viktigt att notera att det är individuell anmälan till parallelet.

System:	Systemlöst Parallell
Antal Spelare:	20 st individuell anmälan
Författare:	Robert Holmberg 090-71 94 57
Förkunskaper:	Inga

MAGIC

The Gathering

I år har vi äran att erbjuda två turneringar i detta populära spel, en i **Typ 1** och en i **Typ 2**. Båda kommer att vara sanktionerade av DCI och reglerna kommer därmed att vara Wizards Of The Coast's officiella, vilket självklart betyder att viss förkunskap både krävs och rekommenderas.

Priser:

1:a pris i Typ 2 = Mox

1:a pris i Typ 1 = Library of Alexandria

Övriga priser beror på antal deltagare. Alla anmälda deltar dessutom gratis i ett hemligt kortlotteri med bättre priser än man kan tänka sig...

Eftersom kortbutiken Collectors Point kommer att ära konventet med sin närvaro kommer det att finnas möjlighet till spontana Sealed Deck/Boosterdraft-varianter på kvällarna, om intresse finns.

Hjärtligt välkommen!

Ansvarig:	Henrik Klippström, RAIST 0620-170 54
Tider:	Typ 2 börjar på lör. morgon Typ 1 på sön. morgon.
Kostnad:	Om du betalat vanlig konvents- avgift kan du utan extras avgift deltaga i Magic. Om du bara vill deltaga i Magic-turneringarna betalar du bara 100:-.

Warhammer 40.000

Varje slag kommer att bestå av ett speciellt uppdrag som inte kommer att meddelas förrän just före varje strid.

Följande restriktioner gäller:

- Du får köpa din armé för 1500 p. Armélistan ska vara snyggt skriven och lämnas in, före första passet.
- Allies: Imperial guard får alliera sig med imperial trupper(inga assassins tillåtna)
- Space marines får köpa combat squads.
- Vortex, virus, level 4 psykers och special characters är inte tillåtna.
- Vilken karaktär som helst kan vara army commander.
- Du får använda alla wargearcards som finns i Codex-böckerna och White Dwarf(och inte är knutna till en special character) Reglerna som står i White Dwarf 195 gällande wargear cards används.
- Conversions är inte tillåtna.

Vinstpoäng kommer att meddelas vid arrangemanget. Det kommer dock att beräknas på vinst, armé-val, målning och fair-play.

Spel:.....	Warhammer 40.000
Arrangör:.....	Jan Enroth, RAIST 010-679 07 71
Förkunskaper:.....	Ska kunna reglerna och din egen armés specialregler

Warhammer Fantasy Battle

Vid varje slag kommer spelarna att få ett uppdrag som ger poäng om de lyckas med det.

Följande restriktioner gäller:

- * Armén skall bestå av 3000 poäng, denna skall lämnas in på papper innan första passet.
- * Max en war machine per regemente
- * Max lvl 4 wizards
- * Karaktärer får max kosta 400 poäng
- * Inga special karaktärer
- * Inga large unriden monsters
- * Armeernas uppbyggnad kommer att poängsättas
- * Egna armelistor och magic items, Spellcards och helst även regler.

Vid frågor kontakta arrangören

Spel:	Warhammer Fantasy Battle
Arrangör:	Per Enroth, RAIST
	0620-144 39
Förkunskaper:	Ska kunna reglerna och din egen armés specialregler

**ORION
SPEL**

ROLLSPEL - KORTSPEL
TABLETOP - BRÄDSPEL
FILMER - TÄRNINGAR
TIDNINGAR - BÖCKER

Vi har vad du behöver
Har du vad som krävs?

Vill du vara säker på att få
det du vill ha,
förhandsbeställ...

Faxa eller ring in din beställning
Orion Spel
Storgatan 33
852 30 Sundsvall

Necromunda

Sgt. Kowlis såg närvöst ned över området. Om några timmar så skulle Hiven vakna, hade det varit en vanlig dag så skulle det inte vara något speciellt. Men detta var långt ifrån en vanlig dag.

Alla tjallare hade pratat om att eldens bröder skulle göra en attack mot djävulsklorna. Detta skulle göra att fler gäng förmodligen skulle slänga in sig in i striden för att hjälpa någon av dem. Sen kommer förmodligen några yttligare gäng att slåss bara för att det var roligt. Det kommer att bli en lång dag tänkte Kowlis...en lång dag...

Välkomna till Necromundas dystra värld, fatta din boltgun och släng dig in i striden.

För att delta måste man ha en armé på 1000 krediter. Observera att alla tävningsslag görs på plats, tillsammans med arrangören. Alla mot alla. Alla spelar lika mycket. Efter varje match så förbättras lagen med XP. Tänk på att ha mer figurer än 1000 krediter då lagen utvecklas. Laglistor lämnas in på plats.

Välkomna till ännu en mörk dyster dag i Hiven...

Spel:	Necromunda
Arrangör:	Niclas Höglin 0613-212 88
Krav:	Armé på 1000 krediter helst målad

Gorka Morka

- Många youfs idag
- Mig har stor wrecka slå, youfs huvud
- Ge mig, mig pröva
- <donk> öhhh... <duns>
- wrecka mycket bra

~Peptalk

Storlek:	100 tänder + mer
Arrangör:	Nils-Petter Flemström 0660-3708 10
Bedömningsgrund:	Mest poäng vinner

Övriga arrangemang

Filmvisning

Hela tre filmsalar kommer att finnas. En som visar Sci-fi filmer, en med Anime och en med Kultklassiker. Egenproducerade filmer kommer också att visas.

Figurmålning

Valfri figur lämnas in senast pass 3. Juryns val kan inte överklagas. Mutor emottages glatt.

Brädspel

Går att låna i kiosken. Kontakta kioskpersonalen för att låna. bla Settlers of Chatahn

American Soccer

En turnering i detta populära spel kommer att anordnas. Spelas i lag på två. Mer info på plats.

Spelbutikerna kommer också att arrangera diverse arrangemang.



Örnsköldsviks Spelförening samarbetar med Studieförbundet

Kontakta studieförbundet på din ort!

Sundsvall 060-120 754, Sollefteå 0620-514 22

Kramfors/Ullånger 0613-109 56

Härnösand 0611-140 17

Representanter från Studieförbundet finns på MittKon under lördagen

Vill Du komma in för 50 kronor?!

Detta är möjligt om du exrtaknacker som spelledare. För varje pass som du spelleder så får du tillbaka 50 kr (max 200) vid slutet av konventet. Men det slutar inte där. Om du spelleder ett pass så får du ett poäng på spelodartrappan

Poäng	Vad får du per pass
1	Macka + Valfri dryck*
2	Macka + Valfri dryck*
3	Macka + MittKon mugg
4+	Macka + 20 kr presentkort i kiosken.

** gäller endast dryck i kiosken*

Alltså, om du spelleder 4 pass eller mer får du 4 mackor, 2 valfria drycker, en MittKon mugg och 20 kr presentkort på Stinas: Kiosk och Korveria

STINÁŠ

KIOSK & KORVERIA

Öppettider

Fre 12-24

Lör 00-24

Sön 00-16

Dricka - Korv

Chips - Choklad

Allt som gör

din mage glad

STINÁŠ -Din Kiosk på MittKon!

LIVE

Live - Dreamcity

Dreamcity, den underbaraste plats på jorden. Styren av en regering och en domstol vilka tillsätts av de 7 största företagen. Bofors-MoDo Arms&Paper, Asta-Marabou - tillverkare av livsmedel och antidepressiva läkemedel, Ordningsmakten Ab, Hägglunds Cybernetiks Inc, IBM-Fuji - Your guide on the Net, N.A.S.A SpaceTech, Bei-Jing Industries.

Lagen upprätthålls av licencierade företag så som Ordningsmakten AB. DreamCitys lagar är stänga men rättvisa. Detta tillsammans med en hög levnadsstandard och låg arbetslöshet bidrar till DreamCitys stälning som jordens främsta semesterparadis.

Har Ni problem med drogslagstiftning i Er hemstad? Funderar Ni över om er livsförsäkring gäller för självmord? DreamCity har lösningen på era problem...

Som Turist i DreamCity har Du stora möjligheter till nöjen och rekreation. Bl a kan du besöka "Paradisbadet" vår unika noll-G badanläggning, och för de mindre finns Bl a My Little Pony parken mitt i staden. För de kulturintresserade finns i DreamCity denna kontinents största Plug-In VR bibliotek. Och om Du, som så många andra, vill sluta livet med ett skrott har vi öppnat "SjälvordsParken" där Ditt frånfälle har chans att sändas direkt på Nätet. DreamCity erbjuder även ett fullständigt utbud av sexuella tjänster och legaliserade inredroger samt en mångfald utav övriga rekreationsanläggningar.

Genom att anlita Concord Armed Airways garanteras du en säker resa till DreamCity.
Sök upp vårt kontor på Nätet i sektor 0662-DREAM och beställ Din drömsemester nu!

DreamCity är ett framtids Live som utspelar sig i ett megakomplex efter katastrofen. handlingen kommer att bedrivas på de nedre sönderfallna nivåerna. DreamCity är precis som en framtidstad ska se ut. Fulla av Företagsmän, Arbetare, Zonvandrare, Mutanter, Gatugång, Cyborgs och allmänt patrisk.

Vidare information fås i form av ett kompendium i samband med att ni anmäler er. Det kommer att finnas plats för de flesta som, vill spela, men det finns bara ett begränsat antal nyckelroller vilka kräver föransmälningar. Dessa är:

Yakuzan	10 Personer	Maffian	6 personer
Replikanter	6 Personer	Ryssar	5 Personer
Företagsmän	10 Personer		

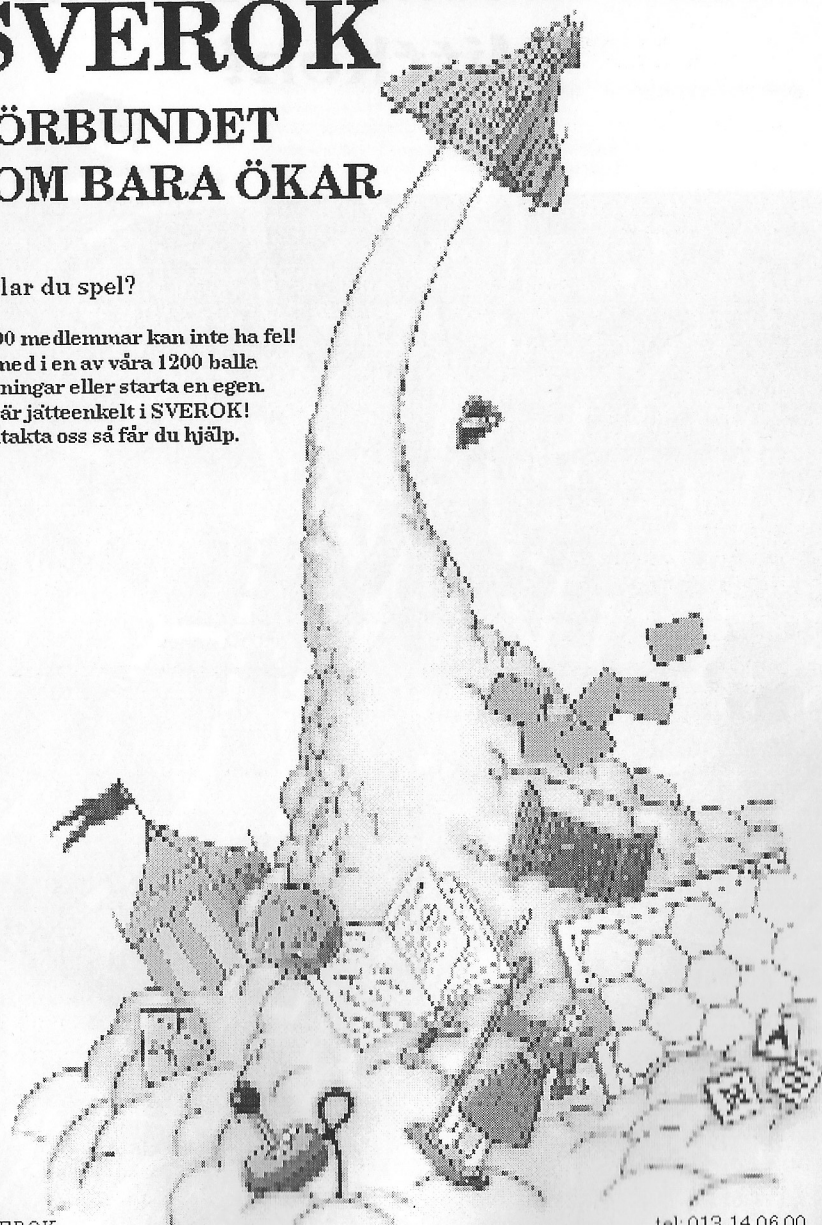
Vid frågor, kontakt: Anders "Nelle" Nillson, 0660-58083

SVEROK

FÖRBUNDET SOM BARA ÖKAR

Spelar du spel?

25000 medlemmar kan inte ha fel!
Gå med i en av våra 1200 balla
föreningar eller starta en egen.
Det är jätteenkelt i SVEROK!
Kontakta oss så får du hjälp.

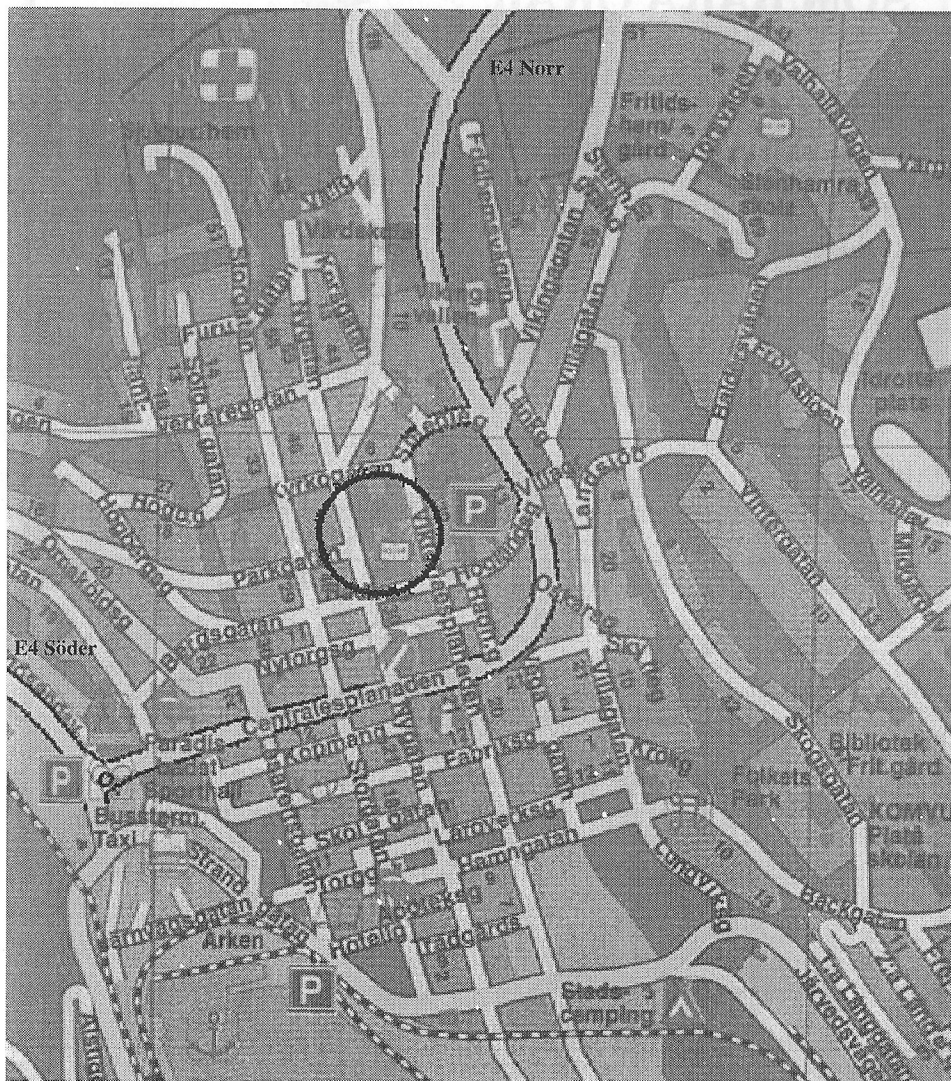


SVEROK
Köpmansgränd 4
582 24 Linköping

hemsida: <http://www.sverok.se>

tel: 013-14 06 00
fax: 013-14 22 99
e-post: info@sverok.se

Hur hittar man till MittKon?





Adress: c/o Niklas Hallgren, Löfstavägen 78, 194 42 Upplands Väsby
Telefon: 08-590 88 444 / 070-44 00 655
Epost: runan@hotmail.com
Hemsida: <http://www.ml.org/runan/index.html>
Postgiro: 102 25 85 - 2 (föreningen Runan)

RUNAN

Ett fansin som alltid kommer i tid!

VARJE MÅNAD!!!

VÄL MÖTT PÅ

MittKon

1998

Sista anmälnings dag 20 Feb

Avs: MittKon
c/o: Jonas Håkansson
Billista 1330A
891 94 Själevad



B
FÖRENING-
BREV

B



NisseNytt
Anders Björkelid
Sturegatan 12 B
753 14 UPPSALA

Adressen kommer ur databas från:
SVETKON, Kopmansgränd 4, 582 24 Linköping

Tejpa Hár

Frimärke

MittKon

c/o Jonas Håkansson

Billsta 1330A

894 91 Själevad

Anmälningsblankett

Skriv lagnamn, kontaktperson och kontaktpersonens telefonnummer. Fyll i varje spelares namn och om han/hon är SVEROK-medlem. Räkna samman kostnaden för varje person. (OBS Deltar man enbart i Magic eller Live blir det billigare.) Längst ner på sidan fyller ni i de spel ni vill spela. Kryssa också i rutan ifall ni kan tänka er att spelledda. I övrigt är det bara att skicka iväg blanketten. **Glöm ej att fylla i postgiroblanketten**

Lagnamn: _____

Kontaktperson: _____ Tel: _____

Namn

Sverok

Summa

Spelare 1: _____ JA / NEJ _____

Spelare 2: _____ JA / NEJ _____

Spelare 3: _____ JA / NEJ _____



Tejpa Här



Frimärke

Skriv lagarna kontaktperson och kontaktpersonens telefonnummer. I vilken
 avseende betalar namn och om handling är SVEROK-meningen. Känna känna
 kostnaden för varje person (OBS: Det är inte enbart i Norge eller Live på
 det billigare. I ångst för på sidan. Yllellin i de spel ni vill spela. Krigsspel öppet
 i annan fall ni kan tänka er att spel och i övrigt är det bara att själva två
 plunketen. Gått er en källa i postgironplunketen

Kontaktpersonen spel: **MittKon**
 c/o Jonas Håkansson
 Billsta 1330A
 894 91 Själevad

Summa