

GOTHCON XXIII

2-4/4 1999

Allmän information

ALLMÄN INFORMATION

Välkommen till GothCon XXIII. Vi har som vanligt ett brett utbud av aktiviteter och vi hoppas att du kommer att välja att besöka oss under påskhelgen 1999.

BAGAGE

Vi kommer att ha ett bagagerum där du kan lämna in grejer när du inte behöver dem, givetvis utan avgift! Försök helst undvika att ha en massa saker liggande i sovsalarna, som ju blir spellokaler på dagarna, detta pga utrymmesbrist.

ÖVERNATTNING

Som alltid kommer vi att avsätta några av våra lokaler på området till sömn. Ta med liggunderlag, sovsäck och allt annat som behövs för att du skall sova gott! Duschar finns också på området.

Precis som förra året öppnar konventslokalerna redan på torsdagen, närmare bestämt kl 19.00. Inga arrangemang äger rum på torsdagen, men ni är välkomna att mjukstarta genom att spela egna spel och scenarion, och cafeterian är självklart öppen! Ni kan också sova på konventet natten mellan torsdag och fredag, trots att det officiellt sett inte öppnar förrän på fredag morgon.

RECEPTION & ANSLAGSTAVLA

Receptionen kommer att hålla öppet från 08.00 till 02.00 varje dag under konventet. Om ni behöver **akut** hjälp eller information, som inte kan vänta tills Receptionen öppnar på morgonen igen, kommer cafeterian kunna tillkalla lämplig person ur GothCon's stab.

Information från arrangörer kommer de själva sätta upp på anslagstavlan i hallen till cafeterian. Information till arrangörer lämnas i lämpligt fack i de dokumentmappar som finns uppställda i anslutning till receptionen, hälsar Jonas Magnusson, chef för receptionen.

CAFETERIAN...

finns på plats i år igen. Hos oss kan du köpa alla möjliga sorters dricka, mat godis, chips samt våra suveräna subbar. Vi smygöppnar redan på torsdag 19.00-00.00, och har sen öppet i ett streck från 08.00 fredag till 15.00 på söndag.

Frukost serveras fredag, lördag och söndag, och middag fredag och lördag. Menyn är i år lasange/vegetarisk lasange på fredagen och pannbiff med lök och potatis/linsbiff på lördagen. Sallad, bröd och dricka ingår. Middagen kostar 45kr/dag och måste förbeställas!

Veganer ringer och meddelar på telefon 031-249329.

GOTHCONS T-SHIRT

Självklart vill du vara lika cool som alla andra och ha en GothCon-T-shirt med årets logotyp! Den är gråmelerad med svart tryck och kostar 60 kr. Vill du ha en måste du beställa och betala på din anmälningsblankett så att vi vet hur många vi skall trycka upp.

AUKTION

Som vanligt håller vi två auktioner: en på lördagen och en på söndagen. Du som vill lämna bidrag till den kan göra det i auktionsinlämningen som kommer att finnas i anslutning till receptionen fredag och lördag.

För åttonde året i rad auktionerar vi ut den fantastiska och otroligt hemliga Säcken som förutom en massa fina saker också innehåller ett gratis GothCon XXIV. Precis som Säckens innehåll är sponsorerna hemliga och all behållning från Säcken går till välgörande ändamål!

VI VILL OCKSÅ ARRANGERA!

Om du vill arrangera något på konventet, så är din tid alls inte förbi. Hör av dig till oss omedelbart (dvs helst innan 28/2). Strax efter sista anmälningsdagen lägger vi nämligen salsschemat. Därefter är det betydligt svårare att få vettiga lokaler även om vi försöker göra vårt bästa även för er. Se listan över ansvariga på motstående sida. Om du har ett udda arrangemang, så kontakta huvudansvarig!

ÄR DU EN SNÅLJÅP?

Om du är en snålvarg, direkt ifrån mörkaste Småland, skall du veta att det kan löna sig att anmäla sig som arbetare till konventet.

Gör så här: Anmäl dig som vanligt. Ring sedan och anmäl dig som arbetare på konventet. Vår man för dessa ärenden heter Ted Reinhamre och nås på arbetstid på tel 031-846464. E-postadress: personal@gothcon.se. Om du arbetar tre pass om fem timmar (se schemat) får man sin anmälningsavgift återbetald på söndagen. På så sätt kanske du har råd att åka hem igen, efter att ha bränt alla dina pengar på auktionen.

FRUKOST

Serveras alla dagar klockan 08.00-10.00. Middag Serveras fredag 20.00-23.00, lördag 17.00-20.00 och kostar 45kr per måltid.

FÖRSÄLJNING

De företag som kommer till GothCon i år är bl a Musketörerna, Flamman, Tradition, TV-spelsbörsen, Rävspel, Cell och Neogames. Inga personer, organisationer eller företag får sälja varor eller tjänster under konventet, ej heller dela ut reklam, prislistor eller liknande utan arrangörernas medgivande. Om du eller ditt företag önskar sälja eller förevisa produkter eller någonting annat, tag då kontakt med Claes Sundström snarast.

LOGOTYPEN

Årets logotyp har skapats av Sus Henrikson och Claes Sundström tillsammans.

18:E FEBRUARI ÄR SISTA ANMÄLNINGS DAG!

ORDFÖRANDE

Claes Sundström
031-255663
ordf@gothcon.se

ROLLSPELSANSVARIG

Kristina Knaving
013-261930
rollspel@gothcon.se

BRÄDSPELSANSVARIG

Niklas Kärrstrand
031-281252
bradspel@gothcon.se

PERSONALANSVARIG

Ted Reinhamre
031-846464
personal@gothcon.se

SEKRETERARE

Henrik Holmgren
031-463578
0740-408027 (sök)

UTSKICK

Anders Quest står för design och implementation. Tryckt har Tryckeri Ringen gjort, närmare bestämt i 3200 exemplar. Jag vill framföra en ursäkt till alla er arrangörer som ansträngde sig och tillmötesgick mitt naiva önskemål om bilder.

TÄNK PÅ ATT...

Rekommenderad minimiålder för deltagare är 15 år.

Vi tar även emot besökare vid dörren, inträdet är då 250 kr (SVEROK-medlemmar) eller 280 kr (alla andra) för hela konventet eller 100 kr om du bara vill vara med en dag.

Nyfikna åskådare, som inte deltar i någon konventsaktivitet, behöver naturligtvis inte heller betala inträde.

Vi anstränger oss för att alla deltagare skall få spela allt de vill, men vissa aktiviteter är så populära att vi inte kan garantera detta. Turordningen för antagning är då helt enkelt den ordning i vilken anmälningarna inkommit.

Felaktiga anmälningar behandlas efter vilket misstag som begåtts; om du till exempel glömmer skriva din adress drabbar det ju bara dig själv, så det föranleder ingen ytterligare åtgärd från vår sida. Andra fel, som gör vårt arbete svårare, kan medföra att du placeras sist i den ovan nämnda turordningen.

Bekräftelse på anmälan skickas ut en eller två veckor före konventet. Med bekräftan medföljer ett utökat aktivitetsschema, kartor över lokalen och material till vissa av turneringarna.

KORT OCH GOTH

När: Påskhelgen, dvs den 2-4/4 1999.

Var: Hvidtfeldska skolan; samma som vanligt alltså.

Pris: 180 kr (för SVEROK-medlemmar, annars 210) plus ev turneringsavgifter, förutsatt *att du anmäler dig i tid*. Pris vid dörren: 250 kr (för SVEROK-medlemmar, annars 280).

Sista (för)anmälningdag: 18/2 1999. Därefter kostar det 250/280 kr. Vi tar inget ansvar för postens aktiviteter. Dessutom gäller "först till kvarn..." på många aktiviteter.

Öppettider: Torsdag: 18.00 - 00.00. Därefter fredag 08.00 till söndag 18.00.

Ordningsregler: Vi förbehåller oss rätten att kasta ut folk som uppträder störande. Med andra ord: var snäll mot arrangörerna och alla andra så är de snälla mot dig. Le. Tugga inte med öppen mun. Skräpa inte ner. Råna inte gamla tanter. Drick ingen alkohol. Ta inga droger. Tänk själv! :)

Varför: Ett GothCon är alltid ett gott Con!

ANMÄLNINGSINSTRUKTION

Läs igenom dessa instruktioner innan du anmäler dig. Anmälan är personlig och bindande. Föranmälan måste göras senast den 18 februari. För sent inkomna anmälningar kan bli behandlade ändå, men bekräftelse hinner oftast inte skickas ut i dessa fall. Den som anmäler sig för sent kommer också att få betala 70 kr extra (mellanskillnaden till priset "vid dörren").

1) Tag en postgiroblankett. Använd gärna våra förtryckta; om en sådan inte finns tillgänglig går det också bra med en vanlig, tom blankett. Se då till att fylla i rätt kontonummer (487 56 09 - 2) och betalningsmottagare (Föreningen GothCon). Skriv också ut namnet på alla aktiviteter du vill vara med i och vilka pass det gäller. Det är *mycket* viktigt att skriva tydligt, och med bläck, på postgiroblanketter eftersom postgirot inte ger oss originalen, bara bleka fotokopior av dem. Blyerts syns ofta inte alls.

Ovanliga gireringsmetoder (direkt från ett bankkonto, exempelvis) uppmuntrar vi inte: vi får ofta inte all information vi behöver från sådant håll. Vi rekommenderar våra besökare som kommer utifrån Sverige att inte använda postgiroblanketter - information från sådana tenderar att försvinna i skarven mellan olika länders postgiron. Skicka istället anmälan med brev (till Jonas Schiött, Engelbrektsgratan 7, 41127 Göteborg) och betala på plats. OBS! Detta gäller *endast* för deltagare bosatta utanför Sverige - brev från svenskar arkiveras i papperskorgen.

2) Skriv ditt namn och din adress i rutan "avsändare". Texta tydligt. Endast *en* person får anmäla sig på en blankett; varje föranmäld deltagare måste skicka in en egen blankett.

3) Skriv ditt födelseår (enbart året, inte hela personnumret) i därför avsedd ruta. Vi behöver veta detta eftersom vi är en förening, som du blir medlem i genom anmälan. Av samma anledning vill vi (eller rättare sagt kommunen) veta våra medlemmars kön.

4) Kryssa för den inträdesavgift du skall betala. För den som är medlem i en SVEROK-förening (en *annan* sådan än GothCon, vill säga) är avgiften vid föranmälan 180 kr, för andra är den 210 kr. Detta inträde är förutsättningen för att du skall få anmäla dig till aktiviteter i nästa steg.

5) Kryssa i rutorna för de turneringar och arrangemang du vill delta i. Vid anmälan till lagturneringar anmäler *en* person hela laget. Lagets övriga medlemmar behöver *inte* skriva något om detta på sina blanketter. Om aktiviteten körs flera gånger, ange vilket pass du vill spela. Glömmer du att välja pass blir du tilldelad det som passar arrangörerna bäst. Man får naturligtvis bara spela varje turnering en gång. Det går att anmäla sig till spel som krockar med varandra, på egen risk - vi gör inga återbetalningar vid dubbelbokning. Vissa arrangemang går det inte att föranmäla sig till.

6) Om du anmäler ett lag, skriv dess namn i rutan "lagnamn". Alltför långa namn kommer att förkortas godtyckligt. Om lagnamn saknas kommer den anmälningsansvarige att tilldela er ett namn ur sitt förråd av invektiv. Endast ett lagnamn per blankett.

7) Lägg ihop avgifterna för allt du anmält dig till, och skriv denna summa under "svenska kronor". Det kostar *fortfarande* inga ören att gå på GothCon.

MER/NY/FÄRSK INFO FINNS PÅ WWW.GOTHCON.SE!

Sista texten...

Grovplåtskampen

Arrangör: TLKTA - 2nd Edition.
GROVPLÅTSKAMPEN är ett figurslags-spel i 20mm-skalan. Du för befälet över en mindre grupp stridsvagnar och försöker manövrera ut fiendens stridsvagnar och slå ut dessa. Tidsåtgång 1-3 timmar med 4-6 deltagare. GROVPLÅTSKAMPEN kommer att spelas kontinuerligt under fredag, lördag och söndag.
Kostnad 30kr/deltagare. Ingen förän-målan. Inga förkunskaper.

Blod och mod

Arrangör: TLKTA - 2nd Edition.
BLOD & MOD utspelar sig på den ryska fronten. Vilka scenarion som kommer att spelas meddelas senare, troligtvis i det andra utskicket. BLOD & MOD är ett figurslagsspel i 20mm-skalan. Tidsåtgången är 3-6 timmar med maxi-malt 10 deltagare. På grund av spelets omfattning kan endast ett begränsat antal spelare delta. Anmälan tas upp på fre-dag och lördag förmiddag. Endast ett sce-nario kommer att spelas på fredagen och ett på lördagen. Start kl 12.00 båda dagarna.
Kostnad 40kr/deltagare. Inga förkunskaper.

At the sharp end

Arrangör: TLKTA - 2nd Edition.
AT THE SHARP END! är ett figurslagsspel i 25mm-skalan som utspelar sig under andra världskriget. Du har befälet över en infanterisektion med eventuellt under-stöd. Ett antal olika scenarion kommer att spelas, bl a att erövra en by eller befästa ruiner m.m. Tidsåtgång 1-3 timmar med 2-4 deltagare. AT THE SHARP END! kommer att spelas kontinuerligt under lördagen.
Kostnad 30kr/deltagare. Ingen förän-målan. Inga förkunskaper.

For a fistful of dice!

Arrangör: TLKTA - 2nd Edition.
FOR A FISTFUL OF DICE! är ett figurslagsspel som utspelar sig i den VILDA VÄSTERN. Tag kontroll över en karaktär och försök överleva i denna hårda värld. Tidsåtgång upp till 3 timmar med max 16 deltagare. Föränmälan tas upp under fredagen. FOR A FISTFUL OF DICE kommer att spelas under lördagen.
Kostnad: 40kr/deltagare. Inga förkunskaper.

Fredag

Lördag

Söndag

Pass 1: 10-15

Pass 2: 16-21

Pass 3: 22-03

Pass 4: 12-17

Pass 5: 19-24

Pass 6: 11-17

MANNEN I TELEFONTORNET

MED BARON CIMETIÉRES TILLÅTELSE...

LÖKES GODA GÄRNING

"INGEN HALS OCH FULL SOM FAN"

EN KVÄLL PÅ STAN

T STÅR FÖR TERROR

DET MÖRKA REGNET

T STÅR FÖR TERROR

THE MEXICAN CONNECTION

DET MÖRKA REGNET

NÄR MAN FÅR OVÄNTAT BESÖK

THE MEXICAN CONNECTION

EN KVÄLL PÅ STAN

I SKUGGAN AV EN FÖRLORAD...

LÖKES GODA GÄRNING

I SKUGGAN AV EN FÖRLORAD...

BRECCIA

BRECCIA

SEKELSKIFTETS VELOCIPEDEN

FALLET JONES

DET BOR EN ANGEL...

SEKELSKIFTETS VELOCIPEDEN

VANDRAR FLÄRRAN

NÄR MAN FÅR OVÄNTAT BESÖK

DET BOR EN ANGEL...

EXODUS PROJEKTET

VANDRAR FLÄRRAN

VANDRAR FLÄRRAN

EXODUS PROJEKTET

KONSTEN ATT SKÖTA VÄRDSHUS

KONSTEN ATT SKÖTA VÄRDSHUS

STJÄRNEHULT

NÄR MAN FÅR OVÄNTAT BESÖK

DET BOR EN ANGEL...

ROBORALLY

1830

HISTORY OF THE WORLD

ANDRA ÅRET

1830, FINAL

ACQUIRE

ADVANCED CIVILIZATION

ACQUIRE

ADVANCED CIVILIZATION

ADVANCED CIVILIZATION, FINAL

BRITANNIA

SETTLERS, KVAL MED FINAL

BRITANNIA, SEMIFINAL

ROBORALLY, FINAL

BRITANNIA, FINAL

ROBORALLY

ROBORALLY

ROBORALLY, SEMIFINAL

ROBORALLY, FINAL

ACQUIRE, FINAL

MAGIC, TYP I

MAGIC, BOOSTER DRAFT

MAGIC, TYP II

MICRO MODERNIT

MAGIC, TYP II

STARTREK CCG, SWISS

STARWARS CCG, SWISS

STARTREK CCG, SEALED DECK

STARWARS CCG, SEALED DECK

AUKTION

AUKTION

18:E FEBRUARI ÄR SISTA ANMÄLNINGS DAG!

Vägbeskrivning

FOTVANDRING

Till fots från Centralstationen /Nils Ericsson-terminalen. Följ Norra Hamngatan till Brunnsparken. Sväng vänster in på Östra Hamngatan. Följ denna, som övergår i Avenyn ända till Götaplatsen (Poseidonstaty i mitten!). Sväng höger där, och gå uppför Viktor Rydbergsgatan. Se kartan. Promenaden tar ungefär en halvtimme beroende på fysisk spänst och mängden packning.

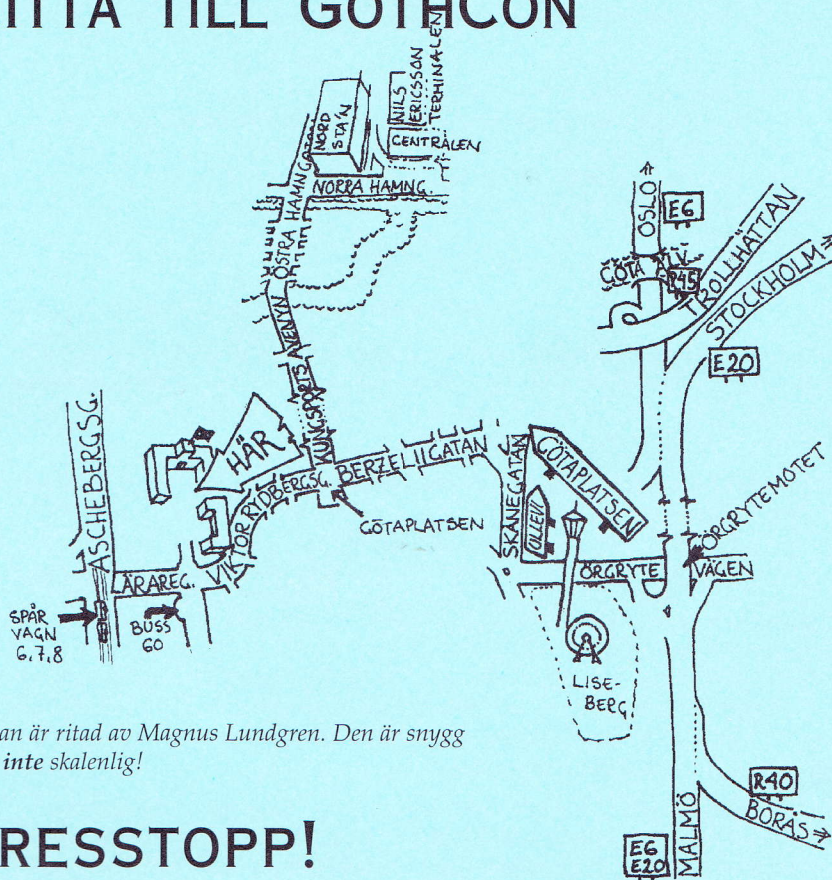
KOLLEKTIVTRAFIK

Kollektivt från Centralstationen /Nils Ericsson-terminalen /Brunnsparken. Ta spårvagn 6 (mot Guldheden), 7 (mot Tynnered) eller 8 (mot Sahlgrenska) och stig av vid hållplatsen "Vasa sjukhus". Du kan också ta buss 60 (mot Fredriksdal) och stiga av vid hållplatsen "Läraregatan". Se kartan.

BILBUREN

Norrifrån: Kör mot Malmö tills du ser en avfart mot Liseberg. Följ sedan kartan. Öster- eller söderifrån: Kör mot Oslo tills du ser avfart mot Liseberg. Följ sedan kartan.

HITTA TILL GOTHCON



Kartan är ritad av Magnus Lundgren. Den är snygg men inte skalendig!

PRESSTOPP!

Sent inkommet! Mer information finns på vår website: www.gothcon.se.

ROLLSPELSBAREN

Kontaktperson: Stine Edelfeldt (013-260088, vargen@lysator.liu.se). Kom till rollspelsbaren i cafeterian och önska dig ett äventyr om vad som helst.

ULTRA DUCKS — DUCK OR DIE!

Kontaktperson: Olle Johansson (013-473 90 03, info@outer-limit.nu). Mer info: <http://www.outer-limit.nu/>. Kom och spela det fantastiskt roliga postapokalyptiska ankrigsspelet! Muterade ankor utför uppdrag, råkar ut för händelsekort eller gömma sig för de hemiska monstren från Den Mörka Annanvärlden.

CUTTA MATCH RACING

Arrangör: Erik Malmcrona (ghost@netg.se) & Ulf Magnusson. Ett figurspel om jaaa, vad då...? Två stycken Goblinz/Gretchen per bå... bi... fark... ä va faen - Cutta. Ett varv. En som är kap... säger va... sätter fa... hm... något. Och så vidare.

I SKUGGAN AV EN FÖRLORAD SJÄL

Arrangör: Johan Sjöberg (08 -224070 sjoberg@cellentertainment.se). Kom och testa det nya rollspelet Gemini!

ROLLSPEL: TURNERINGAR

Till dessa rollspel gäller föranmälan. Bedömningsgrupp och spelare i samarbete korar ett vinnande lag.

“INGEN HALS OCH FUL SOM FAN”

Jag tog hissen ner till bottenvåningen med en halva billig whisky jag hade stulit i Sams spritbutik för en vecka sedan. Jag tog trappan ner till källaren. En sovg lampa lyste därnere. Jag gick vidare och letade efter en dörr. Till slut hittade jag en. Klockan måste ha varit ett eller två på morgonen. Jag knackade. Dörren öppnades en aning och där stod en

“Ingen hals och ful som fan”

ARRANGÖRER

Andreas Vesterlund (031-209314)

Daniel Larsson (031-197215)

G&B - Väst

INRIKTNING

Friform

LAGSTORLEK

4 spelare

TIDER

Se schemat.

MER/NY/FÄRSK INFO FINNS PÅ WWW.GOTHCON.SE!

verkligt snygg koinna i nattlinne. Det hade jag inte väntat mig. Ung, med rödblont hår. Jag stack foten i dörren, knuffade mig in, stängde dörren och såg mig omkring. Inget dumt ställe alls.

"Vem är ni?" frågade hon. "Gå härifrån."

"Trevligt ställe du har här. Jag tycker bättre om det än om mitt eget rum."

"Ut härifrån! Ut! Ut!"

Jag tog fram whiskyflaskan ur papperspåsen. Hon tittade på den.

"Vad heter du?" frågade jag.

"Jeanie."

"Säj, Jeanie, var har du dina dricksglas?"

-- Charles Bukowski, "Historier från ingenstans."

Fyra män i tillvarons nedförsbacke lever någonstans i utkanten av en amerikansk stad. Dagarna är långa och morgnarna ännu längre, mycket dåligt vin och bakfylla. Scenariot vänder sig till spelare som kan gestalta karaktärer trovärdigt utan att för den sakens skull springa runt och skrika.

Läs gärna Charles Bukowskis böcker, främst "Kvinnor", "Faktotum" och "Postverket". Se filmen "Barfly".

LOKES GODA GÄRNING

Gudarna hade samlats i Asgård, vid Urds brunn, och gudarna brukade mötas där för att skipa lag. Där var Oden, Tor, Njord, Frej och Loke. Som vanligt klagade gudarna på Loke. Loke i sin tur hävdade sin oskuld och sade att han aldrig haft för avsikt att göra något ont. Det var alltid de andra gudarna som förvred hans gärningar så att han hamnade i dålig dager, och detta gällde inte minst Tor. Trätandet fortsatte en lång stund, ända tills dess att Loke föreslog ett vad för att bevisa sina ord.

"Även om jag gör gott så kommer ni att förvräda det till något ont", sade han med skälvaande stämma och försökte se förnärmat ut. De andra svarade att den dagen Loke gjorde något gott så skulle de naturligtvis hylla hans gärning. Loke kallade dem då för lögnare. Vid detta sträckte Tor handen mot Mjölner och åskan mullrade i skyn, men innan han hann göra något mer sade Loke att han visste ett sätt att avgöra tvisten. Han föreslog att de skulle enas om en god gärning som han kunde utföra för att sedan vänta och se om det inte blev som han trodde. De andra skrattade och sade att ett sådant vad kunde de ju inte förlora. Då sade Loke att de var tvungna att lova att inte på något sätt ingripa mot hans gärning och heller aldrig hålla den mot honom. De svor alla vid detta.

"Kom barn av Midgård, samlas kring elden. Sätt er framför mig i en ring, så skall jag, Loke, berätta en sällsam historia för er. Den handlar om en underskön prinsessa och hennes många friare. Men nu går jag händelserna i förväg. Låt mig istället börja med att få presentera historiens fyra hjältar. De kommer från varsitt hörn av Midgård och de är alla på väg till lyckans rike. Där har kungen och drottningen en underskön dotter, så vacker att det inte fanns en skald i hela Midgård som inte ägnat hennes utseende en strof eller vers. Friarna flockas vid slottet för att be kungen om hennes hand. I resten av Midgård råder den värsta misär. De fyra hjältarna är trötta efter sin långa resa och de bär alla på en sällsam historia om hemmets vedermödor. Se hur de slår följe den sista biten av vägen, och hör hur de försöker överträffa varandra angående vem av dem som kommer från det mest olycksdrabbade området av Midgård".

MANNEN I TELEFONTORNET

"Vi var så mycket yngre då, både till kropp och själ. Vi var naiva ungdomar som lekte. Om dagarna lekte vi studenter, då lyssnade vi på föreläsare som beskrev illusioner av verkligheten för oss. Om kvällarna lekte vi att vi var kvinnor och män, då festade vi och då älskade vi. Med sedan, när natten fallit, då lekte vi vår allra hemligaste lek.

Med böcker och vapen i hand gav vi oss ut i mörkret och lekte att vi var det godas förkämpar i kampen mot ondskan. Leende sökte vi hemligheter i fallfärdiga hus och skrattande jagade vi likitäre på dunkla kyrkogårdar. Inget skrämde oss då, inte ens svunna gudar som Cthuga, Y'Golonac eller Rhan-Tegoth. Allt var ju bara en lek för oss, men så växte vi upp. Vi vände ryggen mot nattens hemligheter och inbillade oss att de inte längre fanns. Tänk så lätt det är att förleda sig själv. Nattens färor är nog mycket värre nu, nu när det inte längre är en lek."

NisseNytt presenterar en Call of Cthulhu-historia med tonvikt på stämning och rollspelande. Skådeplatsen är ett dunkelt Stockholm 1926 där fyra gamla bekanta möts igen.

Lokes goda Gärning

ARRANGÖRER

Irrbloss: Johan Berg (031-538849)

Johan Salomonsson (031-549701)

David Larsson (031-654075)

INRIKTNING

Friform

LAGSTORLEK

4 spelare

TIDER

Se schemat.

Mannen i Telefornet

ARRANGÖRER

NisseNytt, Staffan Andersson

(018-251950)

INRIKTNING

Call of Cthulhu, stämning och rollspel

LAGSTORLEK

4 spelare

TIDER

Se schemat.

Med Baron Cimetiéres tillåtelse...

ARRANGÖRER

Fluff & Verkligheten Productions
Johan Englund (engas@hem.passagen.se) Tom Lindahl (tom.lindahl@swipnet.se, 031-822797)

INRIKTNING

En salig blandning av spänning, action, humor och tillfälle till rollspel.

FÖRKUNSKAPER

Inga krav på förkunskaper, men intresse för gotisk skräck och det övernaturliga är ingen nackdel.

LAGSTORLEK

4 spelare

TIDER

Se schemat. Scenariot sträcker sig över två pass.

MER INFO

<http://home.swipnet.se/~tomper/gothcon.htm>

The Mexican Connection

ARRANGÖRER

Tove (tove@gillbring.com)
Anders Gillbring

INRIKTNING

Rollspelet Western

LAGSTORLEK

5 spelare

TIDER

Se schemat.

MER INFO

<http://www.rollspel.com/ravspel/konvent.htm>

MED BARON CIMETIÉRES TILLÅTELSE...

Richard Thomlinson i nytt storprojekt

Efter ett år fyllt av olyckor och avslöjanden om missförhållanden på inspelningsplatser, avhoppade finansärer och konkurshot tillkännager TR Productions som nu plötsligt sitt största projekt hittills. Projektet som går under arbetsnamnet "Savage Seas" har en preliminär budget på nära \$200 och skall enligt RT Prod. spelas in bland annat på ön Martinique samt i Afrikas djungler. De branschfolk LA Times talade med under gårdagen ställer sig frågande till var den notoriske slarvern och budgetspräckaren Richard Thomlinson lyckats hitta en finansär villig att satsa denna astronomiska summa på en zombieskräckfilm.

Sony Entertainment hoppar av skräckfilmssatsning

Vid en presskonferens igår tillkännagav Sony Entertainment America genom sin talesman Patrick Bennet att man bryter samarbetsavtalet med skräckfilmsgurum Richard Thomlinson och dennes bolag RT Productions. Sony motiverar åtgärden med den senaste tidens avslöjanden om svåra olyckor på inspelningsplatser, samt RT Productions påstådda missbruk av riktiga zombies i "splatterscener". Patrick Bennet hänvisade även till uppgifter från E! Entertainment News om att en zombie löpt amok under inspelningen av RT Productions senaste film "Evident Evil". Enligt initierade källor hann zombien slita itu en av statisterna innan en vampyr som gästade inspelningsplatsen kunde avstyra situationen genom att "plocka isär liket" som anonym källa uttryckte saken.

Vampyrer finns, men tills för två år sedan hade de nära nog samma status som UFO:n och Loch Ness monstret. Detta förändrades dock när dottern till en av USA:s mäktigaste senatorer mördades av en vampyr. Snabbt forcerades en lag fram som förklarade vampyrer och andra övernaturliga väsen amerikanska medborgare. Förövaren kunde efter det ställas inför rätta och enligt lag straffas för sitt brott.

I och med detta legitimerades också vampyrers, varulvars och älvors existens och det är nu enligt lag förbjudet att förfölja, särbehandla eller "lyncha" övernaturliga varelser utan rättegång. Vissa vampyrer fann sig snabbt och insåg möjligheterna med lagen. De har nu gjort sig kända som affärsmän, underhållare och artister, och introducerat nya former av nöjen som få dödliga ens kunnat drömma om tidigare.

Varulvar och andra lykantroper har en något annorlunda situation. I och med att lykantropi sprids via bett och klösningar klassas det som en mycket smittsam sjukdom. Därför behandlas dessa människor ofta värre än HIV-smittade av samhället. Det är naturligtvis olagligt att diskriminera mot lykantropi men vem vill t.ex. ha sin dotter i en skola där en av lärarna är varulv?

Vissa människor har visat sig ha anlag för att temporärt återuppväcka de döda. Ett par av dessa s.k. Nekromantiker har insett att det finns pengar att tjäna, och företag som specialiserar sig på att "animera" zombies har växt fram. Därigenom kan t.ex. testamentes-tvister enkelt lösas; Det är bara att "animera" farbror Bob och fråga honom vem som egentligen skulle få Picasson.

Detta lösforms-scenario utspelar sig i den värld som författarinnan Laurell K. Hamilton beskriver i sin bokserie om Anita Blake. En färgstark, fräsch syn på det övernaturliga elementen i samhället. Det är dock inget krav att ha läst någon av böckerna, då scenariot låter alla upptäcka charmen med världen på egen hand.

THE MEXICAN CONNECTION: DÖDENS LAND

"Här någonstans ska det vara!" sade Chris. Han torkade svetten ur pannan, och famlade efter vattenflaskan. De andra ryttarna stannade bakom honom.

Sarah såg såg omkring. Kartan hon höll i visade ett område som troligen förändrat sig en hel del på de 20 år som förflutit sedan de händelser som hennes far aldrig ville tala om.

"Kartan stämmer ganska bra, men fläcken här täcker en stor del. Jag undrar hur den kom dit?"

"Skit i det, jag vill veta vem det är som är efter oss," exploderade Toby, som red längst bak av de fem. Han vände sig nervöst om i sadlen och spanade tillbaka samma väg som de kommit. "Det här är dödens land!"

"Tysta," väste Chris pötsligt. "Hör ni hästarna. De har kommit ikapp oss".

I den andra delen av The Mexican Connection konfronteras rollpersonerna med det förflutna. Deras faders mystiska uppdrag kastar dunkla skuggor, och detta leder våra hjältar djupt in i bergen nära den mexikanska gränsen.

Kanske de ska få veta sanningen om guldets, de mexikanska banditerna, och vad som egentligen döljer sig på den plats som deras blodfläckade karta visar.

DET MÖRKA REGNET

Det hårda regnet smattrade mot rutorna på den svarta limousinen. Fordonet körde i hög fart på den moderna trettonfiliga autostradan som förband AMRO-metroplex med den internationella flygplatsen Schiphol. Bilens strålkastare skar genom den mörka höstnatten och förde de tysta passagerarna allt närmare deldestinationen.

Forskningsbas Am-z3 hade bara ett par timmar tidigare meddelat om ett otroligt genombrott som skulle få Progenex aktiekurs att skjuta i taket. Och det var dr Frederick Hauser som låg bakom Am-z3. Han själv och ingen annan skulle få credit för detta. Det var få andra som ens kände till de tre baserna och styrelsen hade absolut ingen aning om deras existens. Men förbindelsen bröts innan all information var överförd. Det var därför dr Hauser - högste forskningschefen inom Progenex Europa - själv var på väg till flygplatsen. Med sig i bilen fanns fyra andra personer som han litade på till fullo.

Vad de fem inte vet är att de är på väg mot en helt ny upplevelse som vår samtid inte är redo att möta...

ROLLSPEL:HUVUDARRANGEMANG

Till dessa rollspel gäller föränmälan, men ingen bedömning kommer att ske. Priser kan delas ut, men för mer obskyra bedrifter, som bästa imitation av myrslok o dyl.

EN KVÄLL PÅ STAN

Tårarna brann heta innanför ögonlocken, man skulle ju aldrig kunna tro att en sådan person skulle dö, men nog var det sant. De var där allihop, kyrkan var helt fullsatt med människor som ville ta ett sista avsked. Gamla som unga, rika som fattiga alla var här av samma anledning.

De levande ljus som brann längs bänkraderna lyste upp de sörjandes ansikten och gav även ett tillräckligt bra sken för att se den stora svarta kistan som stod längst fram i kyrkan. Runt omkring den var det helt fullt med blommor, kransar och blomsterarrangemang med ett sista farväl, men på den låg endast en enda röd ros.

T STÅR FÖR TERROR

Mäster Magus har en plan - han tänker stjåla odödlighetens hemlighet från sin evige nemesis, Vandraren. För att planen ska lyckas krävs ett offer av fyra sanna hjältar till Mörksens Gudar.

När Doktor Destrukto och Major Massaker återförenas med sin gamla partner Bortbytingen - finns det då någon som kan stoppa deras diaboliska utpressning mot hela Capitol City?

Bråda dagar för våra hjältar: Gentlemanen - Stursk, Stark och Stilig! Dervish - Nattens Dansande Hämnarska! Ultrax - Beskyddaren från Dimension X! Psyche - Mardrömmarnas Mentala Mästarinna! Kan de hindra världens undergång? Kan de skydda sina egna mörka hemligheter? Kan de äntligen komma på vad deras superhjaltegrupp ska heta? Svaret får ni som spelar T står för Terror!

T står för Terror är en superhjaltehistoria inspirerad av Alan Moores Watchmen, Grant Morrisons JLA, James Robinsons Starman, Mark Waids Kingdom Come och förstås Kurt Busieks Astro City! Det innebär: Superhjalтар som du aldrig sett dem förr, precis som de var förr!

Låter det paradoxalt? Våga prova T står för Terror och allt kommer att avslöjas!

VANDRAR FJÄRRAN

Det finns en planet som ingen har sett. Två män är besatta av den. En av dem dväljs bland Englands gröna kullar och skriver sin musik. Den andre står vid sitt teleskop under Arizonas stjärnbestrodda himmel och letar - natt efter natt efter natt...

Av en slump börjar de brevväxla. I förening blir deras kunskap farlig - nu är en av dem död. Den andre har ingen aning om vilken fara han soövar i, eller varför, eller vem mer som känner till den mystiska planeten.

Ett klassiskt Call of Cthulhu-äventyr för fyra orädda författat av Sus Henrikson, Magnus Lundgren, Calle Sanglert. Läs mer på: <http://staff.netg.se/~she/coc/>.

Det mörka regnet

ARRANGÖRER

Neogames AB, Marco Behrmann (031-7797335, marco@neogames.se)

INRIKTNING

NeoTech v2.0; rollspel och problemlösning

FÖRKUNSKAPER

Känna genren cyberpunk/technothriller samt inte vara alltför lättskrämd.

LAGSTORLEK

5 spelare

TIDER

Se schemat.

En kväll på stan

ARRANGÖRER

Carl Toftfelt (031-287825)

Fredrik Engström (tel 031-288982)
ASF

INRIKTNING

Friform med baktanke

LAGSTORLEK

5 spelare

TIDER

Se schemat.

T står för Terror

ARRANGÖRER

Henrik Örnebring (031-512189) & Ola Janson

INRIKTNING

Enkelt hembyggt system

LAGSTORLEK

4 spelare

TIDER

Se schemat.

Vandrar fjärran

ARRANGÖRER

Magnus Lundgren (m.lundgren@netg.se, 031-232693) och Calle Sanglert (040-6116174)

INRIKTNING

Call of Cthulhu
Förkunskaper
Kunskap om Lovecrafts värld och om första världskrigets USA underlättar.

LAGSTORLEK

4 spelare

TIDER

Se schemat.

18:E FEBRUARI ÄR SISTA ANMÄLNINGSDAG!

Det bor en ängel i mitt rum

ARRANGÖRER

Marcus Brissman (0520-76282).

LAGSTORLEK

4 spelare

FÖRKUNSKAPER

Obetydliga.

TIDER

Se schemat.

Breccia

ARRANGÖRER

Karl Edgar

INRIKTNING

Rollspel, GURPS Discworld, rollspel med inslag av problemlösning.

FÖRKUNSKAPER

Viss kunskap om skivvärlden krävs. Spelarna bör ha läst "Hogfather."

LAGSTORLEK

4 spelare

TIDER

Se schemat.

Fallet Jones

ARRANGÖRER

Lars Johansson (013-260280)

INRIKTNING

Storyteller. Problemlösning och stämning, med litet action.

LAGSTORLEK

4 spelare.

TIDER

Se schemat.

Exodusprojektet

ARRANGÖRER

Kalle Kottes Kobolder: Patrik Lundquist (031-252433, patrik.lundquist@odontologi.gu.se) Ulf Bengtsson (031-240398, uffepuffe69@hotmail.com)

INRIKTNING

Generisk hård, mörk, nära framtids-SF.

LAGSTORLEK

3 eller fler.

TIDER

Efter överenskommelse.

ROLLSPEL: ARRANGEMANG

Till dessa rollspel sker ingen föransmälan. Kom till rollspelets samling och deltag. Arrangörerna brukar göra sitt bästa för att alla skall få spela.

DET BOR EN ÄNGEL I MITT RUM

Harry drog rocken närmare omkring sig i ett meningslöst försök att stänga ute kylan. Tur att tanten hade kläder att låna ut, tänkte han för sig själv, fast var hon tvungen att klippa håll i ryggen på alla rockar?

Han pustade tungt och följde röken som bildades av hans utandningsluft med blicken. En bit bort stod Roman och försökte komma på ett sätt att skaffa tillbaka bilen. Bredvid stod Fenton och Sheila. Fenton rotade i sin stora bag och tog snart upp en bultsax. Vad gör jag egentligen här, tänkte Harry och slöt ögonen. Jag borde vara hemma och ligga i min varma säng istället för att stå här i mitten av ingenstans och förbereda ett inbrott...

BRECCIA

Det var natten före Hogswatch och allt var tyst, nästan...

...för tre stora skepnader sprang förbi med snön yrande bakom sig och en bit efter kom ytterligare fyra skepnader, dessa något mindre, springande efter med glimmande föremål i händerna.

Betraktaren hade precis hoppat ned från kälken när han hörde en stor krasch och ett antal svordomar längre upp längs gatan och innan han gled ner i skorstenen tittade han bort mot platsen där två varelser stod storögda och studerade det förut hela glasfönstret.

Breccia innehåller allt en äkta skivvärlds-berättelse behöver; fäktande stadsvakter, Döden, inkompetenta trollkarlar, Bibliotekarien samt tusen elefanter!

Eh, jag kanske ljög om det där med elefanterna...

FALLET JONES

Det var med viss tvekan som Callie knackade på dörren. Hennes funderingar avbröts av en kvinnas stämning som bjöd in henne. Inne i det varmt ombonade kontoret satt en av de vackraste kvinnor som Callie sett. Hon hörde hemma i Hollywood, inte i en sjaskig detektivbyrå på Manhattan. Callie samlade sig och bad att få tala med mister Clay eller någon av hans assistenter. Kvinnan bad Callie vänta medan hon gick in i kontoret. De hade tydligen inte råd med någon interntelefon, vilket var bra för då borde de vara billiga. Om sekreteraren såg malplacerad ut så kunde Jack Clay inte vara annat än privatdetektiv. I alla fall om man läst för mycket Mickey Spillane.

Fallet Jones är ett litet scenario för fyra spelare utnyttjande Storytellersystemet.

EXODUSPROJEKTET

MEMO

Prioritet: Omgående

Från: Red Star INC, huvudkontoret Franska Guayana.

Till: Lokala planeringsamordnare, Europeiska avdelningskontoren

Datum: 12e oktober 2156

Ni ombedes härmed inställa er för eventualitetsplaneringsmöte angående optimal resursanvändning i samband med eventuellt Marskoloniseringsprogram. Det är av största vikt att era lokala avdelningar synkroniserar sin planering och sitt resursanvändande i detta.

Mötet äger rum i Göteborg, den 7e till 14e november 2156. Researrangemang har ordnats.

KONSTEN ATT SKÖTA ETT VÄRDSHUS

En man gled nerför gatan i skenet från gaslyktorna. "Chronopia är sannerligen en fantastisk stad" tänkte han. "Så full av liv, så full av möjligheter - men också full av lidande och misär" tänkte han samtidigt som han passerade en tiggare som somnat lutandes mot en vägg. Han la ett silvermynt i tiggarskålen. Mannen stannade till under en gaslykta, tog upp ett papper ur jackfickan, och läste det en stund. Jo, hans mål var alldeles runt hörnet. Han hoppades bara att Ansvind skulle ta emot honom - det var sent, men han hade inte kunnat komma tidigare. Han fortsatte framåt, men alldeles innan han skulle

svänga stannade han till och tittade in genom fönstret på huset som var hans mål. Uppenbarligen var det ganska livad stämning där inne - synd bara att de smutsiga fönstren och den rökiga atmosfären därinne hindrade honom från att se något tydligt. Mannen började gå igen. Han svängde runt hörnet, gick fram till den öppna dörren och klev in. Han frös till. Något var väldigt fel...

Värdshuset Det kluvna skägget är ett helt vanligt chronopiskt värdshus. Må vara att personalen av en eller annan anledning har slutat den närmaste tiden, samt möjligtvis att servicen är lite bättre, men det är ett helt vanligt värdshus. Men plötsligt en dag är ägaren försvunnen! Rollpersonerna, diverse personal på värdshuset, måste nu sköta värdshuset själva tills ägaren återfinnes. Hur skall det gå? Blir det ruin? Eller utvecklas Det Kluvna skägget till ett Chronopia Sheraton? Eller kanske ett Bates Motel? Eller varför inte Fawlty Towers? Det är helt upp till spelarna...

NÄR MAN FÅR OVÄNTAT BESÖK...

Den smäckra enmastade segelbåten gled sakta in mot Jarlas hamn. Åtta par åror tog fartyget allt närmare den lilla gruppen som väntade på kajen. Tom spanade ut i mörkret mot båten och vände sig sedan mot de andra: "Kom nu ihåg vad mästern sa. Vi får inte schabbla bort den här affären."

De andra teg. Det var kallt i luften och fortfarande mörkt ute. De hade väntat ända sedan midnatt på tirakernas båt och nu när den äntligen dök upp höll natten på att övergå i gryning. I fören kunde man se konturerna av en storuxen tirak som stod redo med en tross.

"Kom igen nu", sade Tom och gick med bestämda steg tirakernas båt till mötes. "Välkomna", ropade Tom. "Vi hälsar er alla välkomna till Jarla".

Toms rop försvann ut i natten. En pinsam tystnad lägrade sig över hamnen och Tom skulle just till att hälsa igen då tiraken plötsligt höjde sin röst: "Grima vill ha sprit. Nu!"

SEKELSKIFTESVELOCIPEDEN

Är du trött på europeisk gemenskap och allt mysyp? Längtar du tillbaka till en tid då allt var aningen mer komplicerat, men ack så mycket intressantare? Välkommen till ångskeppens tid!

Med orubblig framtidstro, nattsvarta antagonisterna och klanderfritt friserade hjältar presenterar vi en småskalig förlustelse i science fiction från den gamla goda tiden. Här finns inga tunga fin de siècle poeter eller svärmodiga och flyktiga existenser utan en glad och dramatisk värld där dödsfallen är få och optimismen obegränsad. Här erbjuds möjligheten att spela ett fartfylldt och elegant scenario i mänsklighetens tjänst som hämtat från Jules Verne eller H. G. Wells.

Har ondsinta anarkister fått grepp om atomkraften? Landstiger utomjordiska varelser i New England? Kommer den gamla världen att omvandlas av revolutionerande transportmedel? Vart har allt silver tagit vägen egentligen, och hur kommer det sig att den franska armén mobiliserar?

Mystiska väderfenomen har observerats i Ryssland och de ohövliga amerikanerna gör anspråk på allt mer av världsmarknaden. Har vi egentligen skrivit klart det här scenariot?

Allt är möjligt i det gamla dynamiska Europa!

Sekelskiftesvelocipeden är ett friforms scenario för 3-5 spelare, lag med egen SL har förtur.

STJÄRNEHULT

"De' ja' nu ska till å berätta hände sig för länge sedan. De' va' på den tid'n då farfar min - Jesper Rangela - ännu va' ung och långt innan de' att de' första stjärnfragmentet hittades å lades här i Stjärnehults bystuga. Di säger att när farfar min int' va' större än va' ni ä' nu - då träffa' han Gast'n. Å en mörk natt va' de'. Me' månen i nedan. Å svarta moln över hela himlen. Å väl va' väl de'. För di säger att när Gast'n är ute och far - sådana nätter kan man se håle' i himlen. De' hål som den stjärna lämna etter sig som föll ner här å gjorde dal'n. Å di säger att om man ser in i de håle'. Då blir man dårad. Nåväl, farfar min va' såldes ute sent om kvällen..."

Stjärnehult är ett nytt sätt att spela konventsrollspel på. Under en hel dag berättar vi sagan om byn Stjärnehult - en släktkrönika i många led. Spelarna kan komma och gå som de vill. De börjar som unga pigor eller drängar, medverkar i ett viktigt kapitel i byns historia och kan sedan överlämna spelet till sina barn och till andra spelare.

18:E FEBRUARI ÄR SISTA ANMÄLNINGS DAG!

Konsten att sköta ett värdshus

ARRANGÖRER

Hans Josefsson (090-192379)

INRIKTNING

Chronopia.

LAGSTORLEK

4 spelare

TIDER

Se schemat.

När man får oväntat besök...

ARRANGÖRER

Neogames AB, Dan Johansson (031-7797335, dan@neogames.se)

INRIKTNING

Eon; Rollspel och problemlösning

FÖRKUNSKAPER

Att känna till Eons värld Mundana och deras raser är ett stort plus

LAGSTORLEK

5 spelare

TIDER

Se schemat.

Sekelskiftesvelocipeden

ARRANGÖRER

Gustaf Löfgren (gustaf@yaho.com), Johan Qvist (johan.qvist@netg.se)

INRIKTNING

Friform

FÖRANMÄLAN

Intresseanmälan sker till arrangörerna, i nödfall på telefon 031-408413.

LAGSTORLEK

3-5 spelare

TIDER

Se schemat.

Stjärnehult

ARRANGÖRER

NisseNytt (Anders, 018-506451)

INRIKTNING

Systemlös heldagssaga

LAGSTORLEK

2-10 spelare (eller ännu fler)

TIDER

Så länge man vill, alla är fria att komma och gå, att delta eller bara titta på.

*Stormens öga***ARRANGÖRER**

Johan (Garous) 040-136251, ICQ 19931577 och Taket (Kindreds) 040-6111609, ICQ 2299276, taket@nim.dataphone.se

INRIKTNING

Laws of the wyld/Laws of the night

FÖRANMÄLAN

På inbetalningskortet, plus kontakt med arrangören seant en vecka innan konvetet för karaktärsinfo.

LAGSTÖRLEK

Aktiviteten tar totalt 33 deltagare.

TIDER

Se schemat.

*Andra året***ARRANGÖRER**

Jonas Frizell (031-408079), Magnus Alm (031-288038), ASF

INRIKTNING

Vampyrhajv med låg WhiteWolf-profil.

LAGSTORLEK

Aktiviteten tar totalt 50 deltagare

FÖRANMÄLAN

På inbetalningskortet, plus kontakt med arrangören.

TIDER

Se schemat. 6-7 timmar.

*Munden's Bar***ARRANGÖRER**

Peter Hansson (040-238856, hansson@multimediaproductions.com)

INRIKTNING

Interdimensionellt live.

FÖRANMÄLAN

På inbetalningskortet. Karaktärer skickas ut.

TIDER

Samling Fredag 15-16.
Börjar Fredag 22.00

Sedan kan de komma tillbaka som sina barnbarn, eller barnbarns barn. Under hela dagen går det att följa berättelsens slingrande vägar på kartan över Stjärnehult, på släkträdets och i krönikan i bystugan. Välkommen till Stjärnehult en annorlunda och avslappnad upplevelse.

LEVANDE ROLLSPEL**STORMENS ÖGA**

Ett Vampire/Werewolf live, tjejer har förtur. Ring senast en vecka innan konvetet så ni kan få era roller.

"- För tre år sedan jagade wyrm ut oss från våran stad. I 3 långa år har vi bidat våran tid hårt ute i skogen, och inatt är slutligen hämnadens timme slagen. Grimgarth vände sig från elden och stirrade in mot Skara. I herrens år 1888 skall vi slutligen få tillbaka det som tillhör oss. Men ett nytt hinder har dykt upp, en annan flock som vill ha det som är vårt. Må Fenris vara med oss." Isabell log mot de andra. Det är han."

Trött på massa jobbiga vampyrer som springer runt och tror dom är något? Må Fenris vara med er.

ANDRA ÅRET

"Claws of the undead horrors!"

"Va?"

"Ja, alltså en simple challenge, claws... du vet..."

"Nä."

"Vaddå, är det inte 2:nd revised vi kör? Jag kan fråga narratorn annars."

"Håll käft."

"Aha, en 3:rd grade double humiliation. Ok jag är med, kör på tre då... ett, två..."

"Håll käft, annars sliter jag lungorna ur dig ungjäv!"

magnus.alm@nkja.se

Ja, det är ånyo dags att axla den mörka kappan, vässa hörntänderna och ge sig ner i Hvitfeldtskas mörka källare. Från de nytänkande skaparna av Arvet kommer nu ännu ett vampyrhajv, med en alldeles speciell sorts handling. Precis som förra gången blir det utan regler med satsning på bra rollspel och mycket intrigerande. Hajvet har mycket låg White Wolf-profil. Om ni önskar deltaga så ring Jonas eller Magnus så förhandlar vi fram den sorts karaktär ni vill spela, när den är klar med intriger och allt skickar vi den till er. Givetvis får de som vill spela samma karaktärer som förra gången, lite fläskigare karaktärsbeskrivning utlovas dock detta år. Max antal deltagare är begränsat till runt 50 stycken med tanke på skrivjobbet, så skynda er och ring.

MUNDEN'S BAR

Munden's Bar i fara

Än en gång har Statliga Ministeriet för Otillbörliga Offentliga Lokaler i Cynosure (S.M.O.O.L.C) hotat med att dra in licensen för Gordon om han envisas med att tillfredsställa allas behov. "Vissa dimensioners organismers livsuppehållande funktioner är icke förenliga med Cynosures mänskliga population." säger en taleskvinna från S.M.O.O.L.C. Än så länge har Gordon inte svarat och ärligt talat så får S.M.O.O.L.C svårt att driva igenom sitt beslut eftersom deras incident från förra året när Munden's Bar skulle rivas och bli parkeringshus slutade i ett fiasko.

Munden's Bar - Aggressionernas arena eller sanningarnas högborg. Följ med in i upplevelsernas centrum och döm själv. Munden's Bar vistar GothCon.

KORTSPEL**MAGIC STANDARD (TYP II), SM-KVAL**

Upplev en klassiker, Sveriges största Magic-turnering. Har du den perfekta leken? Slå då resten av Sverige med häpnad och roffa åt dig titeln som Gothconmästare i Magic.

Turneringsform: Åtta rundor Swiss + top 8 i direktutslag. DCI-sanktionerad turnering. Legala set är: 5th Edition, Tempest, Stronghold, Exodus, Urza's Saga, Urza's Legacy. Ha med leklista och DCI-nummer till registrering.

MAGIC CLASSIC (TYP 1)

Ren kraft i lyxförpackning. Ha skoj bland Moxar och Juzams. Strippa ut att någon bryr sig. Det mesta är tillåtet men en aktuell lista över de kort som är Banned eller Restricted hittar du på www.wizards.com.

Turneringsform: Sju rundor Swiss + top 8 i direktutslag. DCI-sanktionerad turnering. Ha med leklista och DCI-nummer till registrering.

MAGIC BOOSTER DRAFT

Drafta ihop din lek i en grupp av åtta och vinn med kort som aldrig annars spelas. Välj rätt kort i draften och gruppsegern är din.

Turneringsform: Gruppspel. De två bästa i varje grupp går vidare till nya draft. DCI-sanktionerad turnering. Ha med DCI-nummer till registreringen.

MAGIC EMPEROR EXTENDED

Grabba tag i två av dina kompisar och bygg fruktade Emperor-lekar. Täck båda fronterna och slå ut motståndarens general.

Turneringsform: Gruppspel. Vinnarna går vidare till finalgrupp. Tre man i varje lag, range 2. 20/30/20 liv, creatures kan tappas för att förflyttas.

OFFICIELL SM-TURNERING I INWO

Svik dina vänner. Krossa dina fiender. Behärska världen. Drick lite kaffe.

Turneringsvariant A: Fixed Deck Tournament. Ta med din egen lek - 45 kort. 5 matcher. 20 spelare tas in - först till kvarn gäller.

Turneringsvariant B: Sealed Deck Tournament. Anmälningsavgift: 80 kr - betalas vid samlingen. Du får en halv starter och en booster - sammanlagt 71 kort en halvtimme före matchstart. Sätt ihop en lek med 45 kort och sätt igång. 5 matcher. 20 spelare tas in - först till kvarn gäller. Sponsrad av Steve Jackson Games. Fnord.

STAR WARS CCG

Dark side: "Darthan, Tarkin, Doktorn, Vaddes snabel. You are beaten på Obi."

Light side: "Nabruna på Luke."

Darkside: "Sense."

Light side: "Tentacle, Control."

En stund senare.

Light side: "Om jag hade sparat en force till, så jag hade haft råd att åka med Luke, och då hade du aldrig vunnit."

Darkside (visar Oo-ta Goo-ta, Solo?): "Hade jag visst, och med mycket mer också."

Spela detta mycket intressanta spel i en galax långt, långt, låååångt borta, för läååånge sedan. Det kommer att hållas två sanktionerade turneringar på GothCon, en Swiss och en Sealed deck eller Draft (vilket är ännu inte bestämt). Om det finns intresse kommer det även att arrangeras icke sanktionerade turneringar. En vinnare kommer att utses i varje turnering, men det kommer också att utsees en GothCon mästare som har varit med i båda turneringarna. OBS! Fina och många priser

STAR TREK CCG

Rom: "Earth."

Quark: "Exactly. If the boy wants to go to starfleet academy, he can as well go with style."

Rom: "Thank you brother. I'll go tell Nog. A trip to earth this is going to be fuuun."

Quark: "Not to mention profitable. All I ask is a ship and a load of contraband to fill it."

Skulle det inte vara roligare om Enabran Tain var på väg med sin son (Garak) till jorden med helt andra planer än att besöka stjärnflottan. Det kommer att hållas två sanktionerade turneringar på GothCon, en Swiss och en Sealed deck/Draft (vilket det blir är ännu inte bestämt). Om det finns intresse kommer det även att arrangeras icke sanktionerade turneringar. En vinnare kommer att utses i varje turnering, men det kommer också att utsees en GothConmästare som har varit med i båda turneringarna.

OBS! Om allt går som vi vill så kommer vi att ha minst en FAJO Collection med bland priserna.

Magic - the Gathering

ARRANGÖRER

Niklas Kärstrand (flax11@hotmail.com)

AVGIFT

Booster draft: 120 SEK (inkluderar minst tre boosters), övriga 30 SEK.

TIDER

Typ I: Fredag 10-19 (plus slutspel)

Typ II: Lördag 10-20 (plus slutspel)

Booster draft: Fredag 20-03

Emperor Extended: Söndag 09-15

MER INFO

Aktuell info på <http://www.thelab.com>

Officiell

SM-turnering i

INWO

ARRANGÖRER

Arrangör: Lars Lindblad
(lars.lindblad@ebox.tninet.se).

TIDER

Samling: Fredag kl 10.00, speltider bestäms i samråd med arrangören då.

MER INFO

Läs mer på: <http://hem.passagen.se/leach/inwoturn.html>

Star Wars CCG

ARRANGÖRER

Yuri Mori, Johnny Ohlsson
(johnny.ohlsson@vux.alingsas.se)

KOSTNAD

Swiss: 35 kr

Sealed deck: 35 kr (plus 100-150 för kort)

TIDER

Swiss: Fre 17:00-c:a 01:00

Sealed deck: Lör 19:00-c:a 01:00

Star Trek CCG

ARRANGÖRER

Kaj Suokko (kaj_suokko@hotmail.com),
Simon Carlsson (simon1@netg.se)

KOSTNAD

Swiss: 35 kr

Sealed deck: 35 kr (plus 100-150 för kort)

TIDER

Swiss: Fre 10:00-c:a 16:00

Sealed deck: Lör 12:00-c:a 18:00

18:E FEBRUARI ÄR SISTA ANMÄLNINGSDAG!

Brädspelstrippel

Den klassiska brädspelstrippeln har nypremiär på årets GothCon, efter några års frånvaro. Placeringarna Dina tre bästa brädspelsresultat räknas samman

1830

ARRANGÖRER

Simon Danielsson (031-16 76 59)
Konfliktspelsföreningen Ylva

Acquire

ARRANGÖRER

Christer Boräng (mort@cd.chalmers.se)

Advanced Civilization

ARRANGÖRER

Per Danngärde

Britannia

ARRANGÖRER

Niklas Kärrstrand (flax11@hotmail.com)

Diplomacy

ARRANGÖRER

Niklas Kärrstrand (flax11@hotmail.com)

History of the World

ARRANGÖRER

Niklas Kärrstrand (flax11@hotmail.com)

Republic of Rome

ARRANGÖRER

Anders Quest (quest@netg.se)

Roborally

ARRANGÖRER

Anders Mårtensson

BRÄDSPEL

Alla dessa brädspel har föransmälan. Alla brädspel har en regelgenomgång.

1830

Tuff, tuff, tuff, tuff, TUUT, TUUT!

Välkommen tillbaks till det glada 30-talet... 1830-talet alltså. Följ tågens utveckling samtidigt som du bygger ut järnvägsnätet i nordöstra USA. Köp aktier, kör tåg, dumpa bolag, bygg helt bisarra linjesträckningar och bli snuskigt rik. Ska Pennsylvania lyckas ta sig in i norra New York? Ska New York Central och Canadian Pacific hinna till Chicago? Det är frågor du får svar på om du är med och spelar 1830.

ACQUIRE

*"Ha! Jag startar en hotellkedja här... det får bli Imperial! Fyra aktier tack!"
"Jag köper två Tower och en Luxor..."*

Tycker du att Monopol är för mesar? Acquire är spelet för alla som gillar nervkrig. Ta kontrollen på hotell- och aktiemarknaden, och gör det *nu!*

ADVANCED CIVILIZATION

Medelhavet är tillräckligt stort för oss alla, men skall det få hindra våra ambitioner att omfatta herravälde över den kända världen? Knappast: att handla, kriga, sprida sjukdom och elände och intrigera är alla redskap i din ädla strävan att roffa åt dig mer än du behöver.

BRITANNIA

Gång på gång drar krigets vindar över de brittiska öarna! Vem skall styra Britannien? Romarna vill göra det, liksom pikterna, skottarna, danskarna, belgarna, saxarna, normanderna och en rad andra folk. Var med och gör ett erövringsförsök av Britanniens gröna kullar, där välgödd boskap betar och rika skördar grov.

DIPLOMACY

Året är 1901, månaden januari. De sju stormakterna har alla egna planer och förhoppningar om vad som skall hända med Europa. Tänk – alla vill expandera! Hur skall det gå när toppdiplomaterna samlas till ännu en förhandlingsomgång, och vilka uppgörelser är redan gjorda i det tysta? Vem bluffar och vem gör det inte, och är den där karln verkligen så hederlig som han påstår? Och vilka baktankar har han?

HISTORY OF THE WORLD

Ska sumererna inta Kina? Kommer Romarriket att bli så stort? Vad kommer att hända? Kom och spela History of the World – spelet där du kontrollera sju olika imperier under sju epoker i mänsklighetens historia! Befria länderna från deras ondskefulla ledares förtryck och var själv en mild enväldshärskare...

REPUBLIC OF ROME

Rom är sin egen värsta fiende och bara den tappra senaten (dvs ni!) hindrar barbarerna och folket att plundra det fina ni roff... skapat. Se bara till att ingen blir allt för framgångsrik i sina strävanden att bevara det gloriösa imperiet. Slaget är vunnet. Vet du var din militärkonsul är någonstans?

ROBORALLY

Bzzt - blipp - whiee!

Vet du vad alla datorer i fabrikerna gör på natten? Jo, för att pigga upp sina liv har de upfunnit Roborally. Det är en grand prix-tävling som fabriken alla datorer försöker vinna. En mästartitel i RoboRally är den finaste titel man kan ha och alla ser upp till mästaren.

I Roborally är det du som ska göra datorns uppgift: Styra din egen robot till seger i detta fartfyllda rally. Men vägen till seger är inte lätt. Den är fylld av laserstrålar som

skjuter små hål i dig, rullband som flyttar dig år fel håll och djupa hål som mynnar i fabrikenes soprum. Ett hemskt rum där väggarna sakta trycks ihop och förvandlar din robot till ett microchip.

Men den kanske svåraste faran på vägen är andra robotar. Dessa ytterst oberäkneliga maskiner försöker skjuta dig med sin egen laser eller putta ner dig i hål. Programmera din robot så att du undviker dessa tingestar eller så att du skickar dem till soprummet.

Roborally är ett spel som kan få vem som helst att skratta åt sina misstag och som blir roligare ju mindre man tänker. Ta tillfället i akt och prova detta spelet när du kommer till GothCon.

SETTLERS

Kolonisera Catan! Bosätt dig intill rätt sorts naturtillgångar och utnyttja dem maximalt för att expandera; bygg städer, vägar och nya byar, kanske i någon åtrådd hamn. Men du – det finns andra som vill åt öns rikedomar... skall du handla fredligt med dem eller inte? Settlers har kallats turbo-Civilisation och har du inte spelat det än borde du absolut göra det på GothCon XXII!

Ta gärna med egna spel — detta ger förtur!

Figurspel FIGURSPEL

Notera att vissa figurspel har föranmälan, medan andra inte har det!

MICRO MODERNT

Hämmad? Slår din flickvän dig? Avvisad av din hund? NU ÄR RÄDDNINGEN HAR!

Skjut ut aggressionerna genom din slätborrade 120mm högtryckspjäs. Inget rensar sinnet som att låta dina vänner (de få du har) förgasas av svetsstrålen från en RSV-granat. Välkomna till fritidspedagog Anders och fältassistent Jens. Den enda krisgrupp du behöver. "Vi är seriösa, och det står vi för!"

TURNERING WARHAMMER 40K

Lokar slet av sig jacket till datorn med ett snabbt ryck, hans händer darrade och den plötliga återgången till verkligheten fick honom nästan att falla. Enbart hans erfarenhet räddade honom. Jag hade honom, tänkte han, vad gick fel?

Hans plötsliga insikt var att han underskattar sin fiendes svagaste trupper och när de oväntat nog hade fått en av hans enheter att retirera in framför hans tunga vapen så att han inte kunnat skjuta... Hans tankar avbröts av en kraftig dunk i ryggen, hans motståndare hade kommit in i rummet utan att han märkt det.

- Ta't inte så hårt, 't kommer mer slag. Horschnoz hade verkligen Gork på sin sida. Orcens skadeglada grin visade att så vart inte alls fallet. Lokar köaste känslan av att få grinet att försvinna med hjälp av sin knytnäve, men han kontrollerade sig.

- Vi möts igen ... I finalen och då skall jag inte vara så slarvig.

Med de orden svepte han ur rummet och lämnade en gapskrattande Orc bakom sig.

Organisation: Gruppspel cirka 4 strider sedan slutspel (vinna/försvinna)

Armeer: enbart byggda efter Grundreglerna (de senaste) inga armeböcker får användas (för maximal jämlikhet), 1000 poäng, bered er på olika scenarier som skall kunna lösas med samma arme.

EPIC 40K

Spelet med de små figurerna men med de stora slagen.

TRIBES

"It's 50 000 BC. Where are your children?"

Ett helkul skitenkelt (roll)spel för 4-8 spelare. Fritt spel, först till kvarn, under fredag- och lördagkvällen.

Settlers

ARRANGÖRER

Niklas Kärrstrand (flax11@hotmail.com)

TIDER

???

Micro modernt

ARRANGÖRER

Jens 'Bandhaubits' Agby & Pansar-Anders Pettersson

FÖRKUNSKAPER

Inga

TIDER

Under fredagen, drop-in-spel 16-22.

Turnering Warhammer 40k

ARRANGÖRER

Andreas Johansson (031-233759), Christian Friberg & Alexander Fanni, Föreningen Ylva (031-146371, ons 18:00-, sön 13:00-)

FÖRANMÄLAN

Föranmälan på inbetalningskortet.

TIDER

Fredag - Gruppspel
Lördag - Slutspel och Final

Epic 40K

ARRANGÖRER

Hakan Gustavsson, Krister Gustavsson, Arto Uusikangas (0371-20965, 070-6023128)

FÖRKUNSKAPER

Inga, vi har arméer till utlåning

TIDER

Kontinuerligt under hela konventet

Tribes

ARRANGÖRER

Lars Lindblad (lars.lindblad@ebox.tninet.se, 0515-19393, 070-3613412)

TIDER

Kontinuerligt under konvnetet.

Ares bilhantering

ARRANGÖRER

Tommy Dalvald, John Helmfridsson, Anton Schindelar, "doktor Staffan" Olsson

LAGSTORLEK

3 eller fler

TIDER

Vår bästa tid är nu.

18:E FEBRUARI ÄR SISTA ANMÄLNINGS DAG!

Möten i Ural

ARRANGÖRER

Neogames AB, Marco Behrmann (031-7797335, marco@neogames.se)

TIDER

Nästan hela konventet hos Neogames.

Blood Bowl

ARRANGÖRER

Simon Danielsson (031-167659),
Måns Månsson (0707-361367),
Konfliktspelsföreningen Ylva

TIDER

Kontinuerligt under konventet.

MER INFO

Regler och mer info finns på
<http://www.mtek.chalmers.se/~m96simon/bloodbowl/gothconbb.html>

Novelltävlingen

ARRANGÖRER

Jenny Silk (silk@netg.se, 031-549571)

INLÄMNING

Senast lördag 17.00

Bygg ditt eget brädspel

ARRANGÖRER

Sus Henrikson, she@netg.se, 031-232693

AVGIFTER

75 kr/lag (varav det mesta går till material).

TIDER

Samling och regelgenomgång 21.00-22.00 fredag, inlämning i receptionen senast kl 19.00 lördag.

MER INFO

Se <http://staff.netg.se/~she/bygg/>

ARNES BILHANTERING

"Jag har tandvärk."
"Jag kan inga regler."
"Jag vill åka hem."
"Jag hatar konvent."
"Min mamma är advokat."
Det skiter vi!

Arnes - styrkan sitter i Tabellen! Sluta mosa potatisen i bamba, Arnes är bättre!

CHQ: 1BTR80+C.grp(B)cp100

3Pl: 1BTR80+C.grp(B)cp20
2BTR80+I.grp(B)

Bara så att ni vet.

MÖTEN I URAL

Succén från Gothcon XXII fortsätter - återigen kommer vi möta de ensamma hjältarna som kämpar om att nå sina personliga mål. Spela Neotech v2.0 i tabletopmiljö med färdiga coola figurer som leds och styrs av de smidiga och realistiska reglerna från Neotech Offensiv. Spela i lag eller man-mot-man i flera olika scenarier under hela konventet.

NeoTech Offensiv Tabletop. Tabletopspel i Neotech v2.0:s värld och anda.

BLOODBOWL

Bob: All right, Jim. Here we are again at the site of this year's GothCon Blood Bowl tournament.

Jim: That's right, Bob. It'll be a spectacular competition for that matter, wouldn't you agree?

Bob: Yes, that's right! We've got teams from all of the major races, coming from all over the country. There's even a rumour saying that a snotling team will take part.

Jim: That's right, Bob! But a snowball in hell has a bigger chance of survival than such a team. You can bet your old grand-mother oin that.

Bob: Yes, that's right! I think I'll do that. I sure hope I lose.

Jim: That's right, Bob. So do I. But let's round up now by saying that this will be the best tournament ever!

Bob: Yes, that's right!

Vi har färdiggjorda laguppställningar, dock inte tillräckligt med figurer. Alltså: Egna figurer garanterar plats (bara målade).

ÖVRIGA AKTIVITETER

NOVELLTÄVLINGEN

Novelltävlingen 1999 - same procedure as last year.

Alltså - inga handskrivna bidrag, inga enda-exemplar-som-finns-i-världen, och inga svårlästa typsnitt. Däremot namn på separat papper samt gärna sidnumrering. Det står Er fritt fram att skriva på antingen svenska eller engelska och får jag in tre eller fler dikter tänker jag ha en poesikategori.

Bidragen ska vara inlämnade senast 17.00 på lördagen, så jag har tid att läsa dem. Några frågor? Jag går att nå via e-mail silk@netg.se eller telefon 031-549571.

BYGG DITT EGET BRÄDSPEL

Som omväxling presenteras här en brädspelsturnering där du bestämmer reglerna själv! På fredag kväll får alla lag varsin identisk uppsättning komponenter bestående av en spelplan, mystiska kort, konstiga pjäser etc.

Sedan har ni lördagen på er att konstruera regler till ett spel där dessa ingår. Anmälan görs i lag om 2-5 personer. Föranmälan krävs. GothCon förbehåller sig rättigheterna att publicera alla regler på nätet.

