

# GthCon XXIX



*Per aspera ad astra. In caeloque deum sedes et terra  
excitant, per caelum volvi quia sol et luna videntur  
et noctis signa servera, noctivagae  
in aere volantes, nihil*

Göteborg den 25-27 mars 2005

Sista anmälningsdag: 18 februari

# VÄLKOMMEN TILL GothCon XXIX

**När:** Påskhelgen, 25-27 mars 2005

**Var:** Hvitfeldtska gymnasiet, centrala Göteborg

**Varför:** Ett GothCon är alltid ett gott Con.

**Kostnad:** Vid föranmälan kostar det 180 kr för medlemmar i GothCons Vänner, 220 kr för övriga. Eventuella avgifter för turneringar eller liknande kan tillkomma.

I dörren kostar det istället 250 kr för medlemmar i GothCons Vänner, 290 kr för övriga. Endagsbiljett kostar 100 kr.

Att bli medlem i föreningen GothCons Vänner är gratis. Vill du bli medlem är det bara att kryssa i rutan när du anmäler dig, då kan du betala det billigare priset. GothCons Vänner är ansluten till Sverok ([www.sverok.se](http://www.sverok.se)).

Är du bara nyfiken och vill gå runt och titta, utan att delta i något spel eller arrangemang eller övermatta, är det gratis.

## DETTA ÄR GOTHCON

GothCon är ett av Sveriges största spelkonvent, samt det äldsta, vi startade redan 1977. Vi kan dessutom skryta med att vara det konvent i världen som har arrangerats varje år, utan uppehåll.

Konventet brukar locka ungefär 1300-1500 besökare varje år. En stor grupp människor väljer att fira påsken med sin favorithobby; spel i alla dess former. Främst rollspel, men även brädspel, kortspel, figurspel, lajv och liknande.

GothCon äger rum i Göteborg varje påsk och vem som helst får delta, även om vi rekommenderar att våra besökare är minst 15 år gamla.

Konventet är helt drogfritt.

GothCon arrangeras av Föreningen GothCon. Vi får även hjälp av GothCons Vänner, som arbetar med att stödja arrangörer på konventet med ekonomisk hjälp. Genom att gå med i den kommer du att hjälpa oss sänka kostnaden för arrangemang på GothCon.

## MAGIC-BUTTEN

Som förra året har vi även en ny typ av inträde, nämligen Magic-butt. Den är till för dig som vill besöka GothCon, men som bara spelar Magic.

Inträde kostar då 250 kr, och ger dig gratis tillgång till både Classic- och standardturneringarna (kostar 50kr/styck annars). Du får även rabatt på side-events och årets PTQ.

Om du vill ha en Magic-butt skall du inte föranmäla dig, utan du köper den på konventet.

OBS! Magic-butt ger dig endast tillgång till Magic-arrangemangen på konventet, **inga andra arrangemang eller spel!** Du får givetvis även tillgång till sovsal på konventet som vanligt.

## DÄRFÖR KOSTAR DET PENGAR

Inträdesavgifterna går främst åt till att betala hyreskostnaderna för våra lokaler, Hvitfeldtska gymnasiet och till att trycka upp detta utskick.

Extra avgifter för olika arrangemang går dels till priser som delas ut bland deltagarna, dels till omkostnader som t.ex. kopiering.

Avgifter för vissa figurspel går till att täcka arrangörernas omkostnader för figurer, terräng och liknande.

Allt arbete kring GothCon är helt ideellt.

## HITTA TILL GOTHCON

### FOTVANDRING

Till fots från Nils Ericssonterminalen och Centralstationen.

Följ Norra Hamngatan till Brunnsparken. Sväng söderut på Östra Hamngatan, följ denna. Östra Hamngatan övergår sedan i Avenyn och slutar med Götaplatsen med Poseidonstatyn i mitten. Tag av uppför backen åt höger, detta är Viktor Rydbergsgatan. Vid backens krön går ni åt höger vid trafikljusen, då är ni på uppfarten till Hvitfeldtska gymnasiet.

### KOLLEKTIVTRAFIK

Från Centralstationen, tag spårvagn 7 (mot Tynnered) eller spårvagn 10 (mot Guldheden), kliv av vid hållplatsen Kapellplatsen, som ligger i höjd med Vasa Sjukhus på kartan. Du kan även följa Norra Hamngatan till Brunnsparken för att där ta buss 16 (mot Högsbohöjd), 42 (mot Fredriksdal) eller 48 (mot Fredriksdal). Stig av vid Kapellplatsen, om du åker med buss 42 eller 48 kan du kliva av vid Läraregatan istället.

### MED BIL

*Norrifrån.*

Kör mot Malmö tills du ser en avfart mot Liseberg, följ därefter kartan.

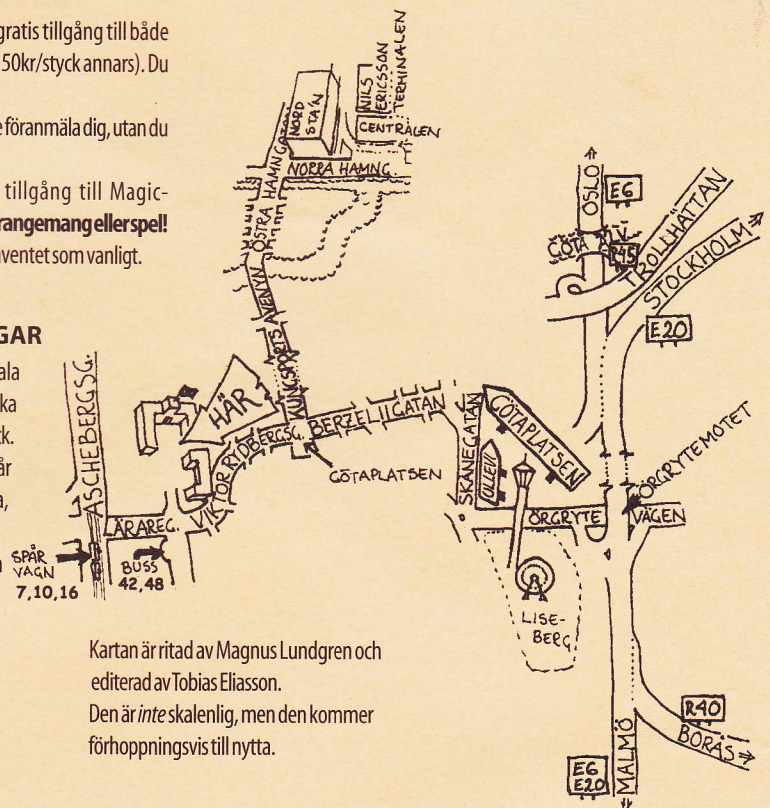
*Öster- eller söderifrån.*

Kör mot Oslo tills du ser en avfart mot Liseberg, följ därefter kartan.

### BUSSRESOR

Som vanligt arrangerar vissa Sverok-distrikt bussresor till GothCon.

Vi vet att Sverok Väst kommer att arrangera en resa, och förhoppningsvis även Sverok SKuD. Fler bussresor kommer att ansås på hemsidan om de dyker upp.



Kartan är ritad av Magnus Lundgren och editerad av Tobias Eliasson.

Den är *inte* skalenlig, men den kommer förhoppningsvis till nytta.

Här är några länkar som kan vara bra att ha om man skall resa till/inom Göteborg.

<http://www.sj.se>

<http://www.swebusexpress.se>

<http://www.vasttrafik.se>

Om du vill åka med någon av bussresorna till GothCon, glöm inte att föranmäla dig till den.

# VÄLKOMMEN TILL GothCon XXIX

## KONTAKT

Det här är några av de personer som ingår i staben, tveka aldrig för att ta kontakt med oss om du skulle ha några frågor som du inte kan få svar på, ens efter att ha lusläst foldern. Inga frågor är för dumma.

Vi finns här för er skull!

## ORDFÖRANDE

Tobias Eliasson  
0735-69 50 64  
ordf@gothcon.se  
Fyrklöversgatan 4:12  
417 21 Göteborg

## ROLLSPEL

Christofer Colliander  
0730-340276  
rollspel@gothcon.se

## FIGURSPEL

Morgan Johansson  
031-184789  
0703-184789  
figurspel@gothcon.se

## ANMÄLAN

Matti Karppala  
0737-336191  
anmalning@gothcon.se

## KÖK

Jesper Schröder  
mat@gothcon.se

## JOBBA PÅ

### GOthCON

Carola Karlsson  
personal@gothcon.se

### RECEPTION

Mikael Jemstig  
reception@gothcon.se

### KORTSPEL

Niklas "Flax" Kärstrand  
0703-067416  
kortspelet@gothcon.se

### BRÄDSPEL

Per Danngärde  
0706-732255  
bradspel@gothcon.se

### STÄD

Andreas Sjöström  
stad@gothcon.se

### SEKRETERARE

Anna Lundin  
sekr@gothcon.se

## SMYGSTART

Som vanligt så smygstartar vi konventet redan på torsdagen, 19:00 för att vara mer exakt. Det kommer dock inte att arrangeras några spel under torsdagen (undantaget Magic PTQ), men lokalerna är öppna och det är fritt fram att spela egna medtagna spel.

Man kan även sova på konventet mellan torsdag-fredag.



Årets logotyp: Sus Lundgren

Grafisk design: Karl "Kalle" Edgar & Tobias Eliasson

Tryckt av Carlshamns Tryck & Media i 4500 ex. Skapat i Adobe PageMaker 7.0.

© Föreningen GothCon 2004-2005

## VÄLKOMMEN!

Var ska det här sluta egentligen? 1635 personer var närvarande på GothCon XXVIII och hur många det blir i år vågar vi knappt gissa. Det är otroligt roligt att så många väljer att fira sin påsk hos oss, för många är numera påsk synonymt med spel istället för ägg. Givetvis är detta er förtjänst, kära besökare, det kan jag inte påminna er om för många gånger.

Jag ändrade själv mina vanor på GothCon XXII, 1998, som var första gången jag kom iväg till GothCon, föga kunde jag ana att jag några år senare skulle sitta och skriva ihop en ledare till foldern för tredje året i rad. Att vara chef för ett projekt av denna storlek är onekligen rätt tidskrävande, veckorna innan konventet får jag inte många timmar sömn per natt. Några gånger om året tar jag därför och beger mig upp till Hvitfeldtska, sätter mig vid muren för mig själv och tänker tillbaka på alla fantastiska minnen jag har fått genom åren. Då försvinner allt slit och alla nätter med allt för lite sömn.

Förra året var det rejält trångt på vissa ställen, den stora ökningen av besökantalet de senaste åren har gjort sig påmind, därför försöker vi skaffa fler lokaler, sovsaler och parkeringsplatser till er. Följ utvecklingen på vår hemsida, [www.gothcon.se](http://www.gothcon.se), där kan ni alltid hitta senaste nytt om konventet.

Tänk, nästa år är det GothCon XXX, det trettionde konventet! Redan nu har vi börjat fundera på vad vi ska hitta på, men ni behöver inte vänta så länge, för om bara några veckor är det GothCon XXIX.

Väl mött!

Tobias Eliasson

Ordförande & C GothCon XXIX

## HEMSIDAN

På vår hemsida, [www.gothcon.se](http://www.gothcon.se), hittar du all information som kommit oss tillkänna efter att denna folder gick i tryck. Kolla in den med jämna mellanrum, för att se vad som har förändrats, uppdaterats eller tillkommit.

## ARRANGERA

Vill du arrangera någonting på GothCon XXIX?

Det finns fortfarande hopp. Hör av dig till oss så fort du kan, ju längre tid du väntar, desto svårare är det för oss att hitta lokaler till ditt arrangemang.

## GRATIS INTRÄDE

Om du känner dig fattig så ska du veta att det lönar sig att anmäla sig som arbetare till konventet. Om du arbetar tre pass får du en T-shirt och för varje pass du arbetar får du en liten måltid. Arbetar du tre pass så får du tillbaka hela din inträdesavgift. (Ett pass så får du tillbaka 25% två pass 50%). Om du är orolig för att missa värdefull speltid så kan man även i år spela alla passen men ändå få tillbaka delar eller hela inträdet. Nämligen genom att anmäla sig som arbetare under slutstäd.

Om du vill anmäla dig som arbetare eller veta mer kontakta C Personal på [personal@gothcon.se](mailto:personal@gothcon.se), är du intresserad av slutstädet, kontakta C Städa på [stad@gothcon.se](mailto:stad@gothcon.se).

Hör du till dem som inte åker på konvent för att sova? Under natten behövs också personal. Kontakta C Personal för att få veta mer.

**Arbeta på GothCon och kom in gratis! Kontakta C Personal på [personal@gothcon.se](mailto:personal@gothcon.se) så berättar vi hur det går till.**

# ALLMÄN INFORMATION

Glöm inte att förbeställa middag!

## REKLAM OCH FÖRSÄLJNING

Varje år kommer ett antal butiker och företag till GothCon för att visa upp sig och arrangera aktiviteter. I år besöks vi av bland andra Wizard Games, Science Fiction Bokhandeln, Backstab, Rävspel, Rävsvans Förlag m.fl.

Om du eller ditt företag önskar sälja/förevisa produkter eller liknande, ta snarast kontakt med Tobias Eliasson, ordf@gothcon.se

Observera att inga företag, personer eller organisationer får sälja varor eller tjänster under konventet, ej heller dela ut/sätta upp prislister, reklam eller liknande utan Föreningen GothCons medgivande.

## STÖRANDE MOMENT

Vi förbehåller oss rätten att kasta ut folk som uppträder störande, drogpåverkade eller som spelar utan att ha betalat inträde.

## BAGAGEINLÄMNING

Vi kommer som vanligt att ha en bagageinlämning där du kan lämna in dina prylar när du inte behöver dem, givetvis utan avgift!

Undvik att ha saker liggande i sovsalarna, eftersom dessa förvandlas till spelsalar under dagarna.

## MÅLTIDER

Frukost kommer att finnas mot betalning på plats och serveras **08:00-10:00**, fredag-söndag. Frukost kostar 25 kr.

Middag serveras **19:00-22:00**, fredag & lördag. Dock måste man förbeställa detta på inbetalningskortet. Middagen kostar 45 kr per dag.

Preliminär matsedel var inte klar när foldern gick i tryck, men det dyker upp på hemsidan. Vi ska dock försöka se till att det inte blir samma sak som de senaste åren.

Sallad och måltidsdryck ingår i priset.

Om du har någon allergi eller behöver specialmat, kontakta köket på mat@gothcon.se i god tid innan konventet.

## CAFETERIAN

GothCons välsorterade cafeteria kommer som vanligt att vara öppen **dygnet runt** och förse er med chips, cola eller vad ni nu kan tänkas vilja ha.

Då vi är rädda om våra deltagare kommer vi även att sälja mat och frukt i varierande former. GothKorven som gjorde ett jublat framträdande förra året är givetvis tillbaka även i år! Nu även med mos!

Precis som förra året har vi en mindre cafeteria i södra byggnaden.

## RECEPTIONEN

Receptionen är öppen **08:00-02:00** varje dag under konventet. Vi kommer dock inte att stänga den första natten, torsdag-fredag.

Om ni behöver *akut* hjälp eller information, som absolut inte kan vänta till receptionen öppnar igen på morgonen skall ni ta kontakt med cafeteria. De kan tillkalla lämplig personal ur GothCons stab.

## ANSLAGSTAVLORNA

Vid ingången till cafeteria finns anslagstavlor där information från arrangörerna, ändringar etc. kommer att anslås.

Titta på dem!

## INVIGNING OCH AVSLUTNING

Missa inte invigningen på GothCon XXIX då konventet officiellt öppnar, 09:00 på fredag. På söndag 15:00 är det dags för avslutningen, då konventet officiellt är slut. Där delar vi även ut priser i alla turneringar som har ägt rum. Om du har vunnit är det ett måste med andra ord!

## ÖVERNATTNING

Om du vill övernatta på konventet talar du om detta när du checkar in i receptionen. Då får du reda på vilken sal du skall sova i. Du kan sova på konventet även natten mellan torsdag och fredag, trots att arrangemangen inte börjar förrän på fredag.

Glöm inte att ta med dig sovsäck, kudde, liggunderlag och allt annat som du kan behöva för att sova gott. Det finns duschar på området.

Det är *absolut förbjudet* att sova i korridorer, trapphus, skrubbar, bokhyllor, byggställningar eller liknande. Det skulle skrämra slag på Räddningstjänsten, dessutom skulle vi bli väldigt ledsna om ni försvann vid ett eventuellt brandtillbud.

Om du vill byta sovsal, *måste* du gå till receptionen och anmäla detta.

## HOTELL

Är du för gammal för att sova på konvent? I år har vi inlett ett samarbete med Hotel Lorensberg som ligger på andra sidan Götaplatsen från konventet sett. De erbjuder GothCon-besökare följande priser:

1 natt i enkelrum: 500 kr

2 nätter i enkelrum: 900 kr

3 nätter i enkelrum: 1250 kr

4 nätter i enkelrum: 1600 kr

Priserna gäller endast från torsdag till söndag, med avresa måndag. Frukost ingår. När du bokar, ange att du skall till GothCon och kund-ID 6082. Hotel Lorensberg ligger på Berzeliigatan 15 och har telefon 031-810600. Du kan även boka på deras hemsida, där du också hittar en vägbeskrivning, [www.hotel-lorensberg.se](http://www.hotel-lorensberg.se)

## T-SHIRT OCH MUGG

Visst vill du vara lika cool som alla andra och ha en t-shirt med GothCon XXIX:s logotyp! T-shirten är gråmelerad och har svart tryck. Den kostar 60 kr. Om du vill ha en måste du förbeställa den på inbetalningskortet.

Glöm inte att ange din tröjstorlek!

Som vanligt säljer vi muggar och tygmärken, dessa köper man i cafeteria. Muggarna kostar 40 kr, tygmärken kostar 50 kr. Tänk på att muggarna alltid brukar försvinna fort! Först till kvarn...

## TÄNK PÅ ATT...

Om det står olika tider i utskicket och i schemat, då är det schematiderna som gäller.

Givetvis gör vi allt vi kan för att alla ska få spela det de vill, men det kan hända att vissa arrangemang bli så populära att alla helt enkelt inte får plats. Om detta skulle hända gäller den turordning betalningen kommit oss tillhanda.

Om man inte får spela på grund av t.ex. spelledarbrist får man naturligtvis sina pengar tillbaka.

En eller två veckor före konventet kommer vi att skicka ut en anmälningsbekräftelse till de personer som har föranmält sig. Med denna få man även med ett utökad schema, kartor över lokalerna m.m. Detta kallas även för *andrautskicket*.

Informationen i andrautskicket kommer även att läggas ut på vår hemsida, [www.gothcon.se](http://www.gothcon.se)

# SMÅTT OCH GOTH

## TÄVLINGAR

Även i år har vi diverse tävlingar på GothCon, same procedure as last year...

## TECKNINGSTÄVLING

Bidrag lämnas in till ansvarig och lämnas ut igen på tider som kommer att sättas upp på anslagstavla/vid upphängningsplatsen.

**Klasser:** Färg, svartvitt & datorgrafik

## FIGURMÅLNINGSTÄVLING

Bidrag lämnas in till ansvarig och lämnas ut igen på tider som kommer att sättas upp på anslagstavla/vid upphängningsplatsen.

**Klasser:** Enskild figur samt mindre grupp (dvs max cirka 10 st)

## ÄGGMÅLNINGSTÄVLING

Ägg kan målas vid bordet och lämnas in vilken tid som helst på därför avsedd plats.

**Klasser:** Ägg

## SKRIVARTÄVLING

Noveller/dikter kan läggas i den gula mappen vid figurmålningsmontern vilken tid på dygnet som helst. Sista tid för inlämning av skrivna alster är någon gång på lördag kväll, så att de hinner läsas. Specifik tid står på den gula mappen.

**Klasser:** Poesi och prosa

## OBSERVERA ATT:

Teckningstävlingensbidragen sätts upp med nålar i hörnen, så är du rädd om ditt verk så ta med något skydd för det.

Skrivartävlingensbidrag skall vara maskin- eller dataskrivna, för läsbarhetens skull, och helst inte för långa (över cirka 30 sidor)

Skrivartävlingensbidrag behålles!

Endast ägg målade på GothCon får delta i tävlingen.

All prisutdelning sker på avslutningen.

**Arrangörer:** Ingemar Knaving, v98knain@vtek.chalmers.se &

Jenny Silk, velvet@netg.se

## BRÄDPELSBAREN

Har vi spel? Du frågar alltså om vi har spel? Jorå, du kan köra formel-1 bilar, sälja bår, bli president, stabba folk i ryggen, fixa Normalmstorg, åga banan stat, bli civiliserad, slåss i ringen, bygga städer, springa i grottor, studsa med robotar, dansa med robotar, leka med datorer, nita drakar och massa annat.

Ja, vi har spel. Start från torsdagkväll till söndag eftermiddag.

**Arrangör:** Archibald Zimonyi, prince@vekn.nu

## AUKTIONEN

Givetvis är den klassiska auktionen med även på GothCon XXXI! Följande tider gäller:

Inlämning: fredag 15:00-19:00, lördag 09:00-13:00

Visning: fredag 20:00-23:00, lördag 13:00-14:00

Auktion: lördag 15:15 och framåt.

**Arrangör:** Jens & Jon, auktion@gothcon.se

## ROLLSPELSBAREN

De hade väntat länge nu. Teknaren var nästan tom. Några hade börjat spela ett kortspel. Den glade friformaren Calle stod och diskuterade regler med den sadistiske improvisatören Peter. Jim kom precis tillbaka med en glass i sin hand när fem mystiska främlingar skred fram till disken.

- Vi har en timma att döda, vad kan ni göra för oss?

Rollspslsbaren är en drop in-aktivitet för hela laget. Vi serverar improviserat rollspel för grupper från tre personer och uppåt.

Rollspslsbaren - som ni aldrig sett oss förut.

**Arrangörer:** Rollspslsbaren, info@rollspslsbaren.se

## VINN PENGAR OCH MAKT...

...samt ära och berömmelse. Allt du behöver göra att rita loggan till GothCon XXXI! Prispengarna är icke mindre än 500 kr, om ditt bidrag väljs ut till det vinnande.

### Tävlingsregler

- Logotypen skall föreställa en flygande pryl/varelse.
- Logotypen skall vara rent svartvitt (inga gråskalor).
- Logotypen skall tåla upp- och nedskalning; den skall kunna tryckas på såväl buttonar som t-shirts. Dessutom skall den kunna vara lågupplöst för webben. Inte för detaljrik med andra ord.
- Det är inte ett krav, men ett stort plus, om logotypen är inskriven i en cirkel, eller på något sätt utgör en cirkel.
- GothCon förbehåller sig fullständiga och exklusiva rättigheter till det vinnande bidraget.

Skicka ditt bidrag till: Tobias Eliasson, ordf@gothcon.se

Vill du ha inspiration? <http://www.gothcon.se> och kika på "nostalgii"

Äggmålningsstävlingen - måla ett ägg du också!

Vi hoppas även kunna arrangera en dräkttävling igen! Håll utkik på hemsidan, [www.gothcon.se](http://www.gothcon.se)

# SÅ HÄR ANMÄLER DU DIG

Läs noggrant igenom dessa instruktioner innan du anmäler dig.

Anmälan är personlig och bindande.

Föransökan måste göras senast **fredagen den 18 februari 2005**. Försent inkomna anmälningar kan bli behandlade ändå, men bekräftelse hinner oftast inte skickas ut i dessa fall. De som anmäler sig försent får dessutom betala mellanskillnaden till priset i dörren.

Det finns två sätt att föransöka sig till GothCon, antingen genom att **fülla i en postgiroblankett** eller **via webben**. När du anmäler dig på webben får du en personlig kod som du anger när du sedan betalar in dina pengar till GothCons postgirokonto 487 56 09-2. Se även exempel på hemsidan. **Du måste använda kulspetspenna, annars syns inte vad du harskrivit. Skriv TYDLIGT!**

Använd helst GothCons bifogade blankett, men det går bra med en tom blankett vid webbanmälan eller om du inte får tag i någon av GothCons blanketter.

Att fülla i en tom blankett:

Se till att fülla i rätt postgironummer (487 56 09-2) och betalningsmottagare (Föreningen GothCon). Rita därefter av GothCons bifogade blankett, eller skriv i en spalt uppfifrån och ner. Den personliga koden skall stå vid meddelandet till betalningsmottagaren.

**Viktigt att tänka på:**

Ta med kvitto på postgirobetalningen. Ibland slarvar Nordea och vi får ingen bekräftelse på din betalning. Då måste du ta med dig kvittot för att vi skall kunna se att du har anmält dig! Tänk också på att det tar

**Glöm inte att föransöka dig senast den 18 februari!**

Anmälningskod	Kostnad
Pass 1 _____	_____kr
Pass 2 _____	_____kr
Pass 3 _____	_____kr
Pass 4 _____	_____kr
Pass 5 _____	_____kr
Pass 6 _____	_____kr
Pass 7 _____	_____kr
Övrigt _____	_____kr
Övrigt _____	_____kr
E-post _____	_____kr

Inträde till GothCon XXIX	
Arrangör	0:- <input type="checkbox"/>
Bli medlem i GothCons Vänner	180:- <input type="checkbox"/>
Bli inte medlem	220:- <input type="checkbox"/>
T-shirt (storlek) _____	60:- <input type="checkbox"/>
Middag - Fredag	45:- <input type="checkbox"/>
Middag - Lördag	45:- <input type="checkbox"/>
<b>Total summa att betala</b>	_____kr
Jag vill jobba <input type="checkbox"/>	Vegetarian <input type="checkbox"/>
Kvinna <input type="checkbox"/> Man <input type="checkbox"/>	Födelseår: _____
<b>Lagnamn:</b>	_____

Titta i schemat vilka pass spelet du vill spela går, välj rad efter passnummer ("Övrigt", om spelet inte är passbundet). Därefter letar du upp koden som hör till spelet och skriver den till höger om passnumret.

Koden består av en bokstav som visar vad det är för typ av spel (R för Rollspel, K för Kortspel osv.) och två siffror som enbart är en numrering av den typen av spelarrangemang (01, 02, 03 osv.). Upprepa proceduren på en **ny rad för varje spel du vill spela**.

Kryssa för, eller skriv, den **inträdesavgift** du skall betala. Observera att du får billigare inträde om du blir medlem i GothCons Vänner. **Är du arrangör ska du inte betala inträdesavgift, utan istället kryssa i rutan avsedd därför.**

Kryssa i, eller skriv, om **du vill förbeställa** något av följande: t-shirt med årets logotyp för 60 kronor (**ange storlek**), eller om du vill ha **middag** 45 kronor per dag (ange vilken eller vilka dagar och om du är **vegetarian**).

Skriv ditt **födelseår** och ditt **kön** i respektive ruta. Om du fyller i dessa uppgifter blir du medlem i GothCons Vänner och får därför rabatt på inträdet. Om du använder en tom blankett skriver du dessa uppgifter till höger om spelansökan.

Vid **lagnmälan** till spelpass anmäler en enda person hela laget och de andra lagmedlemmarna skriver inget om detta på sina blanketter. Det gäller även betalning. **Glöm inte att skriva uppert lagnamn!**

**Nyhet:**

I år kan du också kryssa för ifall du vill jobba på GothCon, om du gör detta kommer C Personal att ta kontakt med dig för att försöka hitta en bra arbetsuppgift. Observera att det inte är säkert att du kan få jobba på konventet bara för att du kryssar i denna ruta, men chansen är stor!

några dagar för betalningen att nå oss. Betalningen måste vara oss tillhanda för att du ska räknas som anmäld!

Skriv **ditt namn och din adress** i rutan avsändare, så att vi kan skicka dig en anmälningsbekräftelse och ett andrautskick. Kom ihåg att man bara kan anmäla **en (1) person per blankett**.

Lägg ihop kostnaderna och skriv summan både under "Total summa att betala" och vid "Svenska kronor".

Gå till posten och betala in. Klart.

Om du är **bosatt utomlands** skriver du istället ett brev till anmälningsansvarig med all ovanstående information, och sedan betalar du på plats vid incheckningen.

**Observera att denna service endast är tillgänglig för besökare bosatta utanför Sverige.**

Märk kuvertet GothCon och skicka det till:

Matti Karppala  
Köldgatan 4  
S-418 32 Göteborg  
SWEDEN

I beskrivningen av alla arrangemang hittar du punkten "anmälan & kostnad". Där anges det vilken typ av anmälan som krävs till arrangemanget, då det finns några olika sorter:

**Föransökan**

Du måste betala in pengarna i förskott, genom vårt postgiro. Använd gärna vår förtryckta blankett.

**Föransökan samt anmälan till arrangören**

Du måste även här betala in i förskott, men dessutom måste du anmäla dig direkt till arrangören. Troligtvis kommer även arrangören att vilja ha någonting av dig, t ex en armélista.

**Dropin**

Dyk upp i spelsalen när som helst under de tider arrangemanget pågår.

**Observera att du måste förbeställa både t-shirt och middag! Det går inte att köpa det på plats!**

# SCHEMA & ANMÄLNINGSKODER

	FREDAG			LÖRDAG			SÖNDAG		
	Pass 1 10:00-15:00	Pass 2 16:00-21:00	Pass 3 22:00-03:00	Pass 4 10:00-15:00	Pass 5 16:00-21:00	Pass 6 22:00-03:00	Pass 7 10:00-15:00		
ROLLSPEL	INVIKNING	Oljerriggen	En pakt av ånga	Oljerriggen	L'espace noir	Oljerriggen	Vägen hem	En pakt av ånga	
		L'espace noir	Fem och slottsmysteriet	Vägen hem	I mördarnas spår	En pakt av ånga	I mördarnas spår	Fem och slottsmysteriet	
		Den bittra brunnen i Kandra	I mördarnas spår	I mördarnas spår	Den bittra brunnen i Kandra	Fem och slottsmysteriet	Driftn' too far from shore	I mördarnas spår	
		Ghostage	Driftn' too far from shore	Snövit tomhet	Bli snygg eller rappa på svenska	I mördarnas spår	Det som göms i tö	Bli snygg eller rappa på svenska	
		The hidden menace	Transformerade mannen	Ghostage	Det som göms i tö	Transformerade mannen	Snövit tomhet	The K9 conspiracy	
		Alea	The K9 conspiracy	The hidden menace	The K9 conspiracy	The hidden menace	Ghostage	Pocket Task Force	
			Alea	Intrigspel	Alea	Alea	Intrigspel		
			Pocket Task Force	Midsommarnatts(mar)dröm	Pocket Task Force	Pocket Task Force	Heta linjen		
			Heta linjen		Heta linjen	Gurungal	Midsommarnatts(mar)dröm		
		WitchTrail Live							
	Rollspelebaren, We're so screwed, Dungeon of Doom								
BRÄDSPEL	INVIKNING	Maffia	Diplomacy	Advanced Civilization	SM i RoboRally	Maffia	Puerto Rico	Maffia	
		SM i RoboRally	Puerto Rico	Carcassonne	Diplomacy	Lagturnering i brädspele	Settlers of Catan	SM i RoboRally	
		Settlers of Catan	Bluff	Ninja Burger	Puerto Rico	Bluff	Carcassonne	Diplomacy	
			Kablamo		Carcassonne: Jägaren & Sam	Advanced Civilization		Settlers of Catan	
			Ninja Burger		X-Bugs	Colossal arena		Geschenkt	
						X-Bugs		Frag	
		Brädspelebaren, Advanced Squad Leader, S.A.R.Z. Spelbar, Looney Labs-rummet, Runebound, Steve Jackson Games-rummet							
	KORTSPEL	INVIKNING	Magic the Gathering						
			Vampire: Draft		Vampire: Swedish Open			Kult	
					Spank the Monkey			Yu-Gi-Oh	
FIGURSPEL	INVIKNING	Warhammer Fantasy Battles, Warhammer 40K, Epic Armageddon, Lustria, Warmachine, Confrontation							
		SM i Warmaster							
		Blood Bowl	Blood Bowl		Blood Bowl	Blood Bowl	Blood Bowl		
		Mot volgal			Guld & bly!				
			Mot volgal		Dead walk again, Kursk 1943				
		(14:00) Woin 6 oktober 1941		Mot volgal	Mot volgal				
	Sea battle trophy, Kursk 1943			(12:00) Modern Spearhead					

Om det är konflikt mellan schemat och resten av foldern så är det schemat som gäller!

## ANMÄLNINGSKODER & AVGIFTER:

### Rollspel & Lajv:

- R01 - *Oljerriggen* - 80 kr (fyra personer)
- R02 - *En pakt av ånga* - 80 kr (fyra personer)
- R03 - *Fem och slottsmysteriet* - 100 kr (fyra-fem personer)
- R04 - *L'espace noir* - 100 kr (fyra-fem personer)
- R05 - *Vägen hem* - 80 kr (fyra personer)
- R06 - *I mördarnas spår* - 100 kr (fem personer)
- R07 - *Den bittra brunnen i Kandra* - 75 kr (fyra-fem personer)
- R08 - *Driftn' too far from shore* - 75 kr (fem personer)
- R09 - *Bli snygg eller rappa på svenska* - 75 kr (fem personer)
- R10 - *Den transformerade mannen* - 60 kr (fyra personer)
- R11 - *Det som göms i tö* - 75 kr (fem personer)
- R12 - *Snövit tomhet* - 75 kr (fyra-fem personer)
- R13 - *The K9 conspiracy* - 60 kr (fyra personer)
- R14 - *Ghostage* - 75 kr (fem personer)
- R15 - *The hidden menace* - 75 kr (fyra-fem personer)

- L01 - *Heta linjen* - 75 kr (fyra personer)
- L02 - *En midsommarnatts(mar)dröm* - 50 kr

### Brädspele:

- B01 - *Advanced Civilization* - 20 kr
- B02 - *SM i RoboRally* - 20 kr
- B03 - *Diplomacy* - 20 kr
- B04 - *Puerto Rico* - 20 kr
- B05 - *Settlers of Catan* - 20 kr
- B06 - *Lagturnering i brädspele* - 100 kr (fem spelare/lag)
- B07 - *Bluff* - 20 kr
- B08 - *SM i Axis & Allies* - 20 kr

### Kortspel:

- K01 - *Vampire: TES Swedish Open* - 50 kr

# KORTSPEL

## MAGIC THE GATHERING

Välkommen till Göteborg och till ett av de absolut största Magic-eventen under året. Som bekant är skall Magic-året förskjutats så att det mer följer kalenderåret. Det blir nya säsonger för ex SM-kval och PTQ-format. När denna broschyr gick i tryck fanns ingen sådan plan klar hos wizards utan besluten hängde i luften. Vi vet ex inte om det blir SM-kval på GothCon eller inte. För att inte gå ut med felaktig information i denna broschyr så måste vi i år hänvisa dig till GothCons suveräna hemsida, [www.gothcon.se](http://www.gothcon.se), där all detaljinformation finns att tillgå om alla aktiviteter som rör Magic the Gathering. Först 2006 kommer Wizards omorganisation av Organized Play att vara helt slutförd.

Några glada nyheter kan vi dock delge dig redan nu.

### PTQ (Pro Tour Qualifier) Philadelphia

Inte bara en utan två PTQ:er kommer att förläggas på GothCon. Formatet blir Block Constructed dvs Kamigawa Blocket. En PTQ är en kval tävling till proffstouren. Vinnaren får åka till USA och tävla mot världseliten om 2 000 000 dollar.

Andra större turneringar är

**SM i Classic trial:** Man vinner byes till SM i Vintage (Typ1)

**SM kval standard:** Top 20% kvalar. OBS! förhoppningsvis, ej säkert.

**Boosterdraft-turnering:** För dig som fizzle i PTQ:n kan hoppa på detta.

**Side Event Race:** Den som först vinner 6 side events erhåller 3000 kr

### Ny lokal för Magic-spelarna

I år flyttar vi in i Aulan på 4:e våningen, en stor och luftig lokal som lätt rymmer 200 spelare. S401 är den nya adressen. Södra byggnaden 4:e våningen.

### Lös Magic-passet!

Nåt för dig som är en Hard-core Magic-spelare och bara vill spela Magic på Gothcon. Istället för att lösa en vanlig konventsavgift så kan du köpa ett Magic-pass. Det kostar lika mycket som en konventsavgift men samtliga Magicturneringar blir mycket billigare. Ett Magic-pass ger samma förmåner som en konventsavgift med den skillnaden att du bara kan spela Magic. Mer info finns på sidan 2 i denna folder.

**Arrangör:** Niclas "Champ" Jansson (Backstab), 031-166870

**Anmälan och kostnad:** Varierande

**Speltillfällen:** Hela konventet

**Antal spelare per tillfälle:** Många

## V:TES DRAFT

Klara, färdiga, gå. Ett kort i taget. Skicka till höger, skicka till vänster. En timme senare sitter du med dina kort redo att visa vem som är bäst på GothCon i att bygga en lek på den återkommande draft turneringen i V:TES.

Även i år kommer vi att köra med 8 boosters, ur vilken/vilka expansioner meddelas senare.

**Arrangörer:** Archibald Zimonyi, prince@vekn.nu & Sten Düring, yappo@netg.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till arrangör, ca. 200 kr

**Speltillfällen:** Pass 2 & Pass 3

**Antal spelare per tillfälle:** 10-40

**Regelverk:** V:EKNs officiella turneringsregler gäller. [www.white-wolf.com/vtes/veknrules.html](http://www.white-wolf.com/vtes/veknrules.html)

**Förkunskaper:** Man skall ha spelat V:TES innan. Det går att få demos i brädspelsbaren.

## V:TES SWEDISH OPEN (K01)

V:TES Swedish Open, den hittills största turneringen i Sverige, kör för fjärde gången på GothCon. Även i år siktar vi på att denna turnering även skall räknas som EM kval inför V:TES EM 2005.

Vare sig detta blir av eller ej är detta en turnering väl värd att närvara vid.

Mer information meddelas på <http://www.vekn.nu> senare. Varje spelare måste ha ett V:EKN nummer. Vi registrerar ett på plats för spelare som saknar ett.

**Arrangörer:** Archibald Zimonyi, prince@vekn.nu & Sten Düring, yappo@netg.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GothCon eller arrangör, 50 kr

**Speltillfällen:** Pass 5 & Pass 6

**Antal spelare per tillfälle:** 20-50

**Regelverk:** V:EKNs officiella turneringsregler gäller. [www.white-wolf.com/vtes/veknrules.html](http://www.white-wolf.com/vtes/veknrules.html)

**Förkunskaper:** Man skall ha spelat V:TES innan. Det går att få demos i brädspelsbaren.

## KULT TCG

Verkligheten som du ser den, är en lögn. Världen vi ser omkring oss är en illusion, tillverkad för att dölja den fruktansvärda verkligheten. En illusion skapad för att tillfredställa mänskligheten, och förhindra vårt uppvaknande. Nu har du möjligheten att ta kontroll över illusion som mänsklighetens fångvaktare. Du spelar en Arkont eller Dödsängel och påbörja den blodigaste och mest fruktansvärda kamp som någonsin utkämpas; slaget om framtidens öde. Gå över gränsen, genom verklighetens fångelse, och upptäck hur världen egentligen ser ut...

Har du också en KULT kortspelslek hemma liggande på vinden? Då får du vara med på vår KULT kortspelsturnering. Det officiella regler i regelboken gäller, med en lek inte mindre än 59 kort. Dock är "Astaroth rör om" och "Gränslandet" bannad. Det finns även några kort, som man bara får använda en gång under spelets gång. Kortnamnen finns på plats.

Torget och Magic-salama byter plats i år!



# KORTSPEL

Card Collector sponsrar fina priser till turneringen. Du hittar oss i S.A.R.Z.Spelsbar.

**Arrangör:** S.A.R.Z., sarz@ynot.nu

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Pass 7

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Ja, en egen lek.

## YU-GI-OH

Pröva på nya kortspelet Yu-Gi-Oh från som baseras på anime/manga med samma namn. Vi kommer att ordna en turnering. Vare sig du är nybörjare eller veteran, så spela med oss och upplev den spänning som bara Yu-Gi-Oh ger dig!

Priserna i turneringen sponsras av Midgaard Games. Du hittar oss i S.A.R.Z.Spelsbar.

**Arrangör:** S.A.R.Z., sarz@ynot.nu

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Pass 7

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

## SPANK THE MONKEY

En apa har klättrat högt upp i en skrothög och irriterar högljutt omgivningen. Din chef är inte glad över det, så därför kommer han att ge en belöning till den person som först kommer upp i höjd och kan smiska till apan, så den håller tyst. Nu gäller det för dig att stapla ett torn av all skrot du hittar på tippen så snabbt som möjligt. Du skall även förstöra dina kollegors torn så att du är den första som når upp till apan, smiskar till den och får din belöning!

"Spank the Monkey" är ett otroligt kul och roligt kortspel, som är enkelt att lära sig, men svårt att bemästra. Det kommer att ordnas en turnering, där du kan vinna spelet. Gigantoskop sponsrar fina priser till turneringen. Du hittar oss i S.A.R.Z.Spelsbar.

**Arrangör:** S.A.R.Z., sarz@ynot.nu

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Pass 4

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

**Precis som tidigare år har vi en mindre kiosk på södra, samma våning som kortspelen och torget!**



# Sveriges bästa speltidning!

- Prenumerera nu  
6 nr för bara 199:-

Beställ via Internet  
[www.speltidningen.se/prenumerera.htm](http://www.speltidningen.se/prenumerera.htm)

## Gratis prenumeration!

Har ni en förening i Sverok Väst får ni en gratis prenumeration från ert distrikt. Det enda ni behöver göra är att gå in på [www.speltidningen.se/sverokvast.htm](http://www.speltidningen.se/sverokvast.htm) och fylla i föreningens namn och adress.

# BRÄDSPEL

## ADVANCED CIVILIZATION (B01)

Om du tycker det är spännande att kriga, handla, sprida farsoter och piratattacker bland dina grannar, eller kanske rentav tycker det är fantastiskt kul att lite då och då dubbla antalet små pappersbrickor på en större pappersbricka, så kanske Advanced Civilization är ett spel värt att pröva på.

Du spelar en av 8 nationer som slåss om herraväldet runt medelhavet. Det finns så det räcker åt alla. Men varför nöja sig med att bara ha tillräckligt? Roffa åt dig mer än vad du behöver, eller kriga dig till framgång, eller sitta i ett hörn och var diplomatiskt och låt resurshandlandet ge dig segern... olika taktiker som alla kan ge dig övertaget mot dina motspelare. vilken väljer du?

Advanced Civilization är ett av de stora klassiska brädspelen, och det är ett spel för såväl nybörjare som vana spelare. Tveka inte att fråga dina medspelare eller arrangören om du undrar över något. I kvalet spelas en avkortad variant av spelet. Du kan delta i så många kvaltillfällen du vill. Ditt bästa resultat räknas.

**Arrangör:** Simon Danielsson, zlimester@hotmail.com

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan & Drop-in, 20 kr

**Speltillfällen:** Pass 3 (Kval), Pass 5 + Pass 6 (Final)

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

## MAFFIA

För fjärde gången i rad återkommer Maffia till GothCon! I år blir det inte SM men vi kommer att ha minst lika kul ändå. Kom och spela ett eller alla passen, Drop in i mån av plats. Alla såväl nya som gamla maffiosos är välkomna.

Maffia är inget brädspel, inte heller något rollspel och framförallt inte något lajv eller figurspel. Maffia är som ett brädspel utan bräde eller rollspel utan roll. Maffia är ett konversationspel och ett konfliktspel. Varje natt får de onda mörda någon och varje dag är det de goda som försöker ta reda på vilka som är onda för att sedan rösta ut en i befolkningen. De goda är många fler men till skillnad från maffian så vet de inte vilka som är på vilken sida. Maffian försöker naturligtvis även dagtid få de godtrogna byborna att ha ihjäl varandra och det är DIN uppgift att stoppa dem, om du nu inte tillhör dem själv förstås.

**Arrangörer:** Björn Thalén, gwaihir@telia.com & Jakob Törneke,

torneke66@hotmail.com

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Pass 1 & Pass 5 (Kval), Pass 7 (Final)

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

## SM I ROBORALLY (B02)

Robotar. Nästa generations arbetare. Lydiga i den döden (och jag menar allvar), tåliga (tja i de flesta fall) som kan utföra de mest krävande jobb i universum utan att klaga. Dessa maskiner är prisade över allt annat och.. hmm.. ingen idé att smörja kruset här inte. Ni vet alla vad som gäller.

RoboRally, spelet där man programmerar sin robot på ett fabriksgolv kör nu SM för femte gången i rad. Regelgenomgång kommer att ske innan spelet sätter igång men är ni första gången spelare dra er istället till Brädspelsbaren så kommer det finnas folk där som kan demonstrera spelet.

**Arrangör:** Archibald Zimonyi, arsi@cd.chalmers.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan & Drop-in, 20 kr

**Speltillfällen:** Pass 1 & Pass 4 (Kval), Pass 7 (Final)

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

## DIPLOMACY (B03)

Året är 1901 och Europa är rustat för krig. Spänningen mellan de sju stormakterna är stor och minsta gnista kan få krutduken att explodera. Alla ser möjligheter att expandera på bekostnad av sina grannar och skapa ett nytt Europa. Diplomatiske förhandlingar har inletts och det är upp till dig att skapa de allianser som behövs för att skaffa herraväldet i Europa. Tänk bara på att alla dina grannar har sina egen agenda och du vet aldrig vem av dem som planerar att sticka dolken i din rygg.

**Arrangör:** Simon Magnusson, simon@diplomacy.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan & Drop-in, 20 kr

**Speltillfällen:** Pass 2 & Pass 4 (Kval), Pass 7 (Final)

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

## PUERTO RICO (B04)

Puerto Rico är ett spel med där många olika strategier kan vinna. Det finns en bra balans mellan att skaffa pengar för att bygga byggnader som kommer att generera victorypoints mot slutet av spelet gentemot att skeppa varor och få victorypoints direkt. Lägg därtill det mindgame som uppstår när du ska försöka tänka ut hur dina motståndare kommer att agera så har du hittat receptet på ett av världens bästa spel.

**Arrangör:** Per Danngårde, bradspel@gothcon.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan & Drop-in, 20 kr

**Speltillfällen:** Pass 2 & Pass 4 (Kval), Pass 6 (Final)

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

## SETTLERS OF CATAN (B05)

-Jag ger två bäa mot ett träd?

-Nä, men du kan få ett träd för en bä och en lera.

-Ha, det finns ju inga bra siffror på lera, du får ge mig två träd för en lera.

-Du kan få ett träd för en lera. Robbarn gömmer sig ju i min skog så jag kommer inte att få nåt mer träd på ett tag.

Var med och Utforska Catan, bygg vägar, byar och städer. Vi kommer att ha två olika kvalpass med final på lördag kväll. Ta gärna med dig ett eget spel då detta ger förtur om det blir ont om bräden.

**Arrangör:** Per Danngårde, bradspel@gothcon.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan & Drop-in, 20 kr

**Speltillfällen:** Pass 1 & Pass 6 (Kval), Pass 7 (Final)

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

## LAGTURNERING I BRÄDSPEL (B06)

Vem är er bästa förhandlare? Vem ser möjligheterna i den förtätade situationen där ett enda drag kan avgöra partiet? Vem är kreativ och vem har is i magen i en budgivnings-situation? Sätt ihop ett lag med fem personer och kom till Tyska Hörnet för att vinna äran som det bästa och mest mångsidiga brädspelslaget!

Ta gärna med dig ett eget spelbräde, det behövs alltid och dessutom blir du garanterad en plats!

Om du vill regler till några av spelen innan konventet:  
[www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com)

# BRÄDSPEL

Om ni vill testa spelen innan turneringen är ni välkomna på vårt övningsstillfälle. Då kommer vi att ge er tid att provspela och diskutera taktiker och strategier inom era lag. För under själva turneringen så får givetvis varje medlem i laget klara sig själv.

**Arrangörer:** *Sus Lundgren, she@sheherazade.com & Magnus Lundgren, iorlas2@bredband.net*

**Anmälan och kostnad:** *Föransmälan, 100 kr*

**Speltillfällen:** *Pass 3 (Frivilligt speltest), Pass 5 (Turnering)*

**Antal spelare per lag:** *5 (max 10 lag)*

**Förkunskaper:** *Inga.*

## BLUFF (B07)

Bluff - eller "Liar's dice" - är en variant på spelet "Perudo" som har anor från det gamla Peru, Sydamerika. De officiella reglerna fastslogs på 1800-talet och det arrangeras årliga världsmästerskap. Nu är det årtionden dags för denna klassiker att beredas plats på GothCon.

Bluff är ett tärningsspel med tydliga inslag av budgivning i poker. Varje spelare börjar med fem tärningar och en kopp för att dölja utfallet för motspelarna. Sedan gäller det för var och en att bedöma hur många av ett visst slag som finns över hela bordet; till exempel: "Jag tror att det finns åtta femmor". Budet höjs tills någon spelare synar; då visar alla sina tärningar. Om budet - eller synen - visar sig felaktigt förlorar den spelaren några av sina tärningar. Siste spelaren med tärningar i behåll vinner.

Reglerna till Bluff är synnerligen enkla. Och med lite tur med tärningarna kan även den aningslöse överleva ett par budgivningar. Men i längden vinner bara den som har kalla nerver och förmåga att läsa motspelarna.

Mer information finns på <http://www.boardgamegeek.com/game/45/>

**Arrangörer:** *Johan Berglind & Magnus Johansson, bluff@foreningenyva.org*

**Anmälan och kostnad:** *Föransmälan & Drop-in, 20 kr*

**Speltillfällen:** *Pass 2 & Pass 5*

**Antal spelare per tillfälle:** *Max 30*

**Förkunskaper:** *Inga.*

## ADVANCED SQUAD LEADER

Taktiska strider under andra världskriget. Spelas i mini-turneringar eller öppet format. Två mini-turneringar arrangeras per dag under fredag och lördag. Endast öppet spelande under söndag. Mini-turneringarna spelas i tre omgångar (max 8 spelare) med s.k. "single-elimination" för att under samma dag kunna kora en segrare.

För första gången sedan GothCon XIX, en turnering i ASL på GothCon!

**Arrangörer:** *Robert Maglica, robert\_maglica@yahoo.com & Klas Malmström, klas\_malmstrom@yahoo.se*

**Anmälan och kostnad:** *Drop-in, gratis*

**Speltillfällen:** *Turneringsstart fredag 09:00 & lördag 09:00.*

*Öppet spel kontinuerligt fredag till söndag*

**Antal spelare per tillfälle:** *4-8 (Mini-turneringen), så många som får plats (Öppet spel)*

**Förkunskaper:** *Nybörjarnivå.*

## GESCHENKT

Ta en del matematik, en del psykologi, några trevliga medspelare och ett Geschenkt så har du receptet på en väldigt trevlig spelupplevelse. Ett enkelt, roligt spel som passar bra en söndagsmorgon då man känner sig lite för sliten för något tyngre. Har du inte provat på Geschenkt ska du absolut passa på att göra det.

**Arrangör:** *Per Danngärde, bradspel@gothcon.se*

**Anmälan och kostnad:** *Drop-in, gratis*

**Speltillfällen:** *Pass 7*

**Antal spelare per tillfälle:** *Ju fler desto bättre*

**Förkunskaper:** *Inga.*

## SM I AXIS & ALLIES UTGÅVA 2004 (B08)

Året är 1942. Världen står i brand. I de ryska skogarna stormar de tyska pansardivisionerna vidare. I Ostasien fortsätter det kejserliga Japan sin expansion. Mot dem står de allierade trupperna redo att slå tillbaka varje framryckning.

Bli ledare för en av stormakterna under det största krig mänskligheten skådat. Slås om fina priser samt den ärade SM-titeln.

**Arrangörer:** *Amin El-Sabini, amin.elsabini@gbgisd.se & Samir El-Sabini, dodsangeln@hotmail.com*

**Anmälan och kostnad:** *Föransmälan, 40 kr*

**Speltillfällen:** *Pass 1 + Pass 2 (Kval), Pass 4 + Pass 5 (Slutspel), Pass 7 (Final)*

**Antal spelare per tillfälle:** *2 spelare/lag, max 16 lag.*

**Förkunskaper:** *Lagen skall kunna regelboken som sin egen ficka.*

## S.A.R.Z. SPELBAR

I vår "S.A.R.Z. Spelbar" kan du komma in och spela alla möjliga spel, eller delta i någon av de turneringar och miniturneringar som vi ordnar. Vi har bl.a. ett stort utbud av spel från Midgaard Games som ger ut underbara och roliga brädspel och kortspel. Vi har även brädspel/kortspel från Enigma Distribution, Gigantoskop och Card Cabinet. Passar både för tjejer och killar, unga som gamla. Suveräna spel som Carcassonne, Kingdoms, Citadels, Runebound, Colossal Arena och Spank the Monkey är bara några av de läckerheter du finner i vår spelsbar. Dessutom kommer några av vårens nya spel att kunna spelas hos oss. Vi kommer att ordna flera olika miniturneringar, där man kan både lära sig spelet och vinna det. Tror du inte att det är roligt? TRY US!

**Arrangör:** *S.A.R.Z., sarz@ynot.nu*

**Anmälan och kostnad:** *Drop-in, gratis*

**Speltillfällen:** *Hela konventet*

**Antal spelare per tillfälle:** *Ju fler desto bättre*

**Förkunskaper:** *Inga.*

**I de brädspel föransmälan gäller delar vi ut priser till 1:a, 2:a och 3:e placeringarna.**

# BRÄDSPEL

## LOONEY LABS-RUMMET

Skulle inte du vilja ha en färgglad tygblomma? Under konventet kommer vi hålla i ett Litet Experiment där man genom att spela så många olika av Looney Labs spel som möjligt kan vinna roliga vinster.

Vi har möjlighet att demonstrera alla spel som Looney Labs har gett ut, så ingen förkunskap krävs. Det går att lära sig alla spelen på några minuter.

Prova på något av kortspelen, Fluxx med regler som konstant förändrar sig, det färgglada dominoliknande Aquarius eller Chrononauts och Early American Chrononauts där man reser i tiden eller berättarspelet Nanofictionary.

Det finns även brädspel som det strategiska lilla Q-turn, tvåspelarspelet Proton samt Cosmic Coasters som är ett rymdsstridsspel med teleporterande rymdskepp tryckt på ölunderrägg.

Med de färgglada pyramiderna till Icehouse kan man spela över hundra olika spel, som mastermind-liknande spelet Zendo, det strategiska spelet Volcano eller IceTowers som inte har några spelrundor.

Under helgen kommer vi även hålla i en turnering om dagen. Spelen som det kommer turneras i är Fluxx, Aquarius samt Volcano.

Looney Labs-rummet är sanktionerat av Looney Labs.

**Arrangörer:** Olle Johansson, olle@johansson.com & Martin Ackerfors, martin@ackerfors.se

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Hela konventet

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

## CARCASSONNE

Alla känner väl till brädspelen Carcassonne? Spelarna utvecklar området kring Carcassonne genom att placera landbrickor. Varje omgång gör att området växer, allt eftersom spelarna lägger till vägar, fält, städer och kloster. Spelare kan också placera ut sina följeslagare som stråtrövare, bönder, riddare eller som munkar för att få kontroll och inkassera poäng för vägar, fälten, städerna eller klostren. Eftersom spelarna bara har ett begränsat antal följeslagare, måste den smarte spelaren noggrant planera sina drag och bara placera ut följeslagarna när och var han kan få poäng. Carcassonne är helt enkelt en enkelt men klurigt brädspel som ger nya utmaningar vid varje tur.

Du har chansen att kvala dig direkt till finalen i SM i Carcassonne 2005! Vi spelar med den första expansionen (vårdhuset och katedralen), men utan "floden".

Priserna i turneringen sponsras av Midgaard Games. Du hittar oss i S.A.R.Z. Spelsbar.

**Arrangör:** S.A.R.Z., sarz@ynot.nu

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, 20 kr

**Speltillfällen:** Pass 3 (Kval), Pass 6 (Final)

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

## CARCASSONNE: JÄGAREN OCH

### SAMLAREN

Om du tycker om att spela brädspelen Carcassonne, skall du verkligen pröva på Carcassonne: Jägaren och Samlaren. Det blir inga bondekrig denna gång nej, men däremot skall du placera dina jägare, samlare och fiskare på ett smart sätt, så att du kan få så mycket poäng som helst för att vinna över dina motståndare. Dessutom innehåller spelet tolv st bonusbrickor och en hel del nya spelmekanismer, som gör att Carcassonne: Jägaren och Samlaren är ett måste för alla brädspelsdiggare. Kom och var med på vår miniturnering. Då har du chansen att vinna spelet!

Priserna i turneringen sponsras av Midgaard Games. Du hittar oss i S.A.R.Z. Spelsbar.

**Arrangör:** S.A.R.Z., sarz@ynot.nu

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Pass 4

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

## COLOSSAL ARENA

I detta spännande gladiatorspel satsar spelarna guld på monstren de tror kommer att segra. Men var försiktig, varje monster är begåvat med unika färdigheter och du måste sköta dina stridskort smart, medan du ser till att dina vad ger så stor vinst som möjligt. Spänningen stiger allt eftersom ett monster slås ut varje rond. Kommer din favorit att segra? Eller kommer din kämpe att bli besegrad och dina rikedomar gå förlorade.

Reiner Knizias Colossal Arena är ett nytryck av klassikern Titan: The Arena, som tidigare publicerades av Avalon Hill. Colossal Arena innehåller nya fantastiska illustrationer och fyra sprillans nya monster, som inte ingick i originalversionen. Detta gör Colossal Arena till en ny och unik spelupplevelse.

Priserna i turneringen sponsras av Enigma Distribution. Du hittar oss i S.A.R.Z. Spelsbar.

**Arrangör:** S.A.R.Z., sarz@ynot.nu

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Pass 5

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

## KABLAMO

Kablamo är ett nytt spel av gänget bakom kortspelet Spank the Monkey, Gigantoskop. Till skillnad från Spank the Monkey, så är Kablamo ett brädspel. Spelet kan sägas vara en blandning mellan "rysk roulett" och "memory". Med andra ord, så bidrar ett parti Kablamo med så mycket nervkittlande känsla du någonsin får! Det gäller bara en fras i detta spel: Last Man Standing! Kom och spela, om du törs!

Gigantoskop sponsrar fina priser till turneringen. Du hittar oss i S.A.R.Z. Spelsbar.

**Arrangör:** S.A.R.Z., sarz@ynot.nu

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Pass 2

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

Alltid senaste nytt på  
[www.gothcon.se!](http://www.gothcon.se!)

# BRÄDSPEL

## RUNEBOUND

Runebound är ett nytt spel, där allting kretsar runt ÄVENTYR. Ondska börjar ta form och du som hjälte måste stoppa det. Åk runt i landet för att samla på värdefulla föremål eller kraftfulla följeslagare, för att förberedda dig för den slutgiltiga striden. Låter spelet som ett fantasy-rollspel? Jo, det är rollspel, fast i brädspelsversion. För ALLA som tycker om rollspel och/eller brädspel.

Enigma Distribution sponsrar spelen till demovisningen. Du hittar oss i S.A.R.Z. Spelsbar.

**Arrangör:** S.A.R.Z., sarz@ynot.nu

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällena:** Hela konventet

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga.

---

## STEVE JACKSON GAMES-RUMMET

Även på detta konvent slår Swemibociety upp portarna till Steve Jackson Games-rummet! Kom gärna in och slå ihjäl en stund! Prova nåt nytt, trivs med nåt gammalt; utmana mibbarna, nån bekant eller okänt folk på nåt av spelen ur Steve Jackson Games digra spelbibliotek.

Alla talar svenska! Välkomna!

Arrangemanget är sanktionerat av Steve Jackson Games.

**Arrangör:** Lars Lindblad, mib5150@bostreammail.net

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällena:** Hela konventet

**Antal spelare per tillfälle:** Obegränsat

**Förkunskaper:** You are not cleared for that.

---

## X-BUGS

X-bugs - GothCon Open

Ett småkryps liv är hårt ibland, inte mindre så bara för att man råkar vara platt, rund och bestå av plast... Att spendera större delen av livet instängd i en låda skulle väl gå att stå ut med, om om det inte vore för den hemiska upplevelse som väntar när de där groteska mäh-neeskjo-rna bestämmer sig för att släppa ut oss. Det är ju inte så att de låter oss hitta på vad vi vill direkt, tvärtom tvingas vi att slåss mot våra vänner, och de som vägrar blir kastade över ett stup. Den tiden på året börjar väl närma sig nu förresten, usch och fy... Den som bara fick vara ifred och leva sitt eget liv ändå \*suck\*

Ta kontrollen över några av dessa eländiga småkryp och led dem mot seger med löften om frihet, eller med hot om våldsam död. Vilken väg du väljer är upp till dig, spelet är ändå detsamma - strategi a la figurspel men utan en massa tröttsamt mätande.

Vid stort intresse ger egen filt förtur.

Arrangemanget är sanktionerat av Steve Jackson Games.

**Arrangör:** Tomas Falemo, d00tomas@dtek.chalmers.se

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällena:** Pass 4 (Kval), Pass 5 (Slutspel/final)

**Antal spelare per tillfälle:** Ju fler desto bättre

**Förkunskaper:** Inga, fallenhet för loppspel är ett plus.

## NINJA BURGER GT 2005

Äntligen alla ninja-älskande springpojkar (och flickor) är det dags att göra upp vem som är bäst. Har du vad som krävs för att dela ut burgare och pommes frites på 30 minuter? Är du en ninja som kan kombinera svärdstyrka med smygande och självklart skall du kunna använda allt detta med ett leende på läpparna. Det går fort mellan uppdragen, det är roligt OCH du får vara en ninja. Vad mer kan begära av ett spel?

Kom till oss och spela Ninja Burger! Vi lär dig att spela ninja om du inte kan, det är busenkelt.

Arrangemanget är sanktionerat av Steve Jackson Games.

**Arrangör:** Christian Naesseth, christian@do.sverok.net

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällena:** Pass 2 (Kval), Pass 3 (Final)

**Antal spelare per tillfälle:** Så många som möjligt

**Förkunskaper:** Inga.

---

## FRAG FINAL 2005

Det är final i FRAG! Samma gamla "unplugged First Person Shooter" som vanligt. Underbart! "If it moves shoot it!" och "If it's still moving shoot it again!" är dagens honnörsord. Kom utan mus och keyboard med ett galet leende på läpparna och fickan full med ammo.

Ja du läste rätt. Det är final. "Kvalet då?" frågar sig vän av ordning. Nej det blir inget. Om du känner att du kvalar så gör du väl det? Vem vet bättre än du hur bra du är? Anmälan sker på plats, men du måste veta svaret på frågan: "Vad säger man?". Happy fragging!

Arrangemanget är sanktionerat av Steve Jackson Games.

**Arrangör:** Wilhelm Boson Hedin, wilhelm@ljudbanken.se

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällena:** Pass 7

**Antal spelare per tillfälle:** 5

**Förkunskaper:** Blodlust skadar väl inte?

Vill du komma in gratis på konventet! Dra ditt strå till stacken och arbeta!

Kontakta C Personal på, [personal@gothcon.se](mailto:personal@gothcon.se)

# FIGURSPEL

## SM I WARMMASTER

Öppna Svenska Mästerskapen i Warmmaster  
Warmmaster Swedish Open

Warmmaster SM är ett Öppet Svenskt Mästerskap där även internationella deltagare är välkomna. Alla deltagare spelar tre slag á 2000 poäng var, de fyra spelare med högst antal totala vinstpoäng går till semifinal, därefter är det direktutslagning.

Motståndare och terräng lottas på fredagen, final spelas på lördagskvällen med påföljande festligheter. Prisutdelning sker på söndagen under konventets avslutningsceremoni.

Föranmälan sker till [warmmaster@t80u.com](mailto:warmmaster@t80u.com) men även anmälan på plats går bra i mån av plats. Ett deltagartak är satt till 50 personer, först till kvarn principen gäller. Ta gärna med egen terräng och spelbord.

Regelsystemet som gäller är Warmmaster regelboken i kombination med Warmmaster annual 2002 samt Warmmaster annual 2003.

Missa inte fördiskussionerna på den Svenska warmmaster-maillistan. För att gå med, maila [warmmasterlista@t80u.com](mailto:warmmasterlista@t80u.com)

For information in english, send an email to: [warmmaster@t80u.com](mailto:warmmaster@t80u.com)

**Arrangörer:** Staffan Olsson, [info@t80u.com](mailto:info@t80u.com), 0708-475314 &

Joel Andersson (HUG - Halmstad University Gamers)

**Anmälan och kostnad:** Förmälan till arrangör, 20 kr, betalas på plats

**Speltillfällen:** Pass 1 till Pass 6

**Antal spelare:** Max 50

**Regelverk:** Warmmaster regelbok i kombination med Warmmaster annual 2002 samt 2003

**Förkunskaper:** Bör ha kännedom om regelsystemet.

## WARHAMMER FANTASY BATTLES

2000 poäng, inga special characters. Swissturering med kompositionsbedömning och målningensbedömning. Läs om turneringen på

<http://w1.315.comhem.se/~u31519300/GothCon.html>

**Arrangör:** Anton Svärd, 031-547498, [anton.svard@comhem.se](mailto:anton.svard@comhem.se)

**Anmälan och kostnad:** Förmälan till arrangör, 50 kr betalas på plats

**Speltillfällen:** Alla pass

**Antal spelare:** Max 100

**Regelverk:** Warhammer Fantasy Battle - 6<sup>th</sup> edition. Alla officiella uppdateringar, FAQ och errata gäller. Dessutom Direwolfs FAQ.

**Förkunskaper:** Okunskap medtages på egen risk!

## WARHAMMER 40K

Välkommen till Sveriges största Warhammer 40k-turnering! Det är återigen medlemmar från Konfliktspelsföreningen Ylva som står för arrangemanget och vi siktar även i år på att kunna ta emot 100 deltagare.

Alla som vill delta i turneringen MÅSTE besöka vår hemsida. På hemsidan kommer all viktig information dyka upp, så som anmälningsinformation, antal poäng på turneringen samt information om målning och armésammansättning. Adressen till hemsidan är:

<http://www.foreningenylva.org/arr/gc2005/>

Väl mött på GothCon XXIX!

**Arrangörer:** Anders Erestam, Mikael Johansson, Andreas Johansson & Alexander Fanni, [wh40k\\_gc2005@hotmail.com](mailto:wh40k_gc2005@hotmail.com)

**Anmälan och kostnad:** Förmälan till arrangör, 50 kr betalas på plats

**Speltillfällen:** Alla pass

**Antal spelare:** Max 100 (upp till 50 per tillfälle)

**Regelverk:** Warhammer 40K, 4<sup>th</sup> edition

**Förkunskaper:** Kunskaper om reglerna, målad armé.

## BLOOD BOWL

Välkommen till Goth Bowl 2005!

Arrangemanget kommer precis som förra året att vara en turnering. Deltagande lag kommer att delas in i 4 grupper där alla möter alla. De 2 bästa lagen ur varje grupp går vidare till Slutspel och de 4 bästa spelar final i en klart upphottad Dungeon!

Regelverk som kommer att användas är senaste versionen av the Living Rulebook som finns att ladda ner på <http://www.specialist-games.com/bloodbowl/tr.asp> med följande undantag:

- Handikapptabellen på sid 43 ersätts av den handikapptabell som finns i 4th ed regelboken. Special play cards kommer att användas!
- De lag som tilläts är alla ur Living Rulebook samt de som publicerats på annat håll som GW official. Alla förväntas ha eventuella specialregler för de lag de spelar med sig.
- Inga starplayers.
- Lagen får star player points, pengar och skador enligt reglerna.
- Senaste errata och FAQ gäller.
- Endast målade lag!

För att delta krävs föranmälan som skickas tillsammans med en klar team roster (t ex den som finns för nedladdning på <http://www.specialist-games.com/bloodbowl/articles.asp>) till arrangörerna senast den 18:e mars 2005. Regler för finalspelet i Dungeon Bowl finns anslagna när turneringen startar!

Skicka anmälan med namn, lagnamn och teamroster till: [mattias.carlson@gbgsd.se](mailto:mattias.carlson@gbgsd.se)

**Arrangörer:** Mattias Carlson, [mattias.carlson@gbgsd.se](mailto:mattias.carlson@gbgsd.se) & Håkan Berg

**Anmälan och kostnad:** Förmälan till arrangör, 20 kr betalas på plats

**Speltillfällen:** Pass 1, Pass 2, Pass 4, Pass 5 & Pass 7

**Antal spelare:** Max 20

**Regelverk:** Senaste versionen av the Living Rulebook, senaste FAQ och errata, samt ändringar och tillägg enligt presentationstexten.

**Förkunskaper:** Ja, samt eget målat lag.

Glöm inte att skicka in din  
armélista i god tid!

# FIGURSPEL

## EPIC ARMAGEDDON

Pröva på att spela den senaste versionen av Epic Armageddon, armeer finns för utlåning till de flesta raser. Eller prova din lycka genom att utmana arrangörerna där den som lyckas bäst under konventet vinner något sorts pris. Vi spelar med armeer på upp till 3000p så damma gärna av din gamla arme och ta med den. We dare you!

**Arrangörer:** Johan Lövgren, [servant\\_of\\_chaos@hotmail.com](mailto:servant_of_chaos@hotmail.com) & Håkan Gustavsson

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Alla pass

**Antal spelare:** Så många som får plats, upp till 10 troligtvis

**Regelverk:** Senaste versionen av Epic Armageddon

**Förkunskaper:** För att utmana arrangörer: goda. För att prova på: inga.

## LUSTRIA - CITIES OF GOLD

Lustria - Cities of Gold använder Mordheim/Warhammer Skirmishreglerna för att köra en kampanj i de, mer eller mindre, övergivna ruinerna av en av Lustrias tempelstäder. Kampanjen kommer att spelas löpande under hela konventet, även en bit in på natten i mån av vakna spelare och vakna arrangörer. Kampanjen är konstruerad så att du kan välja att spela något enstaka spel eller spela hela konventet igenom. Det kommer att spelas både vanliga spel mellan två spelare och större multiplayer-spel, beroende på hur många spelare som vill spela vid samma tidpunkt. Det kommer att finnas ett begränsat antal Warbands till utlåning. Däremot kommer vi att ha med oss samtliga regler för warbands publicerade i Town Cryer. Om ni tar med er ett halvdussin characters/champions och en 10-15 infanterier från er WFB arme så kan vi hjälpa till att skapa ett passande warband. Vi har inga målningskrav. Är du bara sugen att testa Mordheimsystemet så går det också bra, det är bara att be oss visa hur spelet fungerar.

**Arrangörer:** Tommy Müller, [lordpestilen@yahoo.se](mailto:lordpestilen@yahoo.se) & Johan Petré

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Alla pass

**Antal spelare per tillfälle:** Max ett dussin

**Regelverk:** Mordheim/Warhammer Skirmishreglerna

**Förkunskaper:** Inga, men det är en fördel om du har spelat Warhammer Fantasy Battles eller Mordheim innan.

## WARMACHINE

Warmachine, där 6 ton tunga järnkonstruktioner stöter samman med den destruktiva kraften av ett tåg och blykulor från kanoner äter genom rustning lika lätt som genom kött och ben. En plats där virvelvindar av magi sätter slagfälten i brand i så Ragnarökslika proportioner att gudarna själva räds att beträda marken.. Kom och prova detta nya tabletop där mäktiga magiker slåss mot varandra hjälpta av stora robotar i en fantasyvärld av tidigare sällan skådat slag! Inga förkunskaper krävs, du kommer snabbt att lära dig spelet och kunna spela ett spel på plats! Eller flera spel, när du har blivit biten...

Arrangemanget ordnas av GameManiacs.

**Arrangörer:** Gustaf Kullring, [kullring@yahoo.com](mailto:kullring@yahoo.com) & David Lindengen (GameManiacs)

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Alla pass

**Antal spelare per tillfälle:** 4 (ca 1 timme/spel)

**Regelverk:** Prime & Escalation

**Förkunskaper:** Inga.

## CONFRONTATION

Demonstration av Confrontation, ett skirmish-spel (5-15 figurer som rör sig individuellt) i fantasymiljö med extremt välgjorda figurer. Här får du chansen att lära dig reglerna, spela och se figurerna på nära håll. Det är ett stabilt, detaljerat och balanserat system som är helt inriktat på skirmish-spel.

Låna ett lag och utmana en kompis. Har du redan sett figurerna har du säkerligen skaffat några, dem får du gärna ta med och lära dig spela med. Har du några frågor om spelet eller demonstrationen är du välkommen att skicka ett email. Grundreglerna finns på [http://www.confrontation.fr/english\\_rules.htm](http://www.confrontation.fr/english_rules.htm), bilder på figurerna finns på GameManiacs, <http://www.gamemaniacs.se/>.

Arrangemanget ordnas av GameManiacs.

**Arrangörer:** Rustan Rosén, [rustan@lysator.liu.se](mailto:rustan@lysator.liu.se), 013-173311, 0736-346176 (GameManiacs)

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Alla pass

**Antal spelare per tillfälle:** 1 till 4

**Regelverk:** Confrontation

**Förkunskaper:** Inga.

## GULD & BLY!

Dra ner Stetsonhatten i pannan, spänn på dig revolverbältet och rid iväg i solnedgången för snart är uppgörelsen timma slagen. En eldstrid närmar sig obönhörligt och när krutroken skingrats finns bara en person kvar. Kommer det att vara du?

Western Figurspelet har drop-in under så gott som hela konventet! Välj bland färdigskrivna scenarier och figurer, eller hitta på nya till just er spelomgång.

**Arrangörer:** Tove Gillbring, [western@rollspel.com](mailto:western@rollspel.com) & Anders Gillbring (Gunfighter's Guild)

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Pass 2 till Pass 7

**Antal spelare per tillfälle:** Ett gäng

**Regelverk:** Western - figurspelet

**Förkunskaper:** Inga.

## WOIN 6 OKTOBER 1941

Otillräckliga förråd av drivmedel och ammunition plus det faktum att alla stridsvagnar är i stort behov av underhåll avskräcker inte Tyska armén från att fortsätta framryckningen österut. Vädret är ju alldeles utmärkt. Marken är torr och Röda Armén är i upplösningstillstånd.

Så den 4. Pansar Divisionen fortsätter sin framryckning mot Mtsensk. På kvällen den 5 Oktober har de nått fram till floden Lisiza, och är i position för att i gryningen nästa dag korsa detta vattendrag.

**Arrangör:** Tommy Röhs, [tommy\\_rohs@hotmail.com](mailto:tommy_rohs@hotmail.com)

**Anmälan och kostnad:** På plats, gratis

**Speltillfällen:** Fredag, start 14:00

**Antal spelare per tillfälle:** 2+

**Regelverk:** Panzer från Lost Battalion Games

**Förkunskaper:** Intresse av tidsperioden. Regelsystemet lärs ut.

Plocka upp skräp efter dig!

# FIGURSPEL

## DEAD WALK AGAIN

Zombierna slutar aldrig att komma, horderna är oändliga till skillnad mot ammunitionen. Planned Movement Production packar åter upp Deadville och Dead walk again arrangemanget. På årets GothCon bjuder vi åter igen på turnering av herren-på-täppan typ där det gäller att överleva längst mot horder av zombier. Ni får här möjligheten att spela allt från SWAT till bikers och rednecks. Det finns också möjlighet att prova ett antal klassiska scenarion baserade på filmer så som Dawn of the Dead och Day of the Dead. Och för att runda av det hela så ger vi er möjligheten att se på klassiska zombiefilmer.

DwA reglerna finns för nedladdning och ni kommer att få möjlighet att införskaffa figurer till spelet under konventet.

För mer information se <http://www.pm-production.nu/gothcon05/>

**Arrangörer:** Jörgen Bengtsson, [jorgen@pm-production.nu](mailto:jorgen@pm-production.nu) & Nicklas Åkerman

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Hela lördagen, specifika tider meddelas på plats

**Antal spelare:** Upp till 5 spelare per spel och tillfälle, upp till 2 spel per tillfälle

**Regelverk:** Dead walk again, hittas gratis på <http://www.pm-production.nu/dwa/>

**Förkunskaper:** Tja, rulla tärning och skjuta zombier, dvs. inga.

## MODERN SPEARHEAD - 1968:

### BULLDOGGEN VS BJÖRNE

Eftersom det inte verkar bli något nytt Bush-tillverkat scenario i år så går vi till historiens djup och letar. Det vi hittade var den gamla goda tiden med NATO vs WP, så i år blir det 1968: Bulldoggen vs Björnen (ett fiktionellt scenario med briter och sovjetter).

**Arrangörer:** Fredrik Jacobsson, [borodino1812@hotmail.com](mailto:borodino1812@hotmail.com) & Christian Friberg

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Lördag, start 12:00

**Antal spelare:** 4 till 6

**Regelverk:** Modern Spearhead

**Förkunskaper:** Få.

## MOT VOLGA!

Helmut såg ut över den ryska stäppen. Genom kikaren kunde han se en blå skimrande rand, Volga! Kompaniet hade fått ordern att avancera och rensa väg för divisionen för att sedan säkra en övergång av Volga. I det inledande anfallet var de tvungna att säkra två viktiga strategiska punkter för den fortsatta framryckningen och någonstans där ute fanns Ivan. . .

**Arrangörer:** Conny Edman, [conny.edman@edu.falkenberg.se](mailto:conny.edman@edu.falkenberg.se) & Zoltan Kolar

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Pass 1, Pass 2, Pass 4 och Pass 5. Ett speltillfälle/pass.

**Antal spelare per tillfälle:** 8

**Regelverk:** Flames of war

**Förkunskaper:** Inga.

## KURSK 1943 - FLAMES OF WAR

Det är sommar och det är sol, det är 1943 på östfronten. Visa kamrat Stalin din duglighet som kompanichef och befria moderlandet från de fascistiska inkräktarna.

Löpande intagning, allteftersom kompanier blir utslagna blir nya platser lediga. Pris utdelas till bästa befälhavare.

**Arrangörer:** Johan Berg, [johanberg@tiscali.se](mailto:johanberg@tiscali.se) & Mattias Moberg

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Löpande under fredag & lördag

**Antal spelare per tillfälle:** 4

**Regelverk:** Battlefronts Flames of war

**Förkunskaper:** Inga.

## SEA BATTLE TROPHY - SLAGET I

### QUIBERONBUKTE

Året är 1759. Engelsmännen försöker genom blockad stänga inne den franska flottan i Brest. Under en storm tvingas den engelska blockadflottan överge sin position och fransmännen tar tillfället i akt. Utanför den franska västkusten hinner den engelska flottan ifatt den franska flottan. Marshal De Conflans gör en oväntad manöver och styr in sin flotta i Quiberonbuktens svåmnavigerade vatten. Den engelska amiralen Hawke låter sig inte skrämmas utan ger order om att jaga ifatt och engagera den franska flottan i strid. I den hårda vinden är risken stor att gå på grund eller kapsejsa med ett skepp, ett öde som vissa drabbades av.

Var med och påverka historien. Bli kapten över ditt egna skepp och segla med i den engelska eller franska slaglinjen. I Sea Battle Trophy är det du som får sätta segel och närma sig fiendens slaglinje, avlossa en bredsida som slår in i fiendens bordläggning och slår kanoner över ända, borda fiendens skepp och få dem att stryka flagg - allt under slående segel, dånande kanoner och stickande krutrök. I Sea Battle Trophy kan du bli hjälten som ger fienden nådastöten och får segla hem med äran och prispengarna.

Sea Battle Trophy kommer att starta klockan 10.00 på långfredagen med "dropp in" där man får prova på att spela. Inga förkunskaper behövs. Det finns regelkunniga, hjälpsamma, arrangörer på plats. Allt material så som skepp, spelplan mm. tillhandahålls av arrangören. Reglerna som används är Klart Skepp, version 04.3 eller senare upplaga. Reglerna finns att köpa på plats för 200:-.

Klockan 13.00 kommer slaget vid Quiberonbukten att starta. Anmälan för att delta sker på plats. Varje spelare kommer att bli befälhavare över ett skepp och ingår i den engelska eller franska flottan. Med tanke på uppslutningen tidigare år så tillämpas regeln först till kvam. . .

Väl mött!

**Arrangörer:** Johan Sundberg, [Sundberg@mbox318.tele2.se](mailto:Sundberg@mbox318.tele2.se) & Oscar Bengtsson

**Anmälan och kostnad:** Drop-in samt ett fast scenario, gratis

**Speltillfällen:** Löpande under fredag

**Antal spelare per tillfälle:** 2 till 6 för drop-in, flera för fast scenario

**Regelverk:** Klart skepp, version 04.3 eller senare

**Förkunskaper:** Inga.

Senaste nytt under konventet hittar du på anslagstavlan!



# ROLLSPEL - TURNERINGAR

## OLJERIGGEN (R01)

De senaste nyheterna rapporterade att alla besättningsmän skulle vara försvunna och att Oljeriggen Avalon II skulle driva för vinden i Atlanten utanför Englands kust. Om detta var sanningen eller inte visste egentligen inte de fyra försäkringsagenterna från InterSecure från Tyskland. Allt de visste var att deras chef Pollman hade väckt dem och satt dem på ett plan med väldigt lite med information och att det helt klart hade med Arthur Spangler, EuroPetrol's karismatiska vd att göra. Men vad kunde ha hänt på en oljerigg så var så viktigt att man behövde InterSecure's dreamteam?

Oljeriggen är ett scenario som är baserat till viss del på boken Projekt Avalon av Wolfgang Hohlbein för fyra personer. Det är ett thriller scenario där karaktärerna kämpar mot intriger, mysterier, en vacker kvinna och en oväntat stark storm.

**Arrangör:** Fredrik Ernstson, aftonspel@gmail.com, 0737-152061

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 80 kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 1, Pass 3 & Pass 5

**Antal spelare per lag:** 4

**Regelverk:** Västmark T10 med inslag av friform

**Förkunskaper:** Karaktärgestaltning.

## EN PAKT AV ÄNGA - "I ARBETARNAS HEMLIGA TJÄNST" (R02)

Försommaren 1867 och Europa är en smältdegel. Frankrike har svårt att hålla sina kolonier i schack och det ryktas att de gigantiska Vernekanonerna i Paris inte är så tillförlitliga som Paris verkar vilja framställa dem. Jämkansem, Otto von Bismarck har börjat kasta lystna blickar kring sitt nyskapade Preussen efter sina lätta segrar gentemot Österrike-Ungern. Och i Storbritannien har drottningens Äng-expert Charles Dee försvunnit spårlost. Spelarna axlar rollerna som de otippade hjältarna, utsända i ett diplomatiskt och livsfarligt uppdrag för att säkerställa det Brittiska Imperiets... eller nej... för att säkerställa alla arbetares trygghet över hela Europa.

Med för trånga skor, en parlör som knappt går att läsa samt opraktiska kläder ger de sig i kast med den Franska adeln, Preussiska vetenskapsmän, ångdrivna manicker och skuggor i natten.

Man vet aldrig vem som klär bäst i en slängkappa och slokhatt. Och vem kommer egentligen att vara någons "lilla duva"?

"I arbetarnas hemliga tjänst" är regellöst, men möjlighet att kasta tärning ges för de som vill.

**Disclaimer:** En pakt av änga innehåller tolkningar av politiska fraktioner som inte alls behöver ha en förankring i verkligheten. Som spelare behöver du vara lika politiskt insatt som en gråsparv för att kunna spela. Scenarioskribenterna ifrånsvarjer sig allt ansvar för att någon del av scenariot någon gång i framtiden kan dyka upp på ett partiprogram. – Ropen ska skalla änga åt alla.

**Arrangörer:** Love Hellström, tez@jawlock.com & Johan Weisz, lexicor@telia.com (Kurragömmaklubben Kamouflage)

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 80 kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 2, Pass 5 & Pass 7

**Antal spelare per lag:** 4

**Regelverk:** Inget

**Förkunskaper:** Man bör ha läst igenom sitt "agent-kit" i övrigt inga krav.

## FEM OCH SLOTTSMYSTERIET (R03)

Helvetet. Det var det enda sättet som Joacin kunde beskriva sitt liv. Först hade hans far dött, till råga på allt när Joacin var i ett främmande och nästan hedniskt land som väpnare under gammal och orkeslös riddare. Sedan hade riket nästan drabbats av inbördeskrig sedan dess konung dött utan arvtagare. Joacin och hans herre hade jagats av rovriddare, fredlösa och till och med ogudaktiga älvafolk. Och nu låg hans herre, riddar Guillaume d'Anjou, döende i kallbrand.

Men det värsta var det tjänstefolk som hans herre hade antagit: fyra flickor, den äldsta av dem hela två år yngre än han själv, självsvåldiga, självsäkra, ofrälse, sinnliga och... och...

Ta Venja, till exempel, en enkel flicka som sade sig ha hövdingablod. Hon kunde till och med läsa. Eller Esgithe, smedsdottern som var skälet till att riddar Guillaume antog flickorna: hon var lika stark som Joacin och hon kunde till och med svinga ett svärd. Eller Alvild, valflickan som kunde skjuta bäge. Och för att inte tala om Eli, häxan som med sina mörka ögon kunde trollbinda vilken man som helst.

Kalla bad skulle hjälpa, sägs det.

För tredje gången så arrangerar Rävsvans Förlag rollspelturneringen i Västmark! Ett spännande medeltida äventyr utlovas, med riddare och häxor, tjuvar och stråtrövare, profetior och spådomar, mysterier, spänning, förvecklingar, mordförsök och verkligt vilda grejor! Och vem vet? Det kanske finns plats för en sommarromans också.

Denna gång så presenteras ett äventyr som är så nära ett sommarlovsmysterium som man kan komma i en medeltida miljö. För spelarnas del så handlar det om list, problemlösning, förslagenhet och charm. Bedömningen sker till lika stor del på problemlösning, rollspelande och kul.

Man behöver inte ha spelat de tidigare äventyren för att kunna delta i Fem och slottsmysteriet.

**Arrangör:** Krister Sundelin, krille@foxtail.nu

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 100 kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 2, Pass 5 & Pass 7

**Antal spelare per lag:** 4-5

**Regelverk:** Västmark, tredje utgåvan

**Förkunskaper:** Tuktning av tiosidig tärning.

## L'ESPACE NOIR (R04)

Kryssa i hyperrymden med MilkyWay Princess.

Förflytta dig till en annan värld och ditt enda bekymmer blir förmodligen hur du ska hinna prova på allt roligt och skönt som väntar dig ombord. Åt gott på våra restauranger, unna dig lite kroppsvård i våra badanläggningar, släpp loss i nattklubben eller varför inte shoppa i våra butiker.

En kryssning där du får sex sköna kvällar ombord på MilkyWay Princess och lika många nätter och dagar till att utforska den galaktiska metropolen Rukbat i Skyttens stjärnbild. Du har även tillgång till rymdskeppet alla dagarna i hamn. På hemvägen lämnar vi hyperrymden vid några spektakulära vyer som kan beskådas via våra stora panoramafönster.

Danny var tillbaka på jobbet efter två veckor på Jorden. Nu stod han vid luftslussen och tog emot passagerarna. Han kastade en förlugen blick på den snygga rymdvärdinnan Kyoko på andra sidan

**GothCons officiella telefonnummer för obskyra frågor:**

**0735-69 50 64**

**Ring dygnet runt! Tobias svarar om han är uppe.**

# ROLLSPEL

gången medan han reflexmässigt flirtade med en rik änka. Som säkerhetsvakt på en lyxhyperrymskryssare hade han all möjlighet att frotera sig med gräddan. Jobbet kom aldrig ivägen, det hände ju aldrig någonting på de här kryssningarna.

**Arrangörer:** Gunnar Söderberg & Henrik Rindlöw  
(Rollspelsbaren), info@rollspelsbaren.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 100 kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 1 & Pass 4

**Antal spelare per lag:** 4-5

**Regelverk:** Inget

**Förkunskaper:** Inga.

## VÄGEN HEM (R05)

Luften är krispig och kall i den lilla byn Snöheden i norra Sverige. Hösten övergår snart till vinter men trots det brinner häxbålen klarare än någonsin. Ja, i herrens år 1670 undslipper inga trollpackor Guds straff... och dagarna är fyllda av ångest för alla bybor, som väntar på inkvisitors ankomst med bävan. Vem blir näste man eller kvinna på bålet, männtro?

Prästdottern Birgitta Dufva borde vara ren i själen, kan man tycka, men med tanke på hur många prästfruar som visat sig bola med Djävulen kan vanligt folk aldrig veta säkert. Den fina adelssläkten Morgonstierna står naturligtvis över alla misstankar. Fattas bara annat! Bröderna Samuel och Johannes Morgonstierna har sannerligen varit byns välgörare i omgångar. Och stallflickan Magdalena är det raraste lilla gudslånet i sju socknar, det kan hela Snöheden intyga.

Ändock...

Det är inte bara den annalkande vintern som får det att ila kallt nerför ryggraden på invånarna i Snöheden. Något orent försiggår i deras bys som den sedvanliga aftonbönen inte rår på.

"Vägen hem" är ett Kult-äventyr som utspelar sig i norra Sverige under häxprocessernas glansdagar. Beroende på vad spelarna känner för kan de vrida äventyret till allt från slapstickhumor till krypande skräck. I och för sig är det meningen att ni snarare ska sitta med sömnproblem än med skratkramper efter det här, men allt är bra som slutar bra, och liknande direktöversatta uttryck.

**Arrangör:** Lova Lovén, slytherin@trust-me.com, 0707-878272

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 80 kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 3 & Pass 6

**Antal spelare per lag:** 4

**Regelverk:** Kult (kryddat med "GM's diskretion")

**Förkunskaper:** Inga.

## I MÖRDARNAS SPÅR (R06)

Frank Hodge granskar gulduret i sin hand mycket noga, som för att avtvinga det en djupare hemlighet, en förklaring till varför några av Pinkertons bästa detektiver blivit inhyrda på fallet. Visst, en rik man var död, brutalt mördad, bara någon dag efter att han tagit ut hälften av sin förmögenhet. Nästan en halv miljon, spårlöst försvunna. Eller? Återigen tittar han på guldklockan, där ägarens namn syns tydligt: Clyde Carville. Det är ju inte svårt att veta var sökandet skall börja. . .

Tillsammans med sin yngre bror Robert, den unge Sean McGregor och den sköna Helena Boyle skall de nog kunna räkna ut vad som

hände. Arvtagaren till Ralstons förmögenhet verkade mer upprörd över de försvunna pengarna än mordet, å andra sidan hade offret just inga vänner. . . . Men desto fler fiender.

I mördarnas spår är den andra fristående delen i Westerns konventskampanj Änglar & Skitstövlar. Den första delen – Hängd Mans Hämnd – spelades på BSK år 2004, och för er som missade den där kan ni ladda hem äventyret från [www.rollspel.com](http://www.rollspel.com). Det är dock inte på något vis nödvändigt att ha spelat del 1 först. Äventyret är skrivet för 4–5 rollpersoner och tar ett spelpass att spela.

**Arrangörer:** Anders & Tove Gillbring (Gunfighter's Guild),  
western@rollspel.com

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 100 kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 2, Pass 3, Pass 4, Pass 5, Pass 6 & Pass 7

**Antal spelare per lag:** 5

**Regelverk:** Western

**Förkunskaper:** Inga.

## DEN BITTRA BRUNNEN I KANDRA (R07)

Året är 625 e.o. och vi befinner oss i staden Kandra i Berendien.

En fruktansvärd pest drar fram över länderna i Ereb och även i landet Berendia. I Kandra valde man att bunkra upp med livsmedel och isolera sig och vänta ut pesten.

Man har alltså utlyst undantagstillstånd och låst portarna.

All kontakt med yttvärlden är förbjuden och det råder utgångsförbud nattetid och kvällstid. Människor är organiserade i arbetslag som motsvarar de kvarter de lever i. Varje kvarter har ett kvarterhuvud som ansvarar för organisationen och ordningen inom kvarteret. Kvartershuvudet står i kontakt med stadsvakten och är språkröret mellan rådet och stadsvakten och de boende.

Man har brutit upp marken på innegårdarna och odlar där och på vissa torg och kring tempelplatsen för att förråden skall räcka så länge som möjligt.

Det råder sträng ransonering, även på vattnet som hämtas vid två tillfällen under dagen (morgon och kväll) av representanter från varje kvarter under uppsikt och eskort av stadsvakten.

Plötsligt upptäcks att en av brunnarnas vatten blivit bitter. Utan vatten kommer staden att dö. Hoppet står till en grupp tonåringar som bevitnat orsaken...

**Arrangör:** Tim Tabuteau, rollspel@gothcon.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 75 kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 1 & Pass 4

**Antal spelare per lag:** 4-5

**Regelverk:** Drakar och Demoner Expert

**Förkunskaper:** Inga.

## DRIFTIN' TOO FAR FROM SHORE (R08)

Herr Vice-President

Vid 0800 h rekvirerade General Thomas White med våld den experimentella ubåten G8-C376 "Nixon" ur dess hangar i utanför Boston.

Vid 0814 h lämnade Nixon hangaren och begav sig ut mot öppet vatten. Två kryssare och ett hangarfartyg som befann sig i närheten tog genast upp jakten och beordrades att skära av ubåtens flyktväg.

Det är skillnad på turnering och arrangemang.

I år har vi sex turneringar i rollspel:

1. Oljeriggen
2. En pakt av ånga
3. Fem och slottsmysteriet
4. L'espace noir
5. Vägen hem
6. I mördarnas spår

I en turnering delas det ut priser. Det koras antingen 1:a, 2:a, 3:e-pristagare enligt klassisk modell, eller så kan arrangören välja att dela ut priser till "bästa karaktärstolkning", "mest engagerade spelgrupp", eller något helt annat. I ett arrangemang delar man inte ut priser, utan spelar endast för att ha roligt.

# ROLLSPEL

Vid 0846 h verifierade den ena kryssaren med sonar att Nixon lyckats smita förbi blockaden och nu var på väg rakt ut i Atlanten i riktning mot Europa. Detta var den sista kända kontakt med ubåten.

Vid 0950 avbröts förföljandet. Flottan i Medelhavet sattes samtidigt i högsta beredskap.

G8-C376 "Nixon" är en ny sofistikerad stealth-ubåt bestyckad med flertalet strategiska kärnvapenspetsar av en nyutvecklad typ.

General White var vid tillfället för rekvisiterandet befriad från tjänst under det att hans förehavande i Mellanöstern ifrågasatts ifrån Vita Huset.

- General Douglas Fields

Den fristående uppföljaren till "A Hard Rain 's A'gonna Fall" och "Stuck Inside of Mobile With the Memphis Blues Again" presenteras här på GothCon. Ett actionfyllt samtidsdrama som sträcker sig från maktens korridorer i Washington ända ner till havets botten.

**Arrangörer:** Johan Lejonklev, johan\_lejonklev@hotmail.com, Jens Olsson, jens@gandalfsgladagossar.se & Emil Björnson, emil@alfaweb.nu, (TreG - Nästa generations äventyrskonstruktörer)

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 75kr per lag

**Speltillfällena:** Pass 2 & Pass 6

**Antal spelare per lag:** 5

**Regelverk:** G20 - Political World (Egenkonstruerat)

**Förkunskaper:** Inga.

## BLI SNYGG ELLER RAPPA PÅ SVENSKA (R09)

"Du dissas inte mig för då vet du vad som händer!

Vem ska du hålla i när vinden vänder?

Hade jag vetat att du skulle komma med din penna.

Då skulle den finska korven stannat hemma.

Du har inget grepp, du har bränt dina skepp.

Du sk... eller... Öööh..."

Körven rättade till den enorma guldkedjan som dinglade kring halsen och gjorde det tungt att andas. Svetten lackade på den medelålders mannens bara överkropp och avslöjade att han knappast var van vid fysiska ansträngningar av det här slaget.

Gazmend rev sig i bakhuvudet och kände ångestsvetten tränga fram från hans rakade huvudsvål. En sak stod klar. Det skulle vara lättare att fila ner Eiffeltornet i Paris till spån än att göra den här mannen till en fullfjädrad hip-hop-artist. Men det var ändå målet med de här veckorna. Han gav sig den på att hans egen mormor skulle rappa bättre om hon fick en mick och några samplingar.

Gaz kastade en blick på Pryo-Anders som skakade upp givet på huvudet.

- Då försöker vi igen då... Andra versen efter refrängen... Kom igen nu... Ett å två, ett å två, tre, fyr... sa Rune i sitt headset där han satt bakom mixerbordet. Han var sammanbiten, men innerst innesaknade han nog sitt kneg på Posten.

Körven mumlade något ohörbart inne från det ljudisolerade inspelningsbåset. Han rättade till hörlurarna, gick fram till mikrofonen och inväntade beaten."

Svenilgames vrider sin skapelse Svenil Rollspelet ytterligare ett varv i sitt sammantaget nionde konventsäventyr. Detta är den tredje fristående delen i den trilogi där de tidigare konventsäventyren "Den

sista posten" och "Fem modiga män och ett schakt" ingår.

"Bli snygg eller rappa på svenska" är ett äventyr om hip-hop, prestationsångest och människor i förändring. Det gäller att synas om man ska finnas. Det gäller att bli någon, allra helst en kändis som syns på TV. Om man inte är snygg kan man alltid rappa på svenska.

**Arrangörer:** David Gustavsson, gustavssondavid@hotmail.com, 0737-082424 & Daniel Lenneér, daniel\_jenneer@hotmail.com, 0730-980233

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 75kr per lag

**Speltillfällena:** Pass 4 & Pass 7

**Antal spelare per lag:** 5

**Regelverk:** Svenil Rollspelet

**Förkunskaper:** Inga.

## DEN TRANSFORMERADE MANNEN (R10)

En nästan total tystnad rådde inne i British Museums ståtliga lärum. Enda undantaget var det ljudliga smaskandet när den gamle nattvakten Hardley stoppade i sig det sista av sin nattsmörgås. Fömojt lutade han sig bakåt och tittade upp mot den mörka natthimlen genom takkuppelens fönster. Genom smogsöjorna som låg över London kunde han skymta en och annan stjärna och den där förfärliga kometen som nu hade varit synlig över staden i ett par veckor. Det gick olustiga rysningar utmed ryggraden när han stirrade på den sjukligt färgade kometsvansen som sträckte sig över himlavalvet. Det sades att den bestod av stoft som föll ner över Jorden och gjorde människor tokiga. Visserligen hade politiker och tidningar gått ut och sagt att det inte fanns något att oroa sig för, men Hardley hade minsann intagit sina kometpiller. Man kunde aldrig vara nog försiktig.

Hardleys tankegångar avbröts av ett ångestfyllt skrik inifrån en av utställningssalarna. "Vid alltings heliga moder", utbrast han chockat samtidigt som han fick överbalans på stolen och for i golvet. Fumligt tog han sig upp på fötter och började springa mot salen. När han närmade sig möttes han av ett kort vinande ljud följt av ett skarpt ljussken och ännu ett skrik. Ljusskenet bländade honom för några sekunder, men när ögonen återigen hade anpassat sig till mörkret såg han en krökt och omänskligt formad figur som med stapplande steg flydde ut genom salens borte öppning. En stank av bränt och något som påminde om åska slog emot honom när han rusade in i salen. Halvvägs genom salen snubblade han över något mjukt och föll handlöst omkull. Omtumlad tittade han upp och såg två långa, gängliga gestalter i mörka rockar lösgöra sig ur skuggorna och stega efter den första figuren. En av gestalterna vred på huvudet och tycktes rikta sin uppmärksamhet mot honom, men där Hardley förväntade sig ett ansikte skymtade han istället en underligt formad mask med två runda, rödaktigt glimmande glas. Varelse gav ifrån sig ett väsende ljud och försvann ut ur salen. Sakta gick det upp för Hardley att han låg halvvägs över det föremål som hade stoppat hans framfart. Han vred på huvudet bara för att stirra in i två tomma ögon i ett dött anlete.

**Vi behöver spelare!**

**Arbeta som spelare i tre pass och kom in gratis! Dessutom får du en t-shirt och mat!**

**Kontakta Åsa eller Christofer på: rollspel@gothcon.se**

# ROLLSPEL

Följ med till London år 1882, året då den stora kometen kunde skådas på himlavalvet till och med mitt på Jusa dagen. Ikläd dig rollen som utredare på en av Scotland Yards mindre kända avdelningar för brott som faller utanför gängse kategorier. Arkiv X i viktoriansk miljö? Just det! Ett brutalt och besynnerligt mord ger upphov till en utredning som inkluderar både mystiska profetior och konspirationer på hög nivå. Det blir mycket problemlösning men självklart även karaktärsgestaltning och en del action.

**Arrangörer:** Johan Salomonsson, johan.salomonsson@infotiv.se & Johan Englund (Irbloss)

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 60 kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 2 & Pass 5

**Antal spelare per lag:** 4

**Regelverk:** Victoriana (löst baserat)

**Förkunskaper:** Inga.

## DET SOM GÖMS I TÖ (R11)

Ni har upplevt många svåra stunder tillsammans.

Ni misslyckades att rädda Eldstaden för två sedan och Zhamiras själ från den onda Rhidre förra året, men nu finns det ingen tid för att grubbla över detta.

Mörkret har fallit över världen. Rhidres arméer går inte längre att stoppa och frihetens fästen faller en efter en. Hur länge kan ni hålla stånd mot helvetets makter på det lilla vårdshus ni forskansat er i? Ingen av er tror att ni kommer att få se solen att gå upp — om den nu någonsin vill visa sig igen.

I dessa världens sista timmar dyker det upp en person med ett budskap. En osannolik budbärare med ett närmast obegripligt meddelande. Men det ger ändå ett visst hopp. Om ni bara kan ta er genom mörkret... till det som göms i tö.

I denna avslutande del av äventyrstrilogin Vintersaga, knyts alla trådar samman och vi kanske till sist kan få se ett lyckligt slut.

**Arrangör:** Mikael Börjesson, mikael@borjesson.net

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 75 kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 4 & Pass 6

**Antal spelare per lag:** 5

**Regelverk:** Dunder & Drakar

**Förkunskaper:** Dungeons & Dragons, 3rd edition, är att rekommendera.

## SNÖVIT TOMHET (R12)

Furir Nilsson tänkte tillbaka på kåtan i skogen. Minnesbilden av hur Stehnberg fick lägga lite extra kraft bakom, för att öppna den gripande dörren, var väldigt stark. Väl inne hade de stängt vinden ute bakom sig och tagit av snökamouflagemaskerna för ansiktena. Efter att ha tänt oljelampan som hängde från taket hade de kontrollerat kinder, näsor och öronsnibbar efter tecken på förfrysning. Niska hade fumlat med den ålderdomliga kaminen en lång stund, för att få igång en eld att värma frystork på.

Återigen dök texten som var ristad i kåtans väggar upp för Nilssons inre blick, de samiska namnen och det enda året, 1664. Mer än 300 år sedan, hur kunde folk ha levat här då, mitt i ingenstans?

Trots att det bara var tre dagar sedan, och några timmars skidåkning bort, kändes den snötäckta kåtan nu som ett varmt, tryggt och lockande hem i vinternatten.

Nilsson funderade igenom deras situation igen, för tusende gången kändes det som. Inga fiender hade syntts till och de hade inte

fått några vidare order. Och så var det ju det där med ammunitionen. Kanske man borde göra som gubbarna sa och avbryta, men om det var en planerad övning skulle det ju se illa ut i vitsorden. Och om det nu inte var en övning, så skulle Sverige stå helt oförsvarat i deras korridor. Nej, de fick allt sitta kvar här till något hände, gubbarnas lättja skulle inte få smitta av sig.

-Jaha gubbar, så vad skall vi göra då? frågade Ingemar.

-Jag tycker att vi åker hem och skiter i det här, det har varit konstigt hela tiden, replikerade Anders.

-Den där idioten kommer att gnälla som fan om vi sticker, sa Ingemar och nickade mot Furir Nilsson, som satt i skytteväret en bit bort med ryggen mot de övriga. -Sådana som vill jobba med den här skiten kan man inte ta på allvar.

-Ok, då får vi fyra rösta. Kylan kan jag leva med, men spåren och ljudet från i natt vill jag inte vara med om längre. Alltså, alla som tycker att vi ger fan i repövning, snö och renar, tar vårt förnuft till fånga och ger oss härifrån, räcker upp en hand. De andra tittade på Cay och hans uppsträckta hand, medan de funderade på hur de skulle rösta.

Möt fyra frusna, rädda och desillusionerade repgubbar, och deras befordringshungliga gruppbefäl, och se vad som händer när fel män hamnar på fel plats, vid helt fel tid.

**Arrangör:** Fredrik Jönsson (Orchis & Svettis),

fredrik.jonsson@tss.teleca.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 75 kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 3 & Pass 6

**Antal spelare per lag:** 4-5

**Regelverk:** Friform, skräck

**Förkunskaper:** Det är en fördel, men inget krav, om åtminstone någon av spelarna har viss militär vana (motsvarande lumpen eller liknande).

## THE K9 CONSPIRACY (R13)

Devil Dog tog sig mödosamt fram genom de trånga tunnarna. Han hade aldrig kunnat ana att uppdraget att fånga in Wildcat skulle bli så här långdraget och mödosamt, men å andra sidan var hans gamla lagkamrat extremt svår fångat redan som människa, och hans djuriska instinkter verkade om något ha förstärkt dessa egenskaper.

Den senaste tiden hade dock Wildcat börjat bete sig lite märkligt om spåren stämde - helt plötsligt verkade han ha ett bestämt mål i sikte utöver bara att hålla sig gömd och överleva, vilket oroad Devil Dog. Wildcats förvandling verkade ha reducerat hans tankeförmåga till ren instinkt, och hans senaste beteende stämde inte alls in med det. Kunde han vara på väg att återvända till sitt gamla jag? Varför hade han då inte hört av sig till sina gamla lagkamrater? Vad hade han på gång?

Tunneln kom till ett abrupt slut, den enda utvägen var en stege som gick upp till marknivån. Det om något var skumt, Wildcat hade aldrig lämnat kloaktunnlarna sedan sin förvandling.

"Nåväl, det finns bara ett sätt att få veta vart han tog vägen" tänkte Devil Dog dystert och började klättra upp för stegen. När han klättrat ut genom luckan stirrade han omkring sig i vanmakt, varpå han långsamt höjde sin armbandskomradio mot ansiktet.

"Överste Bartley? Devil Dog här. Kalla in resten av gruppen. Jag tror vi kan ha ett problem på halsen..."

Ån en gång återvänder Storbritanniens egen superhjälststyrka Fource till GothCon! Denna gång leder jakten på en försvunnen

# ROLLSPEL

lagkamrat till en konspiration av oanade mått som kan förändra hela världen för all framtid...

Ett actionfyllt scenario med glimten i ögat och hjältar som bara är lite mer än människor i huvudrollen.

**Arrangörer:** Hans Josefson, quebb@tiscali.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 60 kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 2, Pass 4 & Pass 7

**Antal spelare per lag:** 4

**Regelverk:** Heroes Unlimited 2<sup>nd</sup> edition, i praktiken inget

**Förkunskaper:** Inga.

## GHOSTAGE (R14)

"Sanforth University. Högborgen för akademisk kunskap i staden Sanforth, men folket som levde där hade ingen aning om vad som fanns gömt därinne. Ledaren för gisslantagarna tittade ut över den förskrämda folksamlingen och log. De såg harmlösa ut hela bunten - alla utom en.

Säkerhetsvakten Edward Wincer mötte ledarens blick med ilska, men han lyckades pressa ned den och vek undan blicken. Han var inte längre den med kontroll över läget, utan nu var han i underläge. Då blicken vändes nedåt sökte den sig till hans högra hand som blödde ymnigt. Papperet som Edward hade virat runt handen hade inte stoppat blödningsfrån det sår som han fått då han försökt stoppa gisslantagarnas intrång. Det enda han kunde göra nu var att försöka hålla sig lugn och hoppas på det bästa..."

Ghostage handlar om ett gisslandrama där relationen mellan gisslantagarna och gisslan är i huvudfokus. Hur påverkas personer av en sådan situation? Vad känner man om man har kontroll? Eller saknar det? Nyfiken? Det finns bara ett (hälsosamt) sätt att ta reda på det...

Ghostage är ett Scenario till In the Dark. In the Dark är ett svenskt independentrollspel som lägger tonvikten på den mörka nutiden människan lever i. Information om såväl rollspelet och konventet finns att läsa på den officiella hemsidan: <http://www.inthedark.nu>

**Arrangörer:** Robert Jonsson, robert@inthedark.nu, 0730-913188 & Rickard Elimä, rickard@slurk.cjb.net

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 75 kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 1, Pass 3 & Pass 6

**Antal spelare per lag:** 5

**Regelverk:** In The Dark 3.0

**Förkunskaper:** Inga.

## THE HIDDEN MENACE - LIMITED EDITION EXTENDED REDUX VERSION (R15)

Nu med tidigare aldrig visade scener! Alla talar svenska! Över 23 minuter aldrig tidigare visat material. Alla ni som spelade på LinCon - här kommer nu extended versionen ni alla väntat på. Mer effekter, mer zombies, mer konspiration, mer perspiration och mer "Oomph!" än någonsin tidigare!!!

Grundstoryn är densamma, något mystiskt och märkvärdigt händer i New York på 30-talet. De levande döda går igen och igen. Eller gör de...? En försvunnen professor, ett mystisk telefonsamtal och saker som låter om natten. Vart ska det sluta, hur ska det gå?

Missa inte The Hidden Menace Redux. Nu med alternativt slut och förbättrat kopieringsskydd. En skräckfest för hela familjen!

Arrangemanget är sanktionerat av Steve Jackson Games.

**Arrangör:** Wilhelm Boson Hedin, wilhelm@ljudbanken.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 75 kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 1, Pass 3 & Pass 5

**Antal spelare per lag:** 4-5

**Regelverk:** GURPS

**Förkunskaper:** Inga.

## ALEA

Vi vill med hjälp av GothCon kunna få visa ett rollspel vilket vi under en längre tid har arbetat på. Vi planerar att ha ett par äventyr och färdiga karaktärer vilka spelarna kommer att få välja mellan. En av oss kommer att vara spelledare, och den andre sitter med som hjälp. Eftersom det är ett rollspel underlättar det naturligtvis ifall vi får ett bord där vi inte stör eller blir störda av andra, men mellan spelpassen visar vi gärna upp det för intresserade. Rollspelet är skrivet på engelska, men själva spelandet sker på svenska.

**Arrangörer:** Ulf Hartelius & Alexander Platon

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Pass 1, Pass 2, Pass 4 & Pass 5

**Antal spelare per lag:** 4-6

**Regelverk:** Eget

**Förkunskaper:** Skall ha spelat lite rollspel innan.

## WE'RE SO SCREWED

Den Nya Republiken är instiftad och det finns bara spridda rester kvar av imperiets styrkor som fortfarande håller stånd i ett fåtal system. Jediriddarna har åter byggt upp en utbildningsakademi och står nu inför ett vägska. Skall de ta en mer aktiv roll i politiken eller är det bäst att återinstifta Jedirådet och därifrån leda jedis arbete. Det stora hotet kommer nu utifrån och bär namnet Yuuzhan Vong, dessa främlingar är humanoider med stark tro på sin religion. De har också innovativ biologisk teknik med sig och är förvånansvärt kraftfulla i strid. De lägger snart ett stort antal stjärnor under sitt våld på vägen mot Coruscant. Det är bara en tidsfråga nu innan Coruscant självt faller till Yuuzhan Vong.

Stjärnomas Krig We're so Screwed är ett tempofyllt arrangemang där spelarna skall lösa gåtor, slåss mot fasansfulla utomjordingar, hemska monster och mäktiga naturkrafter. Bit för bit kommer grupperna av äventyrare att komma vidare i episoden och förhoppningsvis klara av den under konventets sista dag.

**Arrangör:** David Hagman, david@rollspel.nu, 0709-993958

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Löpande under hela konventet

**Antal spelare per lag:** Ingen begränsning

**Regelverk:** Star Wars d20 Revised

**Förkunskaper:** Underlättar om man har sett någon film i Stjärnomas Krig universat.

# ROLLSPEL & LAJV

## DUNGEON OF DOOM

Den gamle mannen såg med trötta ögon på gruppen framför sig. De kom vandrande längs den vältrampade stigen, upp för Drakens berg, genom Mörkrets skog, som så många före dem. De bar sina tunga packningar med böjda ryggar, och släpande steg. Vapen, mat, rep och facklor. Allt för att besegra monstret, och vinna skatten. De här var i alla fall väl förberedda jämfört med dem som kommit innan. Äldringen suckade trött och reste sig sakta upp. Han hade för länge sedan slutat hoppas på att någon skulle lösa förbannelsen som band honom vid templet. Och han såg inget hos nykomlingarna som tydde på att de skulle lyckas där otaliga andra misslyckat, där riddare och magiker dukat under, där tjuvar och präster mist livet. Där inte dvärgakungens livgarde lyckats, där inte alvernas stolta krigare segrat.

Oraklet stödde sig på staven. Han höjde handen till en hälsning, och log kallsinnigt mot äventyrarna. Han kunde i alla fall förutsäga en sak. Det övergivna templet väntade på nästa grupp. På nästa offer. Det behövde man inte vara ett orakel för att förutse...

Vägar ni utmana bergets hemlighet? Ingen som har försökt har återvänt. Varför skulle just ni vara bättre än alla andra?

Dungeon of Doom är en dungeon för D&D, utvecklad för att utföras under konventets alla dagar. Tillsammans med många andra grupper kommer ni att bit för bit avslöja vad som händer i de mörka tunnarna under det glömda templet. Och skulle ni misslyckas, kan ni med nya karaktärer försöka igen!

Dungeon of Doom har utvecklats av Dungeon Masters of Doom som återvänder till rollspelens grund, de mörka tunnarna i Dungeons & Dragons. Detta kommer garanterat att bli något extra!

**Arrangörer:** Magnus Seter, *Dungeon Masters of Doom* ([www.speltidningen.se](http://www.speltidningen.se)), [fenix@speltidningen.se](mailto:fenix@speltidningen.se)

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Löpande under hela konventet

**Antal spelare per tillfälle:** Ett gäng

**Regelverk:** *Dungeons & Dragons*, 3rd

**Förkunskaper:** Inga.

## INTRIGSPEL

Presidenten är mördad och ljusskygga element försöker ta makten över landet! Det är upp till dig att se till så att makten hamnar i rätt händer. Vem vet, kanske är just dina händer de rätta?

Detta är handlingen i intrigspelet. Man är 15 - 20 deltagare och spelar i ca 4 timmar. Under denna tid skall du ljuga, mörda och intrigera för att nå ditt mål. Det ingår ett visst teatermoment och det är en fördel om du inte har några problem med att ljuga och manipulera. Intrigspelet påminner om Maffia, men har ett annat tema och är mer utvecklat. Spelledaren håller en kort regelgenomgång innan spelet startar. Du behöver absolut inga förkunskaper.

**Arrangörer:** Maria, [maria@madmanmail.com](mailto:maria@madmanmail.com) & Malin Thorson, [mailn.thorson@gfs.gu.se](mailto:mailn.thorson@gfs.gu.se)

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Pass 3 & Pass 6

**Antal spelare per tillfälle:** 15-20

**Regelverk:** Eget

**Förkunskaper:** Inga.

## PTF - POCKET TASK FORCE

PTF är ett rollspel där fokus inte ligger på karaktärernas personligheter eller på storyn, utan snarare på att spelarna ska lösa de problem de kommer på finns. Storyn är alltså väldigt tunn, men det är å andra sidan ingenting som spelar någon roll eftersom det sällan uppkommer situationer där den påverkar. I varje fall låter den så här: "Ni är hemliga agenter som utför mer eller mindre lagliga uppdrag åt en s.k. Evil Corporation." Principen är: Agenter, lagom långt in i framtiden, roliga uppdrag och häftiga vapen och pryglar.

Om man nu frågar sig "Men hur gör man om det nu faktiskt spelar roll hur världen och storyn är?", så gör man som med det mesta i PTF: Man hittar på det som verkar vettigt. Vi brukar till exempel köra med att man helst inte ska skjuta civilister eftersom "den mutade polischefen" inte kan se genom fingrarna då. Gör man detta ändå kan lite pengar dras från ens lön, eller något annat i den stilen.

Anledningen till att det heter just Pocket Task Force är att det får plats i fickan. Reglerna får plats på baksidan av rollpersonsformuläret, som får plats på framsidan av ett A4. Det finns även ett extra A4 med lite extra tabeller för att t.ex. slå fram vakter och andra fiender.

Skadesystemet är väldigt enkelt, men samtidigt utformat för att vara hyfsat realistiskt. Detta för att vi vill göra strategi och "omkringsmygande" viktigt, och att man verkligen ska tänka efter först, innan man väljer att försöka skjuta ut en vakt. Ett uppdrag brukar ta 2 - 4 timmar (beroendes på hur spelarna spelar), varav första halvtimmen eller så brukar gå åt till att planera hur man ska gå tillväga.

En viktig egenskap med PTF är att alla spelare är spelare och bestämmer vad som händer under spelets gång. Ja, det inkluderar att tänka åt fienden också. Orkar du inte sätta dig in i att göra en riktig rollspelskaraktär, men du samtidigt inte är sugen på hack'n'slash, så är PTF precis vad du borde testa.

**Arrangörer:** Anders Elfgrén & Ola Sundin

**Anmälan och kostnad:** Anmälan på plats, gratis

**Speltillfällen:** Pass 2, Pass 4, Pass 5 & Pass 7

**Antal spelare per lag:** 3-7

**Regelverk:** PTF; <http://www.dtek.chalmers.se/~srekel/ptf/>

**Förkunskaper:** Inga.

## HETA LINJEN (L01)

12 december, 1987 – INF-avtalet mot medeldistansrobotar har just slutits mellan Reagan och Gorbatjov. Början på slutet av det kalla kriget. Samtidigt står den nukleära teknologin på sin topp. På så lite som 5 minuter kan atomkriget vara ett faktum. Man får inte ta ut segern i förskott, tänk om något oplanerat händer...

Var med och spela en obehagligt sannolik händelse i världspolitiken. Ta rollen av Reagan eller Gorbatjov, chefen för CIA eller KGB, experter och ideologer. Två grupper spelar parallellt mot varandra, i realtid. Den heta linjen, den direkta telefonanslutningen mellan Washington och Moskva, spelar en central roll. Rekvisita i form av skenbart autentiska dokument och kartor. Detta är friform på snudd till lajv. Vi uppmanar alla som anmäler sig att kontakta oss via mail för svar på frågor och få närmre instruktioner.

På GothCon XXIX finns det sju pass:

Pass 1: fredag 10:00-15:00

Pass 2: fredag 16:00-21:00

Pass 3: fredag 22:00-03:00

Pass 4: lördag 10:00-15:00

Pass 5: lördag 16:00-21:00

Pass 6: lördag 22:00-03:00

Pass 7: söndag 10:00-15:00

**Arrangörer:** Martin Fröjd, ripperdoc@telia.com, 0736-316495 & Paul Dali, paul@bredband.net, 0734-340559 (Direktoratet)

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 75kr per lag

**Speltillfällen:** Pass 2, Pass 4 & Pass 6

**Antal spelare per lag:** 4 (2 lag/pass)

**Regelverk:** Inget

**Förkunskaper:** Kunskap om och intresse i det kalla kriget och dess världspolitik. En förmåga att snabbt ta till sig och sortera mycket information är ett plus i kanten till alla aspirerande världsledare. Vana av karaktärsgestaltning ett måste.

## EN MIDSOMMARNATTS(MAR)DRÖM (L02)

"I know a bank where the wild thyme blows,  
Where oxlips and the nodding violet grows  
Quite over-canopied with luscious woodbine,  
With sweet musk-roses, and with eglantine:  
There sleeps Titania some time of the night,  
Lull'd in these flowers with dances and delight;  
And there the snake throws her enamell'd skin,  
Weed wide enough to wrap a fairy in."  
/Oberon

"Hor, hor!

Drottning Titania och Kung Oberon kallar eder till Hennes majestats Kroningsceremoni.

Bade Vinter och Sommar ar valkomna. Kom och se vilken underbar pjas var kara drottning har kopt av en dodlig. Ja, en dodlig har skrivit denna pjas!

Kom, alver oknytt troll och fe. Se hur den banala varlden ser oss!

Mat och dryck, guld och silver. Oskyldiga barns drommar och barns forsta andedrakt till bra priser pa marknaden!

Kom och upplev denna midsommar vid slottet.

Annars kanske jag kommer hem till dig. . . "

Puck

Midsommarnatts(mar)dröm ar annu ett changeling lajv från arrangörerna av Den Eviga Dansen. I år ar lajvets tema musical och dålig dans och karaoke står på schemat.

Lajvets syfte är annu en gång upplevelsen, karaktärerna och chansen att bli något annat, någon annanstans I en annan tid.

Karaktäremå kommer att ha en teatersmink och klädkrav, därför kommer rollerna att gå åt tidigt. Alla roller är lika viktiga så gör ditt bästa, oavsett om du är gammal räv eller nybörjare. Så länge du interräds att ha kul och göra bort dig, fast på ett bra sätt.

Observera att lajvet har en dresscode! Lever inte dina kläder upp till de kriterier som står på karaktärsbeskrivningen missar du dansen på slottet. Står det på din karaktär att du är en prinsessa så klä dig som en, istället för att se ut som en rollspelare på konventets dag 2 med gympakkläder och sandaler.

**Arrangörer:** Christian Kovacs (The Court of Shadows), argent@somewhatpretty.com

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till både GothCon och arrangören, 50 kr

**Speltillfällen:** Pass 3 (Genomgång), Pass 6 (Spel)

**Förkunskaper:** Följa dresscode.

## WITCHTRAIL LIVE

"En gång har tiden för Witch Trial passerat. Två gånger har tiden för Witch Trial passerat. En tredje gång är tiden nu över oss. Tre, det heliga talet som skall skänka de rättfärdiga styrka att driva bort vad ont är. Bland oss går häxor fria, ogudaktiga och stolta i sin synd. Det är på våra axlar lagt att driva dessa från denna världen för att möta domen i landet som kommer."

- Överdomare Ghrymm

Witch Trial Live är en galen mix av olika spelformer som är perfekt för att roa både ung eller gammal, pojke eller flicka, galen eller mindre så. Ni kommer i en inspirerande miljö att få möjlighet både att vara publik till detta unika spektakel men även att prova lyckan som åklagare eller försvarare. Som deltagare ryker du ihop med dina medspelare i hätska argumentationer med ett enda mål i sikte, att alla skall ha roligt.

Vi står för skådeplatsen, ni står för underhållningen. Vi ses på GothCon!

**Arrangörer:** Andreas Granander, andreas@granander.com, 0736-222003 & Ulf Lindblad, a00ulfli@student.his.se, 0706-646128

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, 20 kr

**Speltillfällen:** Hela fredagen och lördagen

**Antal spelare per tillfälle:** Upp till 6

**Regelverk:** Eget system

**Förkunskaper:** Humor & gott humör.

## GURANGA! - KUSTEN KLAR

"Agent Röd kom rusandes upp för trappan tätt förföljd av Agent Blond och Agent Vogel. Han var väl medveten om att det var just honom dom var ute efter och nu gällde det bara att överleva. Jakten fortsatte i rasande fart ner för den långa korridoren, där ett bakhåll hade gillrats för dom ovetande Agent Blond och Agent Vogel. Vid korridorrens ända fick jakten ett plötsligt slut då Agent Tangent, som från ingenstans, hoppade fram och tog livet av de båda agenterna. Agent Röd pustade ut, men dom båda överlevande visste att nästa livshotande ögonblick inte var långt borta."

Nu har det hänt. GothCon har blivit infiltrerat av Agenter från alla håll. Kan vi hålla ställningarna? Vilka är de? Vad vill dom? Vem överlever? Vem finner sanningen.

Ta ett pass och känn på stämningen bland de svarta solglasögonen.

Kusten Klar, där var dörren, där var målet.

**Arrangörer:** Erik Andersson, mk2aner@chl.chalmers.se & Micael Jerkenstam, jukebox@psykfall.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan, 20 kr

**Speltillfällen:** Pass 5

**Antal spelare:** Max 40

**Regelverk:** Förklaras på plats

**Förkunskaper:** Inga.

Föreningen GothCon  
c/o Tobias Eliasson  
Fyrklöversgatan 4:12  
S-41721 Göteborg

**B** Förenings-  
post

Porto  
betalt  
Sverige

Vi hoppas att du skall trivas, välkommen till GothCon XXIX!

Flerarrangemang kan fortfarande tillkomma, så kika in på vår  
hemsida för senaste nytt:

[www.gothcon.se](http://www.gothcon.se)