

# MITTKON 2002

**PLATS:** NOLASKOLAN,  
ÖRNSKÖLDSVIK

**TID:** 8-10 MARS 2002

**SYFTE:** ROLLSPEL  
FIGURSPEL  
BRÄDSPEL  
KORTSPEL  
FILM  
M.M.

**TEMA:** MECHA

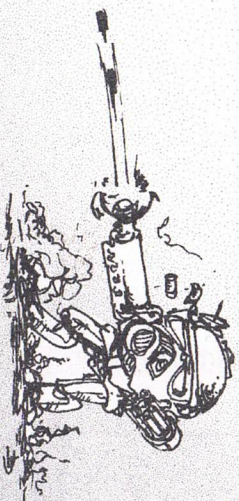
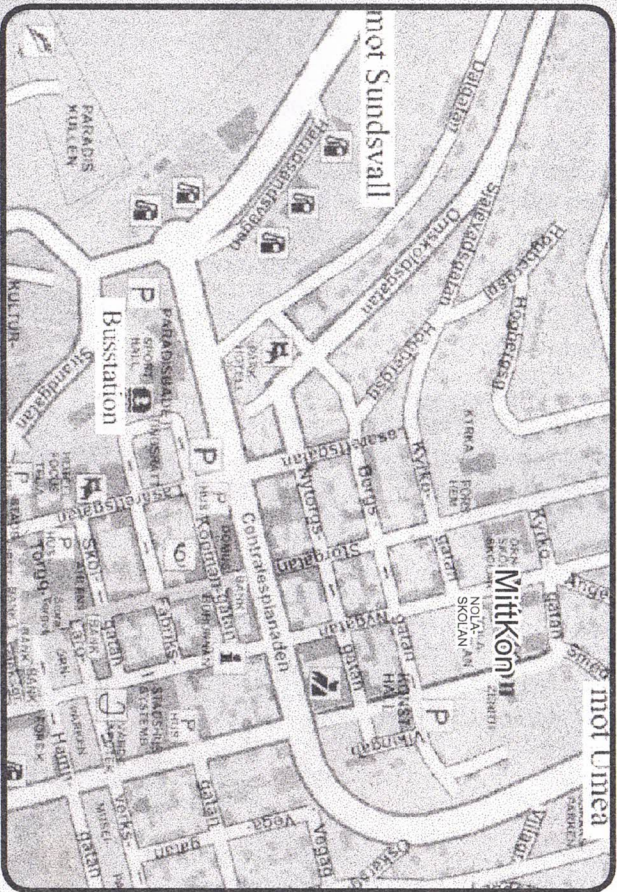
**SISTA ANMÄLNINGSDAG: 02-02-28**

**ATT HITA TILL MITTKON**

~~Mittkon c/o David Bergkvist  
Själavadsgränd 20  
891 32 Örnsköldsvik~~

**B**

Porto  
betalt





# COLLECTOR'S POINT

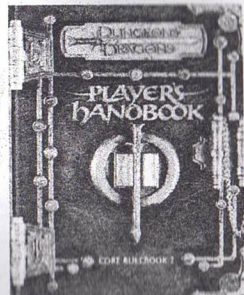
Samlarbilder & Spel

DU FINNER OSS PÅ MITTKON

Stort sortiment av:

- # Rollspel
- # Kortspel
- # Brädspel
- # Böcker
- # Tillbehör

## TORMENT



Vill du vara säker på att det spel du vill köpa ska finnas på konventet, ring 090 77 61 21

V. Norrlandsgatan 7, 903 27 Umeå

## Vi kan spel!

# ORION SPEL

Spelsugen? Förhandsboka de spel du vill se oss ta med till konventet!  
060-15 59 47. [www.orionspel.com](http://www.orionspel.com)

### Besättning:

**Kapten:**  
Jonas Håkansson,  
070-480 62 77

**Nätöfficer:**  
Björn-Egil Dahlberg,  
070-205 62 11

**Propagandaofficer:**  
David Bergkvist,  
070-691 20 41

**Ekonomiofficer:**  
Robert Holmberg,  
070-348 21 87

**Scenarioofficer:**  
Stina Karlgren,  
070-348 22 45

**Skeppsmekaniker:**  
Jim Wiklund,  
073-038 10 99

**Dupliceringstekniker  
och Skeppsprofet:**  
Roger Eriksson,  
073-058 43 02

**Skeppskock:**  
Anna Källström,  
070-317 94 18

**Skeppspojke:**  
Lars Forsberg,  
070-481 43 65

### Tack till:

**Kasper Knapton**, för framsidesbilden.  
**Daniel Bergkvist**, för folderbilder.  
**Örnsköldsviks Kommun**, för sponsring  
**Nolaskolan**, för lokaler.  
**Musikhuset**, för sovplats & vitvaror.  
**Pokémaniaks**, för kiosken.  
**Sverok NN**, för sponsring.  
**Sverok ÖN**, för brädspelsbaren.  
**Sverok Stockholm**, för foldertryck.

## INTRODUKTION

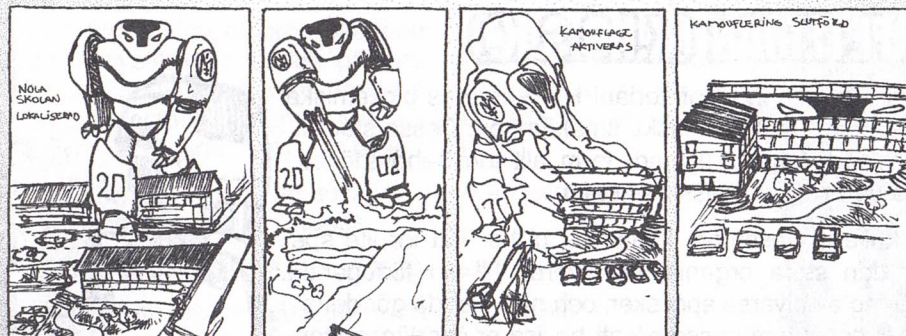
Den gigantiska transformerande Mecha-enheten MittKon 20 02 har landat på Jorden för att genomföra ett mycket viktigt uppdrag - att rekrytera piloter till Mekaniserade Rymdflottans första brigad för att fylla de vakanta platserna efter det senaste kriget mot Andromeda.

Alla individer som klarar ett Standardiserat Galaktiskt Medvetandetest får ansöka till mönstring, men humanoida varelser med högst tio fingrar föredras. Detta för att minska kostnaderna för ombyggnad av mecha-enheterna.

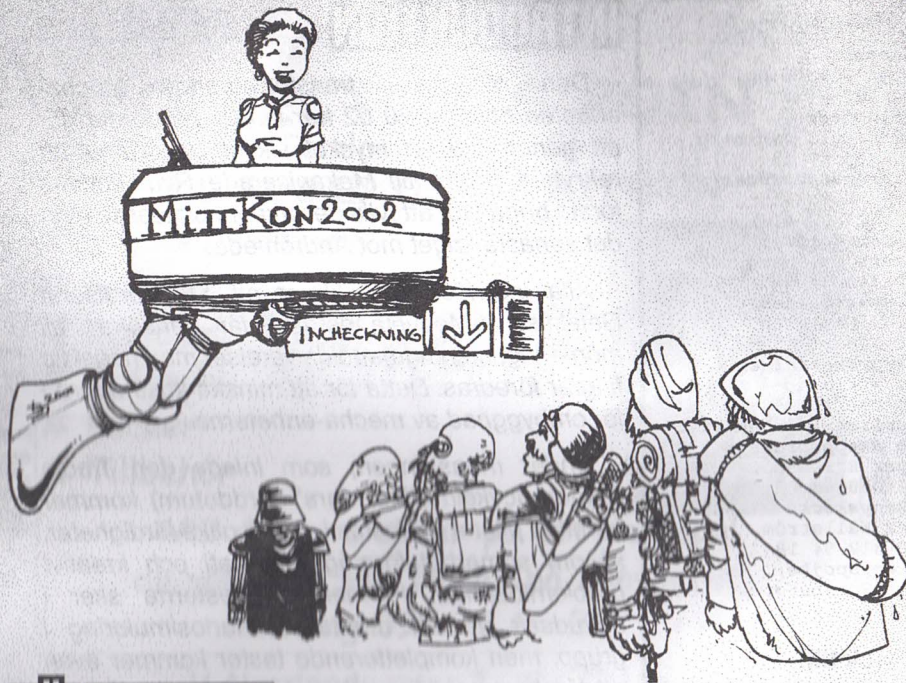
Under mönstringen, som inleds den Tredje Standardcykeln ("8:e Mars" Jorddatum) kommer framtida piloter att testas i en rad olika färdigheter, såsom samarbetsförmåga, empati och kreativt problemlösande. Formen för testerna sker i huvudsak genom mental scenariosimulering i grupp, men kompletterande tester kommer även att förekomma, såsom t.ex. taktisk strategiövning i tre dimensioner och reaktionstest via digitalt simulerad närstrid.

Mellan fem och femtio individer kommer vid mönstringens slut att väljas ut och tilldelas Pilotgrad i Mekaniserade Rymdflottan.

Mechaenheten MittKon 20 02 har för närvarande kamouflerat sig till en "gymnasieskola" på norra halvklotet, för att inte väcka onödig uppmärksamhet hos de lokala myndigheterna, enligt nedanstående diagram:







## VÄLKOMMEN!

Välkommen till MittKon, ditt eget mekaniserade rymdfarande myskonvent! När 19,2 % av Jordens resa runt Solen har fullbordats (slutet av vecka 10) arrangeras mönstringsprov (turneringar) i rollspel, figurspel, kortspel och många andra sorters kompetensområden (spel).

Konventet hålls alltså i ett stridsrymdskepp som i en handvändning kan transformeras till en humanoid stridsrobot, men som nu listigt förklätt sig till den eminenta Nolaskolan i Örnsköldsvik. För trevnadens skull innefattar denna gång inte simuleringen några dödsfallor i golvet.

Incheckningen börjar klockan 12, och 18:00 börjar det första passet.

## CAFETERIAN (KIOSK)

Välkommen in i Cafeterian! Här serveras biokemiska substanser med syntetiska smakämnen. Dessa står att finna i både fast och flytande form, allt som behövs för att hålla den fysiska maskinen i trim.

Skulle ni dessutom känna att ni har fått för lite spel, står den stora organismen Sverok till ert förfogande. Utlåning av diverse spel sker, och när ni ändå gör detta kan ni dessutom passa på att bevisa er överlägsenhet



gentemot denna vältrimmade KIOSK (Konvents-enhet för Inköp Och Spridning av Kolhydrater) i dess utmaning. Lyckas ni (mot förmodan) vinna över åtta av kioskens serviceenheter i olika spel, kan ni få ett pris med garanterad metallglans.

## VÄRDEFÖRVARING

Den som önskar sätta sin bioplasmabehållare, protonreaktor, transsfäriska transmogrifikator eller andra värdefulla föremål i säkert förvar under mönstringstiden kan lämna in sådana till KIOSK. Serviceenheternas mjukvara har särskilt uppgraderats för att kunna hantera denna uppgift utöver sina ordinarie sysslor.

Vissa buggar i systemet kan dock orsaka att de kräver en mindre betalning för detta (våra tekniker hade problem att sätta värdet på denna "vara" till noll). Förvänta er en kostnad av ca. 10 lokala monetära enheter (svenska kronor).

## SOUVENIRBUTIKER

MittKon 20 02 har inte en, utan två oberoende souvenirbutiker ombord, så att även den som lämnar konventet utan pilotlicens slipper gå tomhänt hem.

Utbudet är stort och varierande, och de båda enheterna går under kodnamnen "Collector's Point" (från Umeå) och "Orion Spel" (från Sundsvall).

## SKEPPSREGLER

§1. Följ lokala lagar och traditioner (Svea Rikes Lag).

§2. Bär civila kläder (för att inte väcka misstankar). Icke-humanoider bör välja lämplig klädsel för att smälta in så bra som möjligt.

§3. Avhåll dig från alkohol, rökning och andra droger medan du befinner dig ombord. Etanolbaserade livsformer måste uppvisa giltig licens för sitt livsuppehållande system.

§4. Ingen eld ombord - skeppets automatiska larm och inre försvarssystem är inställt på omedelbar förintelse av den eller de som bryter mot denna lag. Aktiva plasmahärdar, energistrålvapen och andra föremål som håller en temperatur av över 500 grader Kelvin är även förbjudna.

§5. Det är ej tillåtet att sova på annat än angiven plats. Egen utrustning för sömn medtages.

§6. Lyd besättningens order efter bästa förmåga.

§7. Skicka din anmälan så snabbt som möjligt.





## DEN STÄNDIGE SPELLEDARENS VÄG

Den som vill delta i en bestämd simulering (spela ett visst äventyr) bör följa Den Ständige Spelledarens Väg för att garanteras detta.

Systemet är mycket enkelt: ett lag på minst fem personer ser till att minst en av medlemmarna i laget varje pass spelleder samma äventyr som hans/hennes lag just då spelar. Vem i laget som spelleder är helt upp till er - om alla turas om eller om en person spelleder hela tiden spelar ingen roll för oss.

Ett lag som följer denna modell **GARANTERAS** att få spela de äventyr de valt, och kommer även att i övrigt behandlas extra vänligt.

Vi i besättningen vill rekommendera ALLA rollspelslag att följa Den Ständige Spelledarens Väg. De som inte gör detta kan vi nämligen inte garantera något spel över huvud taget (men vi kommer naturligtvis göra vårt bästa ändå).

Självklart går inte heller spelledaren lottlös - för varje pass man spelleder betalas 50 kronor av inträdet tillbaka! Om man spelleder fyra eller fler pass får man alltså tillbaka hela avgiften. Dessa pengar hämtas ut efter konventets slut. Men inte nog med det - KIOSK erbjuder även en macka och en termos dryck (medtag egen termos!)

## GRATIS RESA TILL MITTKON?

Sverok Nedre Norrland ordnar gratis bussresa till MittKon från Strömsund, Östersund, Ånge, Sundsvall och Härnösand. Om du bor i någon av dessa städer eller kan ta dig dit så kan du åka med!

Föranmälan krävs dock - ring till Morgan Nordström och boka en plats: 063-10 25 01, eller mobil 070-376 46 64.

## BLI MEDLEM I FÖRENINGEN MITTKON!

Genom att bli medlem i föreningen MittKon bidrar du på ett enkelt och kostnadsfritt sätt till att skapa ett bättre konvent i framtiden!

Om du skriver "Ny Medlem" på postgiroblanketten när du anmäler dig så går 50 kronor av inträdet till medlemsavgift (dvs. det är i praktiken gratis), och du är nu stolt medlem!

Genom att skriva "KAG" på blanketten skriver du även in dig i KAG:s konventsbesökarregister och möjliggör därmed konvent som är anslutna till KAG (alla de stora är medlemmar) att skicka foldrar till dig!

Det är inga problem att vara ansluten till flera Sverok-föreningar, så även om du redan är medlem i en förening - gå med och stöd konventet!

Notera att du självklart betalar det lägre inträdet som medlem i MittKon!

## ANMÄLAN

Varje deltagare anmäler sig genom att skriva sin anmälan på en postgiroblankett och betala den korrekta inträdesavgiften. Postgironumret är **142 143 1 - 6**, och de uppgifter vi vill ha är:

**Namn** (för- och efternamn), **Telefonnummer** (helst mobil du har med dig), **Epostadress** (om du har någon), **Sverok** ("Medlem", "Ej Medlem" eller "Ny Medlem" om du vill bli medlem i föreningen MittKon), **KAG** (om du vill registrera dig i databasen) **Lagnamn** (gärna något fantasifullt) och **Lagledarens namn** (kontaktperson).

Sedan vill vi naturligtvis även veta **vad du vill spela**. Detta anger man genom att skriva ned anmälningskoderna till de önskade arrangemangen i prioritetsordning - det du helst vill spela skriver du först! Det är viktigt att alla i laget skriver rollspelsarrangemangen på samma sätt, för att underlätta för schemaläggarna. Skriv även "Ej Pass" för de pass ni vill sova!

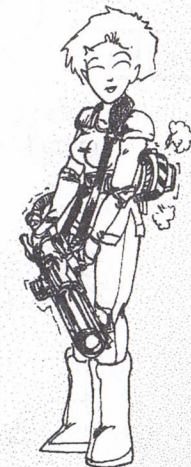
Om du vill spelleda ett visst äventyr skriver du anmälningskoden som vanligt, med ett "S" efter, t.ex. "R06S".

Har du frågor om hur man anmäler sig kan du ringa till David Bergkvist, 070-691 20 41 så hjälper han till att reda ut begreppen!

Sista anmälningsdag är **28:e februari**, och kom ihåg - först anmäld, först schemalagd!

## KOSTNADER

Hela konventet, Sverokmedlem	200 SEK
Hela konventet, ej Sverokmedlem	250 SEK
Endast kortspel, Sverokmedlem	100 SEK
Endast kortspel, ej Sverokmedlem	150 SEK
Ej spelande besökare	Gratis



## EXEMPELANMÄLAN

**Namn:** Rick Hunter **Tel:** 070-101 01 01

**Epost:** rickhunter@mecha.jp

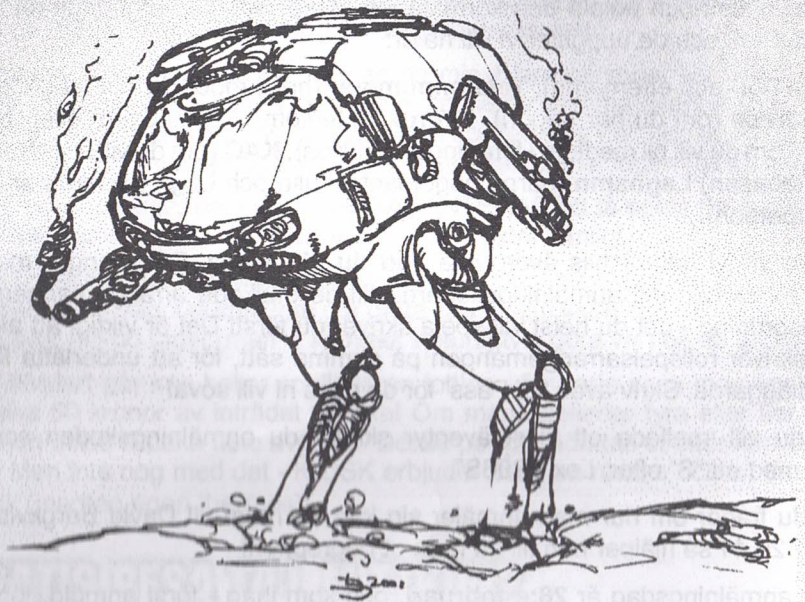
**Sverok:** Ny Medlem, **KAG Lag:** The Sentinels

**Lagledare:** Roy Focker

**Arrangemang:** R10S, R06, R03, F02, BR03

**EJ PASS** 2, 6

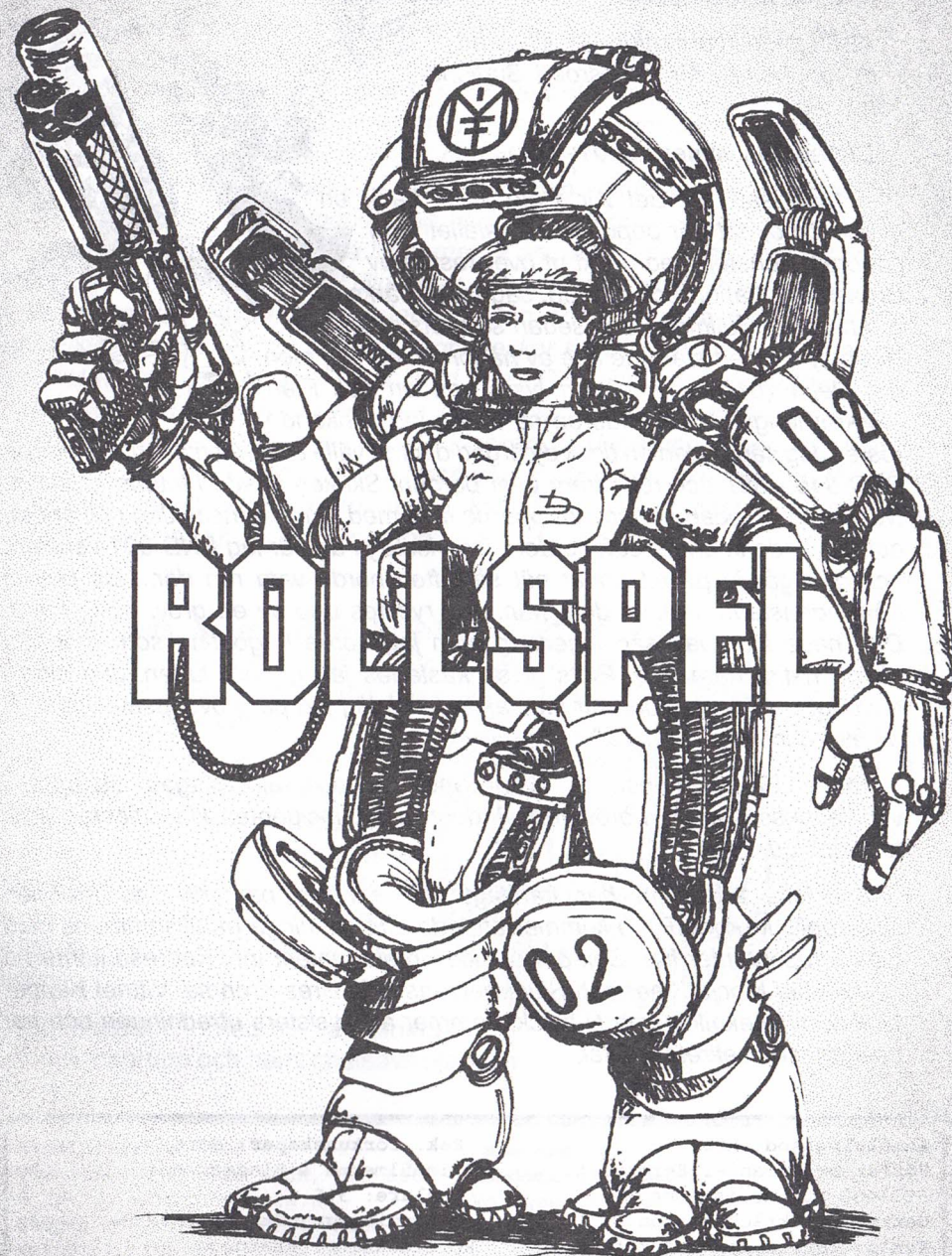




## SCHEMA

Detta schema kan användas för att hålla reda på vad man ska göra medan man befinner sig på MittKon. Glöm inte bort att lägga in några timmars sömn i schemat!

	12:00	18:00	00:00	06:00	13:00	20:00	02:00	08:00	15:00
Invigning									
Rollspel									
Figurspel									
Kortspel									
Brädspel & PS2									
Filmvisning									
Auktion									
Frispel									
Taxi									
Prisutdelning									



# ROLLSPEL



## BLOODHOUND BURTON

Ärende BAC57-093-1

All följande information klassificerad som topphemlig för Crossroad Stations säkerhet:

Utdrag från vittnesmål 01:

"Jag satt på Bel Air Café och drack en cappuchino, det där populära inestället med panoramafönster med utsikt ut över resten av Crossroad Station och månen. Jag lade märke till att det var fullmåne och sedan så bröts strömmen. Nödbelysningen startade inte av någon anledning men det bleka ljuset från månen lyste upp en del. Från mörkret längre in i korridoren så hörde jag skrikande röster. Jag såg sedan en tjock dyfärgad dimma välla ut ur ventilationsventilerna BSD 345 - 367 och rulla fram över borden. Skriken ökade i intensitet för att tvärt tystna. Sedan började kropparna falla med tunga dunsar. Jag höll andan och duckade in under cafébordet - jag visste ju att där låg BND 001-ventilen, och den går ju på ett annat nät så luften borde vara ren där... Då liksom från ingenstans så kom den, han. Jag rycktes upp av en grov, hårig hand. Den hade klor. Jag såg ingenting men jag hörde någonting som morrade riktigt, riktigt nära mig. Plötsligt så kastades jag genom luften. Jag slog i huvudet och slocknade, när jag vaknade så låg jag på grovsopsavdelning B på återvinningsstation 42."

Totalt 13 döda och 1 överlevande. Dödsorsak: giftgas utsläppt i ventilationssystemet. Förövaren ej identifierad. Incidenten klassificerad som terroristdåd.

Speciella argument har framlagts för särskild hantering av ärendet. Jägarpolis Morgan Fitch kommer att leda eftersökningarna tillsammans med två representanter från Sex & Violence Entertainment Inc. Representanterna är PR-chef Mocja Klaar och Säkerhetsansvarig Dres Krenma. Vittnet Kepper Lining, miljötekniker från N-block, kommer att assistera utredningen och har belagts med sekretessavtal.



Anmälningsskod: R01

Författare: Daniel Bergkvist,  
0661-408 80, db.is@home.se

Genre: SF skräck/action

Värld: Terroquita (mörk framtid á  
la Alien / Bladerunner

System: Terroquita

Rek. förkunskaper: Sett

Alienfilmerna & Bladerunner.

Spelare: 3-5

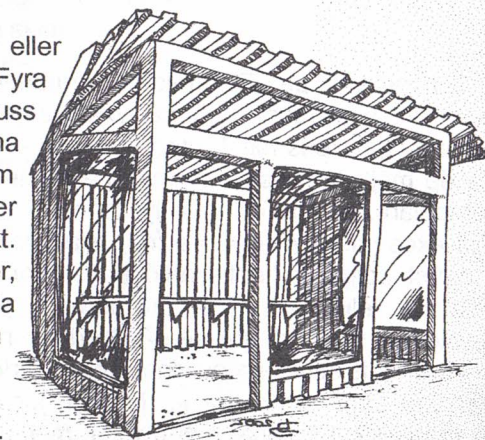
Bedömningsgrunder: Inlevelse,  
Rolltolkning, Framgång.

## BUSSHÅLLPLATS

Undrar om hon flirtar med mig? Hmm, kanske? Hon tittar ganska ofta på mig. Bäst jag sträcker lite på mig, jag kan inte stå här och se ut som en hörsäck om hon är intresserad. Blir det allt för uppenbart om jag rättar till håret också? Nja, kanske jag låter bli. Oj, nu tittade vi på varandra samtidigt. Pinsamt. Bäst jag tittar lite på de andra också så att det inte ser så misstänkt ut. Vem kan den där i bruna rocken vara? Kanske han ska och jobba nånstans? Den här bussen går ju förbi industriområdet. Eller så är han arbetslös, hans rock verkar inte så ny. Hoppas jag får jobbet. Jag är ju ganska bra? Och ser prydlig ut. Synd bara att jag har jobbat så lite... men å andra sidan är jag flexibel! Man ska alltid vända sina brister till tillgångar, som de sa på söka-jobb-kursen. Nu skulle bussen ha varit här för sju minuter sedan, om min klocka går rätt förstås, jag ställde den ju efter tv:n för bara några veckor sedan. Nej. Det var ju längre sen, det måste vara mer än en månad sen? Och det är ju inte en sån dyr klocka, den kanske fortar sig lite, men inte så mycket, bussen måste vara sen. Undrar om jag skulle fråga henne vad klockan är, det är inte direkt påflugit. Och skulle det vara så att hon är intresserad så är det en bra öppning för att snacka lite mer. Ursäkta, jag tror att min klocka går för fort, eller är det så att bussen är försenad? Ja, det blir en bra replik. Då kör vi...

Busshållplats är ett microlajv, eller möjligen ett friformsscenario. Fyra personer väntar på en försenad buss en vinterdag i Örnsköldsvik. Tomma fraser om vädret, oskyldiga frågor om resmål och utbytande av trivialiteter blir små steg på en lång färd mot insikt. Komplexa karaktärer, djupa intriger, mörka hemligheter och prestigefyllda konflikter samverkar till att göra Busshållplats till ett oförglömligt äventyr.

Eftersnack med avrollning, diskussionsgrupp och hemlighetsavslöjanden.



Anmälningsskod: R02

Författare: Anders Wänn, 070-608  
36 18, anders@incognita.nu

Genre: Friform/Microlajv/Drama

Värld: En busshållplats

System: Nej.

Rek. förkunskaper: Talar svenska.

Spelare: 4

Bedömningsgrunder:

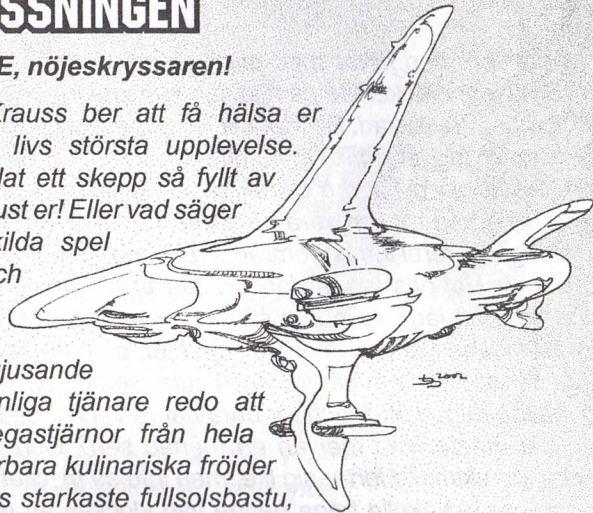
Rollgestaltning, Kreativitet,  
Entusiasm.



## FARSCAPE: KRYSSNINGEN

**Välkomna till ALTHOSE, nöjeskryssaren!**

Koncernen Kreiss & Krauss ber att få hälsa er hjärtligt välkomna till ert livs största upplevelse. Aldrig tidigare har ni skådat ett skepp så fyllt av möjligheter att underhålla just er! Eller vad säger ni om över 30.000 enskilda spel med varierande insatser och vinstchanser (varav flera totalförbudna på andra platser, men inte här), förtjusande vackra kvinnliga och manliga tjänare redo att betjäna er, strålande megastjärnor från hela det kända universat, underbara kulinariska fröjder för alla sinnen, universums starkaste fullsolsbastu, Arenan - en chans att vinna stora pengar på era kroppsliga färdigheter, och mycket mycket mer. ALTHOSE - när du verkligen förtjänat att skämma bort dig!



- Utdrag ur ALTHOSE:s mycket påkostade reklambroschyr

Vad väntar ni på? Följ med på en underbar seglats genom världsrymden på en av universums största lyxkryssare. Var beredda på att få gestalta några av galaxens mest udda invånare - alla har de samlats för att njuta av alla de möjligheter som öppnas på detta möjligheternas skepp. Rutinerade storspelare, pengatörstande lycksökare, listiga lurendrejare och en hel hop med excentriska översittare från alla hörn av den kända rymden. Följ med till det ständigt lika kaotiska köket och upplev den hynerianske chefskockens dilemma, eller varför inte titta närmare på hur säkerhetsvakternas brutala vardag ser ut. Är ni ute efter underhållning, vad är då inte bättre än att få en chans att spela en av den kända världens största musikaliska stjärnor, eller vad sägs om att få en insikt i hur ALTHOSE:s hårdföra kapten styr sitt manfolk? Allt detta, och mycket mer ryms faktiskt inom ett fem timmars spelpass. Så förpassa inte chansen att uppleva Farscapes fantastiska värld i första person!

Anmälningsskod: R03

Författare: Robert Holmberg,  
090-71 94 70, holrob@hotmail.com

Genre: SF

Värld: Farscape, de icke kartlagda Territorierna.

System: Systemlöst.

Rek. förkunskaper: Förmåga att improvisera.

Spelare: 4

Bedömningsgrunder: Inlevelse, Humor, Teamwork.

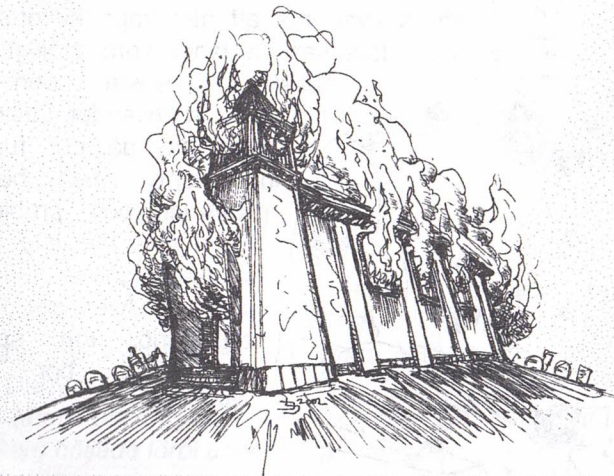
## FRÅN KRUKA TILL SKÄRVA

Borius springer förtvivlad genom byns smala gator med höga rop och ett dån av en eld bakom sig. Kyrkan brinner! Den som varit folkets tröst i så många år, plötsligt står den i brand. Vad har orsakat sådan smärta hos folket att det får dem lämna den trygga famn Kyrkan erbjuder?

Med våta och leriga sandaler springer han genom byn, bortjagad som en simpel förbrytare. Han som är lagen och tryggheten, folkets stöd.

Framför honom breder den mörka skogen ut sig, mörk av synder och fördärv. Nu ska den besegras, bättre att utmana det okända än att gå en säker död till mötes i byn. Må Den Ende stå vid prästens sida. Inte nog med att solen är förmörkad, nu blir det oväder också.

Detta är ett moraliskt äventyr om Holanbys framtid, och säkert mer än bara Holanbys. Det hela utspelas i Cergovia, en provins i Geminis värld. Kyrkan har makt i provinsen och har bedrivit en hård ekonomisk politik, vilket tär på folket. Särskilt hårt har folket i de västra delarna nära gränsen till Mordinan. Greve Leviere är en man med allt större makt och han börjar bedriva en politik som starkt strider mot kyrkan. I byn börjar oroligheter och meningskiljaktigheter uppstå, en mycket bra åkermark för synden. Holanby står inför svåra beslut i en värld där solens strålar inte längre når och de onda krafterna ständigt vinner mark. Men solen skall en dag skina igen...



Anmälningsskod: R04

Författare: Erik Ögren, 070-270 89  
33, eriog00@ite.mh.se

Genre: Fantasy

Värld: Gemini

System: Gemini el. Friform  
(spelarna väljer)

Rek. förkunskaper: Viss kunskap om Geminis värld.

Spelare: 3-5

Bedömningsgrunder: Rollspelande, Konfliktlösande.



## I FADERNS NAMN

420310 kl. 00.15

**Till:** Hauptsturmführer Erich Landsknecht

**Från:** Sturmbannführer Paul Ebhart

**Bakgrund:** Den 9 mars kl. 22.34 fanns Kurt Hassler, distriktsledare NSDAP och tillika fabrikör, mördad i sin tjänstebostad vid Hassler Textil & Konfektion blekeri. Den mördade hittades i sitt kontor av betjänten Borzyslaw Kruszynski, men några vittnen till mordet har ännu inte rapporterats. Brottplatsen har stängts av i väntan på er utredning. Till följd av Herr Hasslers medlemskap i SS sköts utredningen internt och faller därför inte på Gestapo.

**Att göra:** Hauptsturmführer Landsknecht uppdras att utreda fallet och avlägga rapport den 13 mars. Till Hauptsturmführerns förfogande ställs soldaterna Schmitt, Mehlinger och Albrecht från Waffen-SS. Utredningen bör iakttas försiktighet med tanke på ärendets politiska natur.



Detta äventyr utspelar sig i det av Tredje Riket ockuperade Polen år 1942. Rollpersonerna spelar SS-soldater som utreder mordet på en förmögen och uppsatt medlem av det nazistiska partiet. Vi eftersträvar inte att återskapa historiska detaljer men försöker så långt som möjligt att uppnå en känsla av realism i den historia vi berättar. Vi använder Call of Cthulhu spelsystem då det fungerar bra för äventyr med betoning på mysterier och problemlösande. Naturligtvis har inte det spelets övernaturligheter någon del i äventyret. Äventyret försöker hålla en seriös ton, spelare och spelledare bör respektera ämnets allvar.

**Anmälningsskod:** R05

**Författare:** Mattias Närvä, 070-296

98 78, mattiasnarva@hotmail.com;

Terje Nordin, 090-13 88 99,

terje.nordin@home.se

**Genre:** Kriminaldrama

**Värld:** Polen 1942

**System:** Call of Cthulhu (EJ MYTHOS)

**Rek. förkunskaper:** Grunder om

Tredje Riket & förmåga att hantera seriösa ämnen.

**Spelare:** 4

**Bedömningsgrunder:** Karaktärsspel, Inlevelse, Problemlösning.

## KRÄFTSKIVAN

Vivian satt och tittade ut på landskapet som susade förbi. De hade åkt längs motorvägen i nästan tre timmar nu och för tillfället var alla tysta. Hon suckade för sig själv och undrade återigen om den här resan verkligen var en så bra idé som den först hade verkat. Hon vred på huvudet och svepte med blicken över minibussen. Det var en nedslående syn. För det första så var de bara fyra stycken, Vivian medräknad. För det andra var hon ensam tjej - Susy hade helt oväntat tackat nej i sista stund. Och för det tredje skulle de garanterat relegeras allihop om Universitetet någonsin fick veta att deras "studieresa" i själva verket bara var en förevändning för att få tag i en minibuss och åka på musikfestival.

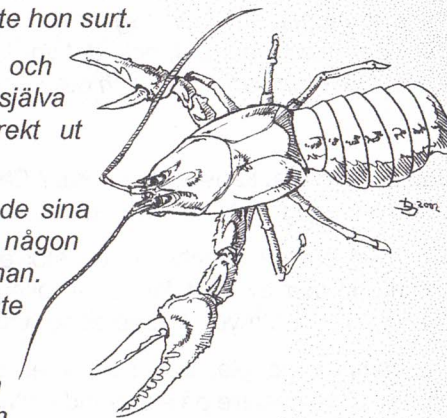
"Killarna ser i alla fall nöjda ut" tänkte hon surt.

Mitch bredde ut sig i baksätet och snarkade. Mitch - personifieringen av själva konceptet "Slöflock", som tagen direkt ut Platons idévärld.

Darren satt i framsätet och använde sina knän som trumset, lyssnandes till någon odefinierbar metal-variant på sin Walkman. "Tack och lov att han åtminstone inte sjunger med" tänkte Vivian.

Joseph satt på förarplatsen. Han såg extremt koncentrerad ut, och sträckte sig precis efter vägkartan på instrumentpanelen.

Vivian öppnade munnen för att fråga hur långt det var kvar till det där lilla samhället (Vad var det det hette nu? "Three Lakes" eller nåt sånt? Det påminde henne om en dålig TV-serie), men hon hejdade sig. Det var inte som om det egentligen spelade någon roll. Hon hade gett sig in i leken, och den skulle inte ta slut förrän de kom tillbaka till Universitetet om sex dagar. Hon var fast på den här resan, på gott och ont. "Nåja. Det blir säkert kul ändå." hoppades hon. En kall rysning gick längs hennes rygg, och det var inte bara för att Darren hade skruvat upp luftkonditioneringen lite för högt. Hon drog jackan tätare omkring sig och vände tillbaka blicken ut mot det tysta landskapet som böljade förbi under en grå himmel.



**Anmälningsskod:** R06

**Författare:** David Bergkvist,

070-691 20 41,

david.bergkvist@home.se

**Genre:** Skräck

**Värld:** Call of Cthulhu, USA, nutid

**System:** Call of Cthulhu v. 5.5

**Rek. förkunskaper:** Ju färre dess bättre.

**Spelare:** 4

**Bedömningsgrunder:** Inlevelse, Rolltolkning, Filmisk känsla.



## LUKTEN AV FORMALIN

Eller, "Brott Lönar sig Inte".

Jo du pojk, jag minns så väl första gången jag. Min moder hade tagit ner vadmalsdräkten jag ärvt från gammelfar så att jag skulle vara fin och grann till festligheterna på kvällen. Far hade plockat ner sitt gamla jakthorn från väggen för att blåsa den traditionsenliga kvällssaluten, innan nattens festande tog vid. Det var tider det, ska du veta. Nere på torget var det en stor marknad, ojoj, och jag fick kanderade nötter av min syster. I en påse. Det fanns en massa djur överallt vill jag minnas, man fick klappa dem om man varit snäll under året och kanske rida på en gris om man hade riktigt tur. Det var första gången i mitt långa liv som jag såg en legendarisk best från landen långt borta - en Enhörning på min ära. Den såg ledsen ut, men jag bjöd den på ett äpple, och då blev den glad igen. Ock ock, det var tider det. Om det är farligt? Nehej då, inte alls. Om man varit snäll, och det har du väl?

Vad är nu detta, kanske du undrar? Ett äventyr för 20 spelare, hur fungerar det? Var bara lugn, allt kommer att ordna sig bara du anmäler dig individuellt.

Var med om ett äventyr av ett större mått - mer kaos, mer glädje, mer stämning, ja mer av allt faktiskt. Ta rollen som en av staden Kyrils mer udda invånare under en mycket speciell sommarkväll.

Du kommer att placeras i en snäll och trevlig spelargrupp med andra förväntansfulla spelare på ett obundet slumpmässigt sätt, för att sedan kämpa sida vid sida (eller överge dem för att sträva mot just din karaktärs mål - vilket innebär att du mycket väl kan börja i en spelargrupp och sluta i en annan). En sak är i alla fall säkert - ett parallell är alltid skoj!



**Anmälningskod:** R07

**Anmälan:** Individuell (OBS!)

**Författare:** Björn-Egil Dahlberg,  
070-205 62 11,  
wallentin@innocent.com; Robert  
Holmberg, 090-71 94 70,  
holrob@hotmail.com; Jonas  
Håkansson, 070-480 62 77,

tummen4@hotmail.com

**Genre:** Fantasy/Humor

**Värld:** Egen.

**System:** D&D 3:rd Ed.

**Rek. förkunskaper:** Inga.

**Spelare:** 20 st. OBS! INDIVIDUELL ANMÄLAN!

**Bedömningsgrunder:** Humor,  
Improvisation, Samarbetsförmåga.

## POKÉTHULHU - DET FÖRSTA ÄVENTYRET

Publiken tystnade när Howard sträckte upp armen, i handen höll han sin Poké-dodekahedron.

"Jag åkallar dig Tulhu!"

"Skrattretande! Är det allt du har att komma med?" väste Joey Curwen och vände kepsen bak och fram. Joey höll sin Pokéboll över huvudet och skrek:

"Tann Jenkins jag åkallar dig!". Blixtar slog ur Pokébollen och i ett moln av gulaktig svavelrök uppenbarade sig en grotesk rättliknande varelse med lömsk blick. Den gula lilla Tulhun vaggade sakta fram över arenan och lämnade ett slemmigt spår efter sig, Den vädrade försiktigt med tentaklerna i luften.

"Använd ditt tentakelgrepp!" befalldes Howard. Den lilla Tulhun sträckte blixtnabbt ut sina piskande tentakler och fångade rättvarelse i ett slemmigt grepp. Tann Jenkins rev med sina klor och högg med sina sylvassa tänder men kunde inte komma loss.

"Dimensionsportal, nu!" Bakom den gula lilla Tulhun öppnades en reva i verkligheten. Publiken kunde se skrällen i varelsens ögon när det skimrande mörkret bakom den rev och slet och försökte sluka dess gula lilla kropp. Tann Jenkins visade sina sylvassa tänder i ett triumferande leende då Tulhuns kropp sträcktes ut i tid och rum för att sedan försvinna ut i mörkret och kylan mellan planeterna.



Curwen sträckte armarna mot skyn och tog emot publikens jubel. Första rondan var slut.

Pokéthulhus värld är som ett långt sommarlov i de dödas land. Pokéthulerna är onämnbare söta monster från rymdens kallaste djup. De lever i träskan, skogen och även i den lilla fiskeby du kallar hem. De vilda Pokéthulerna tycker om att äta mänskliga själar och skrämna de vuxna. Endast de modigaste och djärvaste ungarna kan fånga och tämja de vilda Pokéthulerna och bli medlem i Pokéthulhu kulten. Du kan få chansen att bli en lika bra kultist som Randy Carter på TV, missa inte detta.

**Anmälningskod:** R08

**Författare:** André Nordin, 073-038  
14 09, pikathulhu@sailormoon.com

**Genre:** Humor/Skräck

**Värld:** Pokéthulhu - precis som på  
TV... (?)

**System:** Pokéthulhu - The Adventure Game

**Rek. förkunskaper:** Vissa kunskaper  
inom Cthulhu- och Pokémonmythos  
kan vara kul att ha. Iå, iå,  
Pikathulhu.

**Spelare:** 4

**Bedömningsgrunder:** Rolltolkning,  
Inlevelse, Pokéthulhu-skötsel.



## SPELET

Regnet piskar hans fårade ansikte och månen kastar sitt ljus över honom där han sitter på hustaket mitt emot katedralen. Ljuset stör honom. Det gör honom synlig. En gång i tiden hade han uppskattat det. Då hade han behövt det. Men inte nu. Nu för tiden föredrar han mörkret. Han vänder sin blick mot katedralens portar. "Han borde komma snart" mumlar han tyst för sig själv. Sakta tar han av sig sin nitklädda skinnjacka. "En riktig man är inte rädd för lite vatten" tänker han när regnet rinner längs hans flitigt tatuerade armar. Torshammaren han bär runt halsen glänser oroväckande i månskenet, så han stoppar den innanför tröjan och vänder sig mot väskan som ligger bredvid honom. Motvilligt öppnar han den och sneglar på dess innehåll. Han skakar sakta på huvudet medan han börjar montera ihop vapnet. När man är upplärd med pil och båge kan det vara svårt att lita på handsmidda vapen med kaliber över 25 mm. Men svartsmeden sa att den skulle vara säker. Precis vad han sa innan uppdraget i Tjernobyli, och då hade den dåren stoppat Infernohylsorna i en UZI.

Kyrkdörren slås upp och en äldre man i lång svart rock och vit krage stegar med bestämda kliv ut i nattkylan. Strax bakom honom går en kort, kraftig man klädd i jeans och täckjacka. Troligen någon slags livvakt. Troligen förstärkt. Kanske necroplasmrustning, kanske värre. Oavsett vilket kommer det inte att hjälpa idag. Han kastar ett öga på kulan innan han stoppar den i loppet och höjer geväret till axeln. Dess ingraverade runor tycks nästan glöda och att det står "Odens vrede" på den bådär inte gott. Han känner sig lättad över att han är på rätt sida pipan. Men han har aldrig riktigt förstått sig på det här med alla tekniska ting. Man får gärna kalla honom gammalmodig men det var så mycket enklare förr. När man kunde ta en påk, slå prästskrället i huvudet och hänga upp honom åt kråkorna. Det var tider det, men det hela tog väl slut när Harald Blåtand blev kristnad. Han minns det som igår, men det har väl blivit några år nu.

Mannen smeker respektfullt avtryckaren och ett praktfullt dån ekar över ett intet ont anande London...



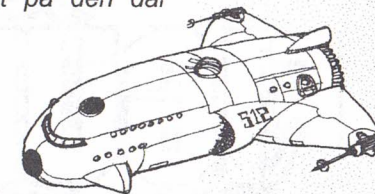
Anmälningskod: R09  
Författare: Daniel Widén, 070-203 12 07, raukkchim@bigfoot.com  
Genre: Kult-inspirerad SF  
Värld: Nutida London, nästan.  
System: Efter SL:s humör  
Rek. förkunskaper: Inga.

Spelare: 4  
Bedömningsgrunder:  
Rollgestaltning, Problemlösning,  
Citat.

## VOID

Eller "In Space No-One Can Hear You Squeal Like a Pig!"

- Kapten... Jag tror vi har nåt problem på långdistansradarn...
- Vad är felet Swede?
- ... Jag... Jag vet inte riktigt... Men det måste vara fel.
- Vad fan menar du? Har du bara gått sommarkurs på den där skiten?
- Nä men... Jag har aldrig sett något liknande. Jag får in ett föremål på ungefär 200 click, och att döma av signalen är det något i storleksklassen av...
- AV?
- Ummm... Tja... Det ser ut att vara större än en klass XI kryssare. Det kan inte stämma! Preliminär scanning säger att livsuppehållande system är av... Allt verkar dött på... vad det nu är.
- WRENCH!!!
- JA kapten!
- Byt kurs mot bäring mot 7-0-9, sektor Xerxes. Sparks! Förbered bordningsutrustningen! Vi kanske har träffat på den där guldgruvan som tar oss ut ur den här skiten!!!
- Det här känns fan inte rätt...
- Käften Swede! Inget känns rätt för dig.



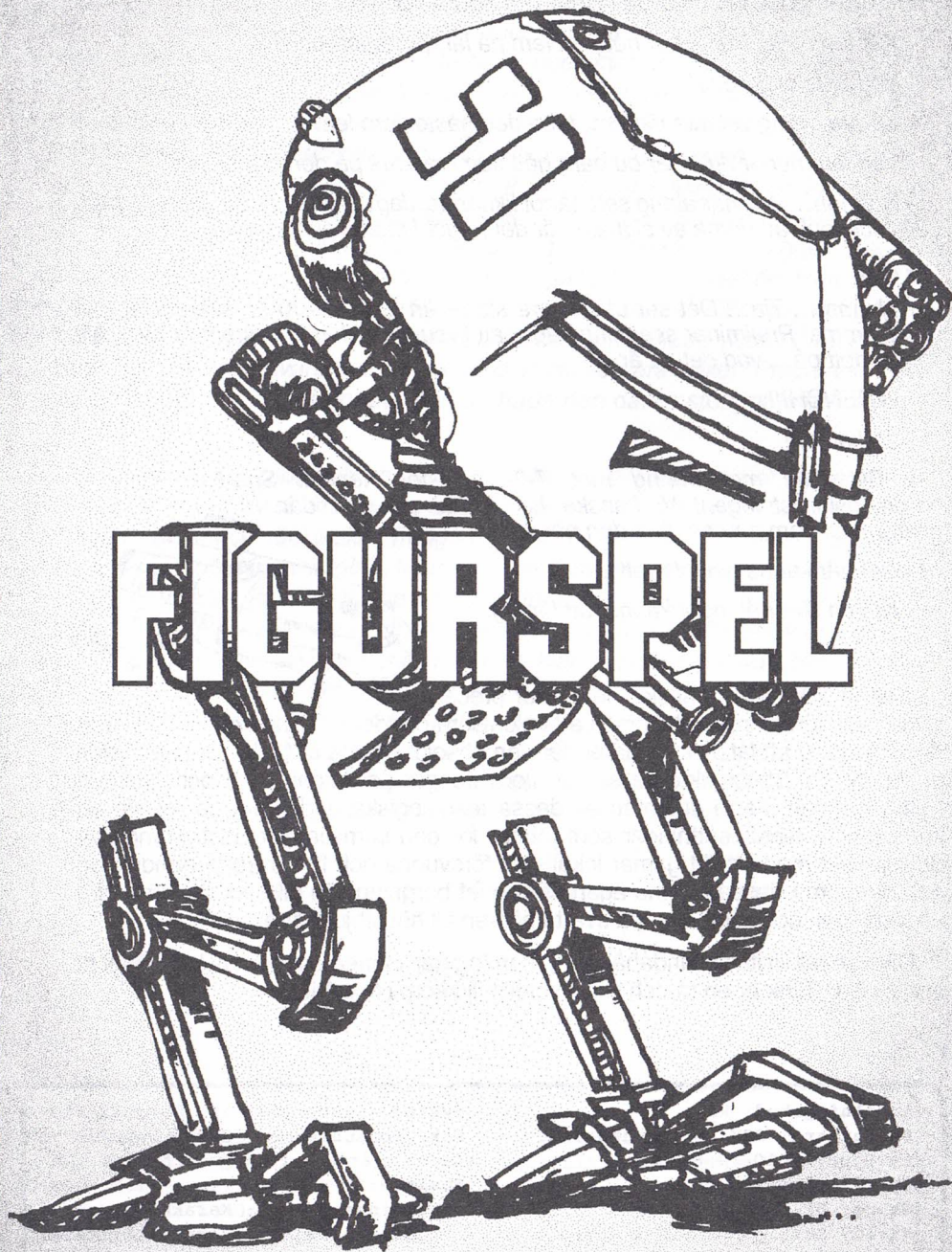
Året är 2057 och mänskligheten har precis börjat sina första trevande försök att kolonisera rymdens mörker. Jorden domineras av ett fåtal stora stater där den absolut största är USW, United States of the World. Statsmakterna satsar stora pengar på kolonisering och gruvsdrift i yttre rymden men i utkanten av dessa teknologiska underverk så rör sig en krets med frilansbesättningar som jobbar för den som betalar bäst. Många av dem jobbar med att likt gamar lokalisera försvunna och havererade rymdskepp och återbörda dessa till sina ägare för en fet bärgningslön eller så delar de upp utrustningen och säljer den på svarta börsen till högstbjudande.

Diverse rekvisita tillhandahåller vi, men tag gärna med eget om ni har något ni tror passar. Tänk er en rå och skitig sci-fi miljö som i tex. Aliens.

Anmälningskod: R10  
Författare: RSK Bortbytingarna;  
Key Bjühr 0910-77 62 74,  
key\_mia@algonet.se  
Genre: SF skräck  
Värld: Skitig framtid lik den i  
Alien eller Starship Troopers.

System: Systemlöst  
Rek. förkunskaper: God vilja,  
starkt hjärta & förmåga att röra sig.  
Spelare: 4  
Bedömningsgrunder: Karaktärsspel,  
Initiativförmåga, Actionfaktor.





## WARHAMMER FANTASY BATTLE

Då var det dags för horderna från de stora arméerna att mötas i en serie ursinniga strider av storslagna mått.

Tag gärna med egna tärningar och markörer.

**Anmälningskod:** F01

**Anmälan:** Ange armétyp vid anmälan.

**Arrangör:** Jim Wiklund, 073-038 10 99, jimwik84@hotmail.com

**Regler:** 2000 poäng, endast målade figurer. Inga

specialkaraktärer tillåts.

Scenariot är "Meeting Engagemment". Alla arméböcker och preliminära listor som släppts får användas, utom Regements of Renown. Alla regler du använder ska du ha med dig.

## WARHAMMER 40'000

Orker, Rymdmarinsoldater, Tyranider och andra otäcka ting ska återigen få skjuta och slåss på varandra utan hejd när MittKons årliga 40k-turnering äntligen går av stapeln.

Tag gärna med egna tärningar och markörer.

**Anmälningskod:** F02

**Anmälan:** Ange armétyp vid anmälan.

**Arrangör:** Jim Wiklund, 073-038 10 99, jimwik84@hotmail.com

**Regler:** 2000 poäng, endast målade figurer. Inga specialkaraktärer eller något

byggt med Vehicles / Monsters Construction Rules tillåts. Scenariot är "Cleanse Mission". Regler från 40k grundboken, befintliga Codex samt Chapter Approved och Index Astartes är det som gäller. Alla regler du använder ska du ha med dig.

## ARENA OF BLOOD

*Publiken jublar i extas när den siste mannen faller och segraren höjer sina händer med förlorarens huvud i handen.*

Detta spel utspelas på en av Dark Eldars "Blood Arenas" där varelser av alla slag tvingas kämpa för livet för att roa den blodtörstiga horden av dekadenta Eldar. Så gör inte publiken besviken, kom och visa att du är den bästa gladiatoren!

Tag gärna med egna T6:or.

**Anmälan:** Drop-in.

**Arrangör:** Jim Wiklund, 073-038 10 99, jimwik84@hotmail.com

**Regler:** Slåss för livet!



## MAGIC: THE GATHERING

Så var det dags för Magic på MittKon igen! Fram med korten, pula ihop en vinnarleik och krossa allt motstånd! Vi samlas första passet för att inleda en turnering i formatet Standard, vilket innebär att endast kort från 7th Edition och de två senaste expansionsblocken tillåts (Läs på [www.wizards.com](http://www.wizards.com) exakt vilka expansioner som är tillåtna).

Förträffliga priser utlovas, plus att alla tävlande också deltar i det årliga fantastiska kortlotteriet!

Övriga turneringar, drafter och spel anordnas på begäran under helgen.

Observera att kortspelsbutiken Collectors Point från Umeå som vanligt gästar konventet.

**Anmälningsskod:** K01 090-19 53 55, [ashur@hotmail.com](mailto:ashur@hotmail.com)  
**Anmälan:** Individuell, rabatterat inträde om du endast spelar kort. **Regler:** Standard, se [www.wizards.com](http://www.wizards.com)  
**Arrangör:** Henrik Klippström,

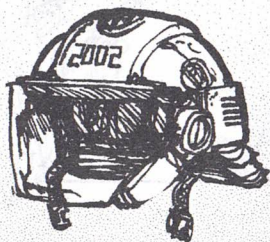
## VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE

Axla manteln som ondskefull ränksmidande Metuselah, och ta dig an turneringen som ska avgöra vem som är den ondaste blodsugaren i stan.

Ladda leken och kasta dig in i vampyrernas Jyhad!

Turneringen kommer att spelas med White Wolfs turneringsregler och med errata och rulings som finns att läsa på White Wolfs hemsida.

**Anmälningsskod:** K02 070-657 30 45,  
**Anmälan:** Individuell, rabatterat inträde om du endast spelar kort. **Regler:** WW turneringsregler, se [www.white-wolf.com](http://www.white-wolf.com)  
**Arrangör:** Mattias Renmark,



## DIPLOMACY

Litar du på dina vänner?

Tror du att dina grannar inte vill dig något ont?

Har du underlåtit att slipa din dolk?

I så fall är detta inte spelet för dig.

Om du däremot är ett fejt, förrädiskt litet kryp som skrattandes njuter av att plåga dina medspelare och köra dolken i ryggen på dem så ska du självklart spela Diplomacy.

Efterforskningar angående möjligheten att dela ut pris till vinnaren genomförs i skrivande stund (om det går i lås blir det ett *mycket* fint pris).

**Anmälningsskod:** BR01 "Råttan" Vincent, 073-046 96 36,  
**Spelas pass:** 1 (2 ggr); 2, 3, 4, [tiger\\_fv@hotmail.com](mailto:tiger_fv@hotmail.com)  
5 och 6 (1 ggr); 7 (final) **Reg. förkunskaper:** Svekfullhet,  
**Anmälan:** Individuell. Drop-in list, skrupelfrihet. Det är en  
accepteras endast i mån av plats. fördel att ha spelat förr.  
**Arrangörer:** Lars **Regler:** Eventuella avvikelser  
"Bostonstryparn" Forsberg, från standardreglerna meddelas på  
070-481 43 65, plats.  
[thewhitewolf@hotmail.com](mailto:thewhitewolf@hotmail.com); Frans **Spelare:** 7 per omgång

## SETTLERS OF CATAN

Allt är stilla på den lilla ön Catan. Ett får betar förstrött på sin äng invid skogsbrynet. I skuggan av det stora berget är det vindstill, och de enda ljud som hörs är en avlägsen gök och en lat humla.

Plötsligt störs friden av en samling människor som kommer gående längs stigen - de lämnar en prydlig väg efter sig, och innan det stackars fåret vet ordet av står där, precis invid skogsbrynet, en skrånig och överbefolkad by!

Vem kan bygga den längsta vägen? Den största armén? Vem kan hålla ut längst mot rövarnas härjningar? Vem kan bygga de mest imponerande geometriska formerna med sina spelpjäser? Och vem är egentligen den bästa nybyggaren på Catan?

Dessa frågor ska alla besvaras på MittKon. Tag gärna med eget spel.

**Anmälan:** Endast drop-in. **Regler:** Alla partier spelas enligt standard-ö modellen.  
**Arrangör:** David Bergkvist, Sannolikheter slumpas ut, inga  
070-603 69 01, [david.bergkvist@home.se](mailto:david.bergkvist@home.se) röda intill varandra.