



# MittKon

Anno Domini Tjugohundraett

Stig in från kylan och från hemska monster  
Slemma Ting som sakna namn  
Kom och trösta Er med rollspelskonster  
Kom till MittKons trygga famn!

Nolaskolan, Örnsköldsvik, 9-11 mars  
Sista anmälningsdatum 27:e februari!



# Starta en spelförening

v2000.03

Det är  
**ENKELT**  
det är  
**GRATIS**  
ni får  
**BIDRAG**  
och mycket mer...



*Man behöver inte vara utvald för att klara det.*

Information om hur man startar en spelförening och anmälningsblankett kan du beställa från Sverok eller hämta bland Sveroks webbsidor.

ADRESS	TELEFON	FAX	EDRESS	HEMSIDA
Sverok, Platensgatan 25, 582 20 Linköping	013-14 06 00	013-14 22 99	info@sverok.se	www.sverok.se



## MittKon

Anno Domini Tjugohundraett

### Kontaktinformation

Generalsekreterare MittKon  
Stina Wedin, 070-34 82 245

Ekonomi och anmälningsinformation  
Robert "Hampa" Holmberg,  
070-34 82 187

### Arrangemangsinformation

Rollspel - David "DB-Liten" Bergkvist,  
070-691 20 41

Tabletop - André Nordin,  
0730-38 14 09

Brudspel - Jonas "Belund" Berglund,  
070-63 11 934

Magic CCG - Henrik Klippström,  
070-366 32 76

Star Trek CCG - Cristoffer "Stoffe" Wiker,  
070-768 71 18

Babylon 5 CCG - Andreas Jansson,  
Collector's Point, 090-77 61 21

### Nätmästare

Björn-Egil "Björne" Dahlberg,  
070-20 56 211, wallentin@innocent.com

### Hemsida

www.sverok.se/mittkon

### Kopiatoransvarig

Roger "Roger-Roger" Eriksson

### Allmän hjälpreda och syndabock

Lars "Bostonstrypparn" Forsberg

### Grafisk design, layout och poesi

David "DB-Liten" Bergkvist

### Ram och illustrationer till folder

Anna-Karin Bergkvist

### Framsidesbild

Kim Olofsson

### Den Arroganta Kiosken

Jonas "Tummen" Håkansson, för-  
eningen DAF, 070-480 62 77

# Wälkomna!

Een Wälkomstdickt Till Eder  
Förnöjelse och Trevnad

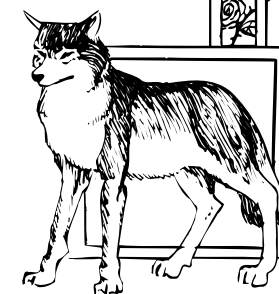
*S*illbaka är MittKon från djupvinterdvala  
Om storhet och ära vill jag för er tala!  
Ty detta vi bjuder åt er som vill spela  
Med rollspel och tenn och på bord - eller fela!

Från nära och fjärran kom alla skribenter  
Som med sina alster nu drar intressenter  
Och Er, får vi hoppas, från hus och från hem  
- Horder av männ'skor i grupper om fem!

Sagor vi bjuder till Era behag  
Av skrämmande, storslagna, lustiga slag  
Att uppleva, se eller köpa sig med  
Om natt eller dag - ack vår tid är ur led!

Vad tarvas för offer för detta spektakel?  
En tacka av guld eller hus utav kakel?  
- Nej, blott tvenne hundraingar skiljes man med  
När man uppsöker MittKon - så säger vår sed!

Ja nu samlas vi alla i dagarna tre  
Om världen står kvar efteråt får vi se!  
Så jubla och fröjdas med detta mitt ord  
För MittKon är bästa konventet i Nord!



## Inbjudan

Ärmed inbjuds läsaren av denna trycksak att deltaga på det förträffliga spelkonventet MittKon, vilket kommer att erbjuda tävlingar i icke elektriska spel i allmänhet och rollspel i synnerhet. Än en gång, var varmt välkomna till MittKon - Sveriges mysigaste konvent!

## Tid och plats

Klockan 12:00, Fredagen den 9:e mars år tjugohundraett slås portarna upp, och klockan 18 samma eftermiddag invigs spektaklet som har kallats MittKon. Platsen är Nolaskolan i den pittoreska staden Örnsköldsvik.

## Kost och logi

I år har Stinas Kiosk och Korveria brutalt sparkats ut till förmån för den framfusiga och elitistiska föreningen DAF (De Arrogantas Förening), som istället bistår med Den Arroganta Kiosken. Denna kommer att mot betalning servera massor av olika födoämnen av tvivelaktig karaktär. Den Arroganta Kioskens framtoning och stil kommer att kontrastera starkt mot det övriga konventet i och med sin dominanta och överlägsna attityd. Den Arroganta Kiosken kommer även att saluföra en magisk porslinsmugg som trots sitt relativt vardagliga utseende besitter den märkliga kraften att aldrig tömmas på sitt innehåll medan MittKon varar.

Alternativ till Den Arroganta Kiosken finns i form av flera närliggande snabbmatsrestauranger och pizzerior, och den som är beredd att ta till apostlahästarna kan nå åtminstone åtta olika alternativ för förplägnad inom åtta minuters gångmarsch från konventet.

En kombinerad anläggning för både sömn och tvagning kommer att tillhandahållas i form av en synnerligen närbelägen, men från det övriga konventet åtskild, gymnastiksal av högst formidabel karaktär, vilket knappats torde göra någon besviken då detta innebär en absolut eliminering av fridstörande oväsen under sömnens dyrbara timmar.

## Värdeförvaring

De Arrogantas Kiosk tar med glädje hand om alla Era värdeföremål och lovar att övervaka dem efter bästa förmåga (vilken torde vara avsevärd) mot en avgift på 15 kr.

## Souvenirer

Den som bedömer sin ekonomi varandes alltför välnärd kan i en handvändning råda bot på detta på MittKon. Icke mindre än två och troligen så många som tre välrenommerade nasare av spel och tillbehör kommer nämligen att bevista Konventets lokaler. Dessa är Sound and Vision, Collector's Point och Orion Spel.

## Förordningar

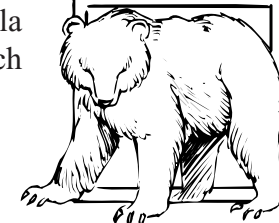
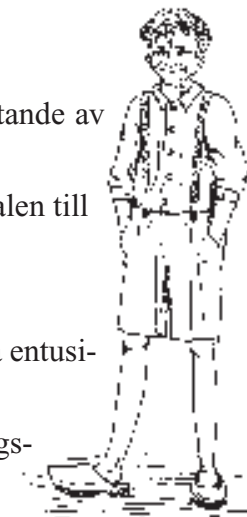
Det finns ett begränsat antal riktlinjer som bör följas för att förhindra onödigt lidande på MittKon. Dessa är, i korthet:

1. Följ Svea Rikes Lag.
2. Vistas icke inom Konventets väggar under inflytande av eller intagande av rusmedel eller rökverk.
3. Sov endast på angiven plats och nyttja icke sovsalen till annat än avsedd verksamhet (eller avsaknad därav).
4. Bruka icke elddon av någon typ inomhus.
5. Följ alltid efter bästa förmåga och största möjliga entusiasm arrangörers instruktioner.
6. Betala anmälningsavgiften före sista inbetalningsdatum.

## Övriga rekommendationer

MittKon önskar rekommendera att följande tips observeras, då de storsligen kan komma att förhöja stämningen och trivsamteten på Konventet:

1. Utan liggunderlag och sovsäck riskerar upplevelsen att urarta.
2. Personliga hygienartiklar förhöjer trevnaden för både användare och omgivning, samt kan bli aktuella som bytesvaror nära konventets slut.
3. En bärbar musikmaskin är ofta omtyckt.
4. Vi vill uppmuntra Er att, om Ni önskar, bära fantasifulla kostymer, då detta ger en tydlig färgklick åt Konventet och en personlighet åt laget. Kom bara ihåg ombyte!
5. Tag gärna med egna spel och/eller poetiska verk.



## Kinzoku-Shinpan-Ikkai-Do



ångt i öster, i de gulklädda munkarnas land, finns en urgammal man som kallas Ichiban-

Shuhan, och som sprider den uråldriga läran Kinzoku-Shinpan-Ikkai-Do, "Den Ständige Spelledarens Väg". För att föra traditionen vidare kommer vi att på MittKon premiära trogna utövare ("Kizoku-Ka") av denna vördnadsvärda lära.

Grunderna i Kinzoku-Shinpan-Ikkai-Do är mycket enkla, men kan ta flera livstider att till fullo bemästra. I korta drag:

- 1) En Kinzoku-Ka skall alltid utöva Konsten tillsammans med minst Fyra andra, så att hela gruppen består av inte mindre än Fem personer.
- 2) En av de Fem Kinzoku-Kai skall, vid varje givet ögonblick, kallas Shinpan-Ikkai (Spelledare).
- 3) Varje Shinpan-Ikkai skall spela samma Äventyr som hans grupp just då spelar, men med en annan grupp än sin egen.

Belöningen för att följa dessa enkla regler efter bästa förmåga skall icke vara ringa. Varje rollspelslag som tillämpar Kinzoku-Shinpan-Ikkai-Do på MittKon GARANTERAS att få spela varje pass som Läran tillämpas, förutsatt att spelutrymme finns.

Otrogna hundar som icke önskar tillämpa Kinzoku-Shinpan-Ikkai-Do kommer inte att garanteras att få spela ens ett enda pass, utan kommer endast att få lita på Fru Fortuna och Hennes schemaläggares nåd och försyn.

Alla personer som spelleder, Kinzoku-Ka eller ej, tilldelas dock även ytterligare förmåner. För varje pass som spelades återbetalas 50 riksdaler av den inbetalda anmälningsavgiften, och dessutom kommer Den Arroganta Kiosken att frikostigt utlämna en smörgås med en tillhörande stor kvantitet dryck av något slag - en hel termos för att vara exakt. Medtag egen termos för att få tillgång till denna förmån.

För att kunna framlägga anspråk på vare sig monetär eller övrig ersättning för spelledande krävs villkorslöst inlämnande av ett korrekt ifyllt bedömningsformulär beskrivandes det spelade lagets bedrifter och prestationer.



## Anmälan

Anmälan sker genom inbetalning till MittKons postgiro-konto (se baksidan). Emedan Konventet fokuserar på rollspel är vi medvetna om att inte alla alltid önskar delta i sådana aktiviteter, varför en personlig anmälan är av nöd.

Var person som önskar delta på MittKon ombedes därför att i tydlig skrift uppge följande uppgifter på postgiroblanketten: Namn, Telefonnummer, SVEROK-medlem eller icke, Lagnamn, Lagledarens namn, Elektrisk Postadress, en upprädnad av arrangemangskoder i prioritetsordning där bokstaven "S" skrives efter koden om Ni vill spela detta arrangemang, samt en lista på pass då Ni inte önskar delta i rollspelsarrangemang. OBS! Glöm inte att spara kvittot från inbetalningen!

Betalningsmottagare är MittKon och postgiro-numret återfinns på denna folders baksida. Se även exempelanmälan nedan.

## Prislista

Hela MittKon <sup>1</sup> , SVEROK	200 riksdaler
Hela MittKon <sup>1</sup> , ej SVEROK	250 riksdaler
Endast kortspel	50 riksdaler
Endast tabletop	100 riksdaler
Anmäld efter 27 februari <sup>2</sup>	+100 riksdaler
Besökande	Gratis

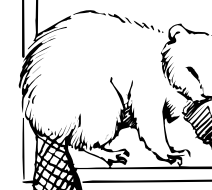
<sup>1</sup> Vissa enskilda arrangemang kan ha extraavgifter, t.ex. Booster-draftturneringar i kortspel. Sådana avgifter betalas på plats.

<sup>2</sup> Om anmälan inkommit efter den 27/2 så betalar Ni de extra hundra kronorna på Konventet. Tänk på att Posten kan ta upp till en vecka på sig att registrera en inbetalning till postgiro. För säkerhets skull rekommenderar vi att Ni betalar senast den 22 feb.



## Exempelanmälan

**Namn:** Gustaf Fröding **Tel:** 08-12 34 56 **SVEROK:** Ja  
**Lag:** De Fattiga Munkarna **Lagledare:** August Strindberg  
**E-post:** gfröding@telia.com  
**Arrangemang:** R03S, R13, K04, R02, T02  
**Ej pass:** 2, 6  
**Summa:** 200 kr

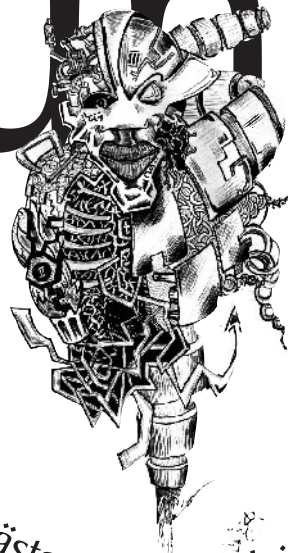


Schema

Nedan finner Ni en anspråkslös tidtabell som i största allmänhet anger de viktigaste hålltiderna för MittKons mångfacetterade verksamhet. Det står Er fritt att i de grå fälten ifylla vadhelst för information som kan tänkas komma Er till nytta under Konventets gång, såsom t.ex. specifika spel.

	12:00	18:00 19:00	00:00 01:00	06:00	08:00	13:00	15:00	20:00 21:00	02:00 03:00	08:00 09:00 10:00	15:00 16:00
	Installation	Pass 1	Pass 2	Pass 3	Pass 4	Pass 5	Pass 6	Pass 7			
Ingivning											
Rollspel											
Figurslagsspel											
Kortspel											
Brädspel											
Filmvisning											
Auktion											
Frispiel											
Prisutdelning											

# Runnan



Antagligen världens bästa rollspelstidning - Nummer 35 ute nu!



# Rollspel

## Allt Fläsk Måste Ätas!

*Dyng-Egil: Hej Pär-Anders hare hänt nåt.*

*Pär-Anders: Tchooo*

*Dyng-Egil: Vadåförna?*

*Pär-Anders: En farfar min va på besök.*

*Dyng-Egil: Men e int han dö?*

*Pär-Anders: Jo.*

Välkomna till Ytterböle. En idyll i den norrländska skogen någonstans mellan "Långt åt helvete" och "Långbortifan". Välkomna till ett äventyr fyllt av norrländska bönder, zombies och hembränt. Låter det vansinnigt? Det är vansinnigt.

**Kod:** R01  
**Författare:** Anders "Nelle" Nilsson (Geländerkopf)  
**Genre:** Humoristisk norrländsk Zombiesplatter  
**Spelvärld:** Norrlands inland  
**System:** All Flesh Must Be Eaten  
**Antal spelare:** 4  
**Förkunskapskrav:** Brains... BRAINS!!!  
**Bedömningsgrunder:** Bred norrländska, Innovativa zombielikvideringar och Humor

## Anhållna

- § Allmänfarlig verksamhet och skadegörelse
  - § Överfall och brott mot demonstrationsbalken
  - § Brott mot ordningsstadgarna ang. alkoholkonsumtion på allmän plats
  - § Brott mot sanitetsstadgarna och förgelseväckande beteende
  - § Hets mot folkgrupp och försvärande av utredning
  - § Överfall, förgelseväckande beteende och hets mot folkgrupp
- En vanlig kväll i häktet på Örnsköldsviks polisstation. Sex småförbrytare, en cell. Ett fängslande minilajv med glimten i ögat. Nödvändig rekvisita finns på plats.

**Kod:** R02  
**Författare:** Anders Wänn  
**Genre:** Humoristiskt Drama - minilajv  
**Spelvärld:** Ett häkte  
**System:** Inget  
**Antal spelare:** 3-6  
**Förkunskapskrav:** Ett gott humör  
**Bedömningsgrunder:** Rolltolkning, Humor, Dialog.



## Bananbåten från Buenos Aires

*-Mr Drake! Mr Drake! Jag har funnit något! En hand viftade frenetiskt över ruinens kant. Drake sträckte på sig och tittade upp.*

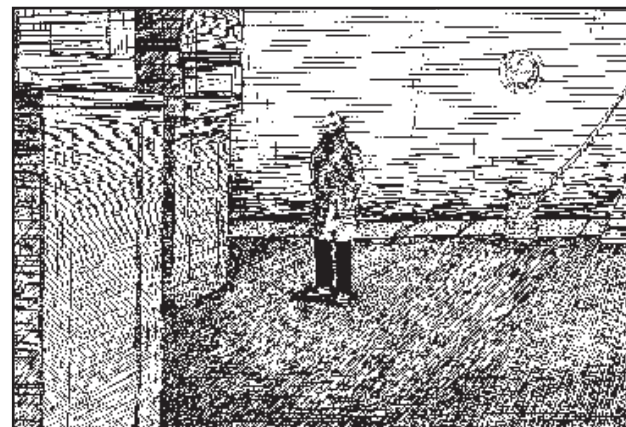
*-Vad är det, Lestington?, svarade han, med en försiktigt förväntansfull röst. De hade letat alldeles för länge nu, de flesta av expeditionens medlemmar hade hunnit uttrycka klagomål, och till och med Drake själv hade börjat misströsta. Men allt hade ju ändå pekats mot att platsen skulle ligga i detta område av djungeln. "Djungel" förresten... det var en term som enligt Drake gav ett oförtjänt romantiskt intryck - snårskog av värsta sort var ett bättre namn.*

*-En öppning Mr Drake! En öppning! Den är nästan helt dold bakom ett ras, men jag kan se inskriptionerna! Ett segervisst leende spred sig över Drakes ansikte. Arbetet hade inte varit förgäves trots allt.*

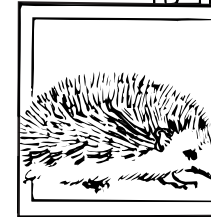
Spela fyra medlemmar av den lägre socitén i den viktiga engelska hamnstaden Southampton; fyra överklassmän som lever livets glada dagar i ett årtionde då ekonomin blomstrar och optimismen inför framtiden är på topp. De fyra herrarnas värsta kval rör frierier, sociala intriger och arrangemang av fester. Än så länge...

Vad ingen ännu vet är att ett fruktansvärt mysterium är på väg att dra med sig en rad oskyldiga individer i en härva av mystiska män, mord och mörka förbindelser.

Men när allt börjar råder frid och fröjd, och på Dr. Drakes gård glädjer man sig över att gode herr Drakes broder nu äntligen är på väg hem från Argentina...



**Kod:** R03  
**Författare:** David Bergkvist  
**Genre:** Detektiv / Thriller / Kosmisk fasa  
**Spelvärld:** Call of Cthulhu 1920-tal  
**System:** Call of Cthulhu  
**Antal spelare:** 4  
**Förkunskapskrav:** God rollspelsvana  
**Bedömningsgrunder:** Rolltolkning, Inlevelse, Filmatisk känsla.



## Bröderna Carlton på rymmen

*Det var en sen kväll i vilda västern. Vinden piskade främlingarnas sammanbitna ansikten och några små stiltypiska buskar virvlade fram över det kala landskapet. Sakta men säkert närmade de sig den lilla staden strax öster om Pesos - en stad som fortfarande hade ett visst mått av lag och ordning, men det var ändring på väg. Några av invånarna blickade förfärat bort mot horisonten - där kunde de se de ökända främlingarna komma ridande. Västerns mest fruktade banditer - våldsamma, vilda och helt vansinniga.*

*I panik tog de skydd och barrikaderade dörrar och fönster från insidan.*

*Plötsligt hördes ett skrik längre bort i staden, och fyra småskurkar kunde ses springande i vild panik. Den renodlade skräck som de kände är det få som har upplevt, och det är knappast någon som avundas dem. De visste vilka som var efter dem.*

Sakta men säkert närmar ni er staden strax öster om Pesos för att ta in vid saloonen för natten, och för att ta reda på om någon sett till bröderna Carlton - de fyra Wyrmbestar som dumt nog råkade kalla er för fjollor vid ett inte allt för nyktert tillfälle. När detta uppdagades bestämde ni er raskt för att lära dessa halvmesyryer vem det var som var tuffast i västern, och de senaste tre månaderna har ni letat efter Joe, William, Frank och Averell Carlton. Och ni vet att de är nära...

**Kod:** R04  
**Författare:** Nils-Johan "NiZZe" Andreasson  
**Genre:** Lucky Luke-inspirerad westernkomedi  
**Spelvärld:** Werewolf: The Wild West  
**System:** Systemlös / Werewolf: The Wild West  
**Antal spelare:** 4-5  
**Förkunskapskrav:** En ordentlig dos Lucky Luke  
**Bedömningsgrunder:** Filmisk humor, Westernklychor och Citat.

## Det Dåliga Rhabdoåret

*Det har varit ett dåligt Rhabdoår. 333 själar måste skördas för att blidka Ghumak, Demonen med de Svarta Läpparna. En ny okänd ledare inom lönnmördarorganisationen som kallar sig för Shagul ger nya oväntade order, order som innebär massor av hårt arbete. Så pass mycket hårt arbete att man även måste använda sig av de sektmedlemmar som kanske varit med lite för länge.*

Tag rollen av fyra fanatiker som egentligen borde dött av yrkesskador för länge sedan. Dessa har axlat den tunga uppgiften att likvidera alla spåmän, astrologer, siare mm. de kan finna i den dekadenta staden Fontra Cilor.

Detta scenario är ett vuxenbetonat High Fantasy fyllt av svart humor och som kräver initiativrika och teatrala spelare.

Scenariot är ett spin-off scenario som löper parallellt med den kända Drakar och Demonerkampanjen "Den 5:e Konfluxen".

**Kod:** R05  
**Författare:** Teddy Winroth / Tamara Hägglund  
**Genre:** Fantasy  
**Spelvärld:** Ereb Altor  
**System:** Drakar och Demoner -91  
**Antal spelare:** 4  
**Förkunskapskrav:** Inga  
**Bedömningsgrunder:** Kreativitet, Galghumor och Problemlösning

## Det var bättre förr

*-Detta kommer att sluta i misär och tragedi, muttrar den gamle Sotifus när han vandrar längs den leriga stigen. Regnet piskar hans fårade ansikte med sådan kraft att man kan tro att vädergudarna hatar den ensamme vandraren.*

*-Det regnar alltid nuförtiden. Det finns ingen som lyssnar, det gör sällan det dessa dagar. Allt är mycket sämre, mörkare och dystrare än det brukade vara. Undergången är antagligen nära och gott är väl det.*

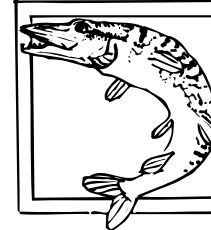
*Efter att ha kämpat sig över en synnerligen lerig backe ser han sitt mål, Tyril Korp-näbbs hem. Sotifus funderar om han kommer att känna någon glädje över att återse sin gamle vän. Nej, knappast. Tyril är den sniknaste och girigaste varelsen i hela kungariket. Måhända är han en duktig låsmed, men hans kleptomani och bitska tunga satte sällskapet i trångmål mer än en gång under resorna.*

*Näväl, Tyril går att stå ut med, åtminstone en gång vart tjugonde år, annat är det med Gilmus, dvärgarnas svar på trollen. Med lite tur så har den vilden gått och dött, gammal som han är.*

*Sotifus är till sist framme vid dörren. Innifrån hörs skrik och vrål som bara tyder på en sak - Gilmus hann hit före honom. Detta kommer att bli värre än vanligt. Med en djup suck öppnar han dörren och stiger in.*

Här har ni chansen att få spela en grupp riktiga hårdingar. Erfarna äventyrare som gjort, sett och kan allt, i alla fall enligt dem själva. Visserligen är de lite äldre och tål knapp varandra men det är inga detaljer som hindrar sanna hjältar, speciellt inte när kungariket står på spel!

**Kod:** R06  
**Författare:** Jonas Håkansson, DAF  
**Genre:** Fantasy  
**Spelvärld:** Egen  
**System:** Systemlös / Dungeons & Dragons 3:rd Ed.  
**Antal spelare:** 4  
**Förkunskapskrav:** Oförmåga att hålla käft!  
**Bedömningsgrunder:** Klichéer, Rollspelande och Humor



## Rollspel

### Döden: In Från Vänster

*Birba tar-Tisa ran-Kabri rynkade pannan när hon stavade sig igenom sin roll.*

*- Dilam, varför spelar just jag "Ocylovris, ledare för Minotaurernas Krigare"?*

*- Därför att du är längst i familjen helt enkelt! svarade hennes äldste bror. Du skall höja dig över mängden - det blir effektivt.*

*- Jag är också den enda i familjen som inte har horn på riktigt, och en kvinna, dessutom...*

*- Birba har rätt, Dilam, avbröt Dorri, mellanbrodern. Varför kan inte jag ta rollen till exempel?*

*- Därför att du behövs i rollen som prins Huraxor, Sher Shah's son!*

*- Okej - då kan Didd ta den, så tar Birba hans roll, då har vi ett fruntimmer som... "Princessan Illustrina" - stavas prinsessa med c förresten?*

*- Aldrig att jag överger en chans att få nypa Dorri i häcken! Dessutom - och lillebror Didd visade upp två imponerande kuddar fyllda med blånor - så har jag slitit med min byst i fyra dar nu!*

*- Det är en zagrosisk prinsessa, Dorri! Det skall vara exotiskt! Och Didd, var någonstans i mitt manuskriptum står att du skall hängla?*

*- Ingenstans - jag tog bara det för givet...*

*- DETTA ÄR ETT HISTORISKT DRAMA! Det skall vara ROMANTISKT! Barbarer! Jag är omgiven av BARBARER! Dilam stormade ut i skogen.*

*- Äh, bäst jag tar hand om saken. Didd kilade generat efter.*

*Dorri ryckte på axlarna. Birba suckade och såg på sin fostermor.*

*- Det är mitt fel, Mama. Jag skulle inte ha börjat.*

*Tisa tar-Nerut ran-Kabri skakade på huvudet och lade undan sitt rollhäfte.*

*- Oroa dig inte, Birba min vän, Dilam är bara nervös. Hon suckade. - Just nu är alla nervösa. Något så här stort har vi aldrig gett oss in på - inte ens när er far levde...*

**Kod:** R07

**Författare:** Erik Sieurin & Åke Rosenius, Rävspel

**Genre:** Swashbuckling Fantasy

**Spelvärld:** Gondica

**System:** Gondica

**Antal spelare:** 4-5

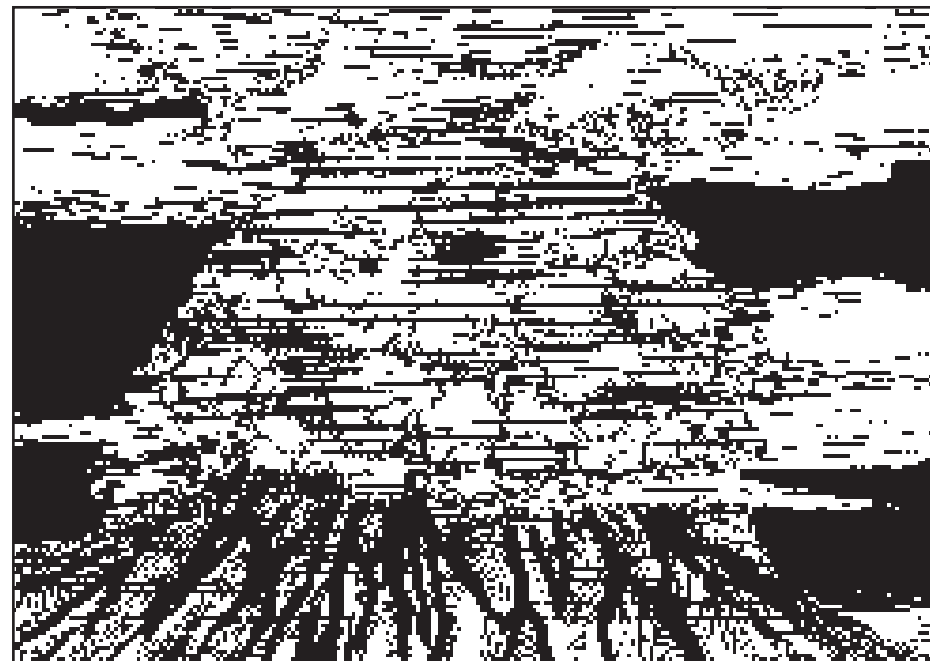
**Förkunskapskrav:** Förmåga att avläsa en T6:a

**Bedömningsgrunder:** Fart, Filmisk stämning, Rolig problemlösning

## Rollspel

### Hellfire Inc.

*Lava flyter fram över Mercurius brända och ärrade stenlandskap. Ett metallföremål skapat som en gigantisk jaktpil spinner genom den tunna atmosfären och träffar en sändare på ytan. En robot iakttar på säkert avstånd, men blinkar ändå till vid nedslaget. Pilen skär genom det stelnade skinnet och fortsätter ner genom lavaströmmen därunder, tills den fastnar i berggrundens ryggrad. Lava blöder upp genom det kryssformade skärsåret, men stelnar snart till en röd-brun skorpa. Endast styrfjädrarna återstår ovan ytan. Roboten undersöker omgivningen med sina sensorer och skickar en ström av data. Styrfjädrarna vecklar ut sig. Under ytan öppnas hål som låter lavan flyta genom pilens skaft. Inuti påbörjar automatiska system de rutiner som ska väcka den mänskliga delen av besättningen ur sin dvala.*



**Kod:** R08

**Författare:** Daniel "DB" Bergkvist

**Genre:** SF-skräck

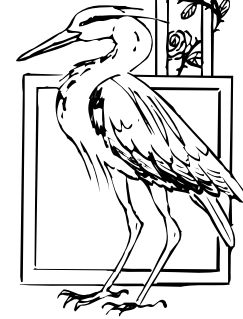
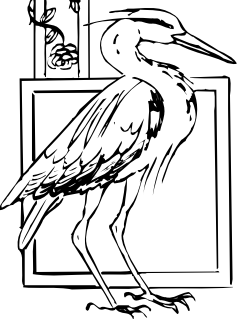
**Spelvärld:** Terroquita

**System:** Terroquita

**Antal spelare:** 4

**Förkunskapskrav:** Sett Bladerunner och Alien

**Bedömningsgrunder:** Inlevelse, Filmisk stämning, Problemlösning





## Holmgång

*Det smattrade mot plåttaket, och Big Ben MacFeast, kolonins ingenjör, hade svårt att somna.*

*- Regnar det nu igen? I de här trakterna regnar det ju jämt! Ingenjören förbannade den klanmedlem som fått honom att överge det trygga Bergen för att "söka äventyret i kolonier-nas underbara värld".*

*Han låg och sov i en koloni ett gott stycke inåt landet, precis på gränsen mot Sörlandet. Någon hade övertalat honom att söka sig ut till kolonin, eftersom han skulle få "känna frihetens vindar och äventyrets sång". Han måste ha varit drogad som gick med på det! tänkte han upprört.*

*Utanför smög någon på lätta fötter, och öppnade en väska. Tittade sig försiktigt omkring.*

*- Vad var det där? undrade ingenjören oroligt. Bara nu ingen klåfingrig person fick för sig att pillra på ångmaskinen, för han var den ende som visste hur den skulle skötas. Utan den skulle byn få en mycket hård vinter.*

*- Nu! väste en röst genom regnet.*

*- På honom! mullrade en röst, och han hann bara känna en doft av kloroform innan han somnade in lite djupare.*

En grävlingkoloni i det inre av Sörlandet har drabbats av oförutsedda problem, deras ingenjör har försvunnit. De äldste bestämmer sig för att något måste göras, och skickar ut sina mest dugliga spanare och konfliktlösare. Är det de opålitliga människorna som tagit hand om honom av någon anledning, eller är det de krigiska älgarna som tänker utkräva lösen för honom?

Våra hjältar består av två borgmästarbröder, en slagskämpe och en yrkesmilitär från Bergen, som alla har haft turen (?) att vara ungarlar. De kallas nu ut för att lösa mysteriet, och förväntas att INTE misslyckas.



**Kod:** R09  
**Författare:** Björn Kauppi  
**Genre:** Postapokalyptisk Action  
**Spelvärld:** Mutant, nordvästra Skandinavien  
**System:** Mutant / Mutant II  
**Antal spelare:** 4  
**Förkunskapskrav:** Inga  
**Bedömningsgrunder:** Problemlösning, Humor och Roll-gestaltning

## Högt Spel i Andorra

*Årtusendets första sommar i principaltetet Andorra kommer knappast att gå till historien - dels för att man endast svårigen kunnat identifiera den som en sommar, dels för att de få som trots allt märkt den kunnat vittna om att den snabbt flutit iväg för att placera sig, lojt guppande, någonstans i Medelhavet.*

*Spaniens sommar var fin, Frankrikes medelmåttig. Andorra, beläget mitt emellan, hade Pyrenéerna som fångat upp omgivningens alla lågtryck. Sommaren hade vart den uslaste i mannaminne.*

*Men denna kalla, blöta årstid hade nu övergått till ännu en kall, blöt årstid. Höstmorgonen var tidig och trist; i staden Andorra-la-Vella frades ett av alla otaliga katolska helgon. Oturligt nog råkar just denna dags saligt glömda martyr vara just fårens skyddshelgon; det var fårmarknadsdag.*

*Tänk dig en avlägsen kakafoni av får under evigt strilande skyar. Tänk dig en tung doft av våt ull och diesel; smaken av nylagd asfalt på en dunkel parkeringsplats. Tänk dig fyra blöta själar ståendes utanför en revisionsbyrå, iakttagandes en parkerande tjänstebil. Mannen som stiger ut kan närmast beskrivas som ett stressat lågtryck från Biscayabukten. Ni är i Andorra. Sydney-OS står för dörren.*

"Högt Spel i Andorra" utspelar sig i lilleputtlandet Andorra, på gränsen mellan Frankrike och Spanien, mitt under inledningen av ETA:s nypuppstartade frihetskrig. En vänskapsmatch i fotboll mellan de franska och spanska OS-lagen skall hållas och myndigheterna vädrar ont blod. Som ett led i förberedelserna har lösa kontakter tagits med Andorras IOC-representant, vilken också är den huvudansvarige för arrangemanget. Ett första möte med huvudsponsorn Fiat, katolska kyrkan, inrikesdepartementet samt en inhyrd fransk konsult är arrangerat för att söka förutse eventuella problem. Det är här ni kommer in i bilden.



**Kod:** R10  
**Författare:** Mikael Backlund  
**Genre:** Surrealistisk konspiration  
**Spelvärld:** Over the Edge, Andorra, augusti 2000  
**System:** Over the Edge  
**Antal spelare:** 4  
**Förkunskapskrav:** Inga, men det är bra om ni sett filmer av bröderna Coen och Kustorica  
**Bedömningsgrunder:** Filmiskhet, Inlevelse, Rolltolkning



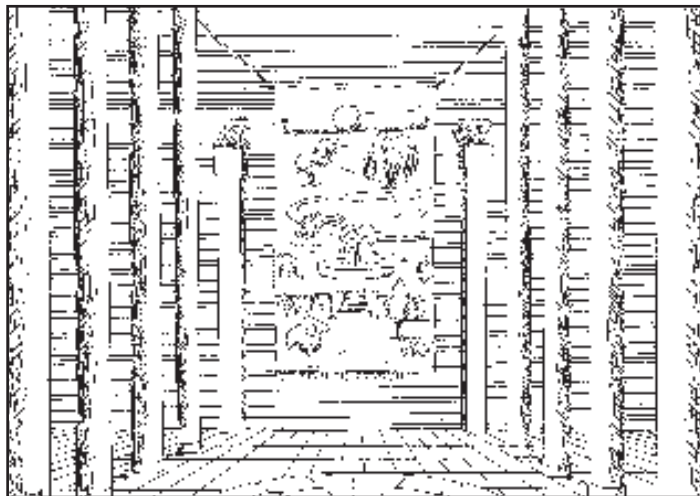
## Inga Lösa Trådar

*- Om jag såg något underligt den natten? Frågar Pigan. - Nej, det tror jag inte... Jo, nu när du säger det. Jag såg en spritt språngande naken karl traska genom piggången här bortanför köket när jag skurade innan frukost. Ja, inget konstigt med det egentligen, både Herrn och några av hans finare gäster brukar ta sig en tur dit emellanåt. Saken var att han var stilig och eh, välhängd, fniss..., ehum, skulle man kunna säga. Och varken Herrn eller några av de finare gäster vi har här nu är det. Eh, ja, stiliga alltså.*

Inga Lösa Trådar är ett High Fantasy deckaräventyr för fyra spelare som utspelar sig i Drakar och Demoner Experts värld. För att hålla spelet flytande och stämningen hög så bygger äventyret och de anpassade reglerna mycket på rollspelande och lite på tämningsrullande och siffervärden.

De erfarna äventyrarna anställs av Hertigen för att diskret lösa mysteriet med de tre bestialiska mord som har begåtts på hans närmaste män. Målade beskrivningar och intrikat deckararbete leder våra hjältar genom ett trollbindande äventyr till en heroisk slutscen med oväntade komplikationer.

Äventyret kräver en erfaren spelare som vågar lita på sitt omdöme och har viss kunskap om Drakar och Demoner världsbild.



**Kod:** R11

**Författare:** Anders Wänn

**Genre:** High Fantasy

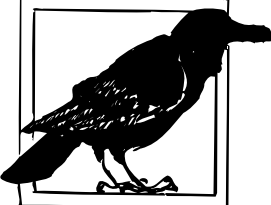
**Spelvärld:** Egen

**System:** Drakar och Demoner -91

**Antal spelare:** 4

**Förkunskapskrav:** Inga

**Bedömningsgrunder:** Rollspel, Inlevelse, Stämning



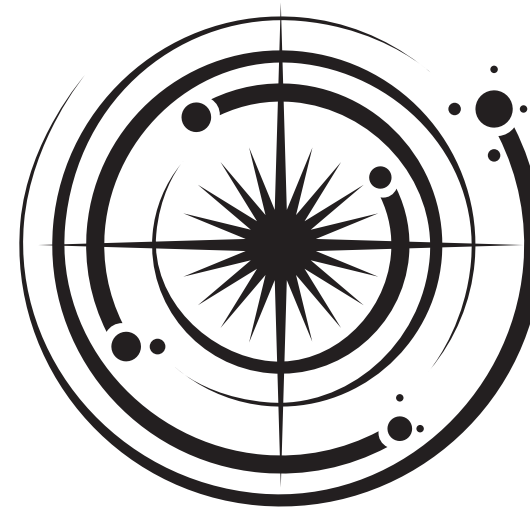
## Patrioterna

*Den 13 april firas Världssamfundets femtioårsjubileum. Civilisationen, född på nytt ur askan som sagans Fågel Fenix, firar femtio år. Glädjen över femtio år av fred och framtidstro kommer dock inte att delas av alla. När Sol-systemet förbereder sig för fest samlas vissa till protester. Små men högljudda demonstrationer tågar genom gatorna. Hela det inre Solsystemets Nät svämmas över av animerade protestbrev och utsätts för virusattacker. Över de missnöjdas huvuden vajar en fana, Nationens fana. Till ljudet av stöveltramp hörs slagropen "Ett folk, en stat - Ned med Samfundet!"*

*Tiden fram till högtiden blir allt kortare och vissa tycker sig skymta en konfrontation vid horisonten.*

*Läget är alltså perfekt för en grupp grävande reportrar att finna något intressant att skriva om...*

I detta äventyr till det nya svenska Science Fictionrollspelet Tellus ikläder sig spelarna rollerna av en grupp reportrar som planerar att infiltrera en liten, men högljudd, extremistgrupp kallad Nationen.



**Kod:** R12

**Författare:** Terje Nordin, Terra Incognita

**Genre:** Vetenskaplig SF

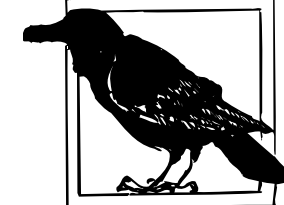
**Spelvärld:** Tellus

**System:** Tellus

**Antal spelare:** 4

**Förkunskapskrav:** Förkunskaper om världen är ett plus men inget krav

**Bedömningsgrunder:** Rollspel, Inlevelse och Grävande journalism



## Trädets Ruttna Fukt

*"The long unmeasured pulse of time moves everything. There is nothing hidden that it cannot bring to life, Nothing once known that may not become unknown." - Sophocles, Ajax*

*"Friedrich?"*

*"Byron?"*

*"Meleah?"*

*"Var är ni? Det är mörkt och jag är rädd!"*

På MittKon -99 spelades äventyret "Efter Regn". Där kunde ni följa fyra helt vanliga människors kamp mot de uråldriga krafter som legat bakom den älskade Carl Wests död. Ett äventyr som till viss del fortsätter här. Detta är inte en uppföljare i vanlig mening - ni behöver ingen tidigare kunskap och det är absolut inte nödvändigt att ni spelat "Efter Regn". Historien tar här en annan vändning då ni får chansen att gestalta de fördömda och ta del av deras inblandning i det som hände i den engelska staden Whiteshire 1923. Kom bara ihåg att detta är Vampire. Ni kommer att gå in i rollen som en av de förtappade, förbannade och dömda. Detta äventyr är ingen dans på rosor och vad ni än gör kommer livet för dessa varelser ändå för evigt vara deras helvete.



**Kod:** R13

**Författare:** Robert "Hampa" Holmberg

**Genre:** Personlig skräck

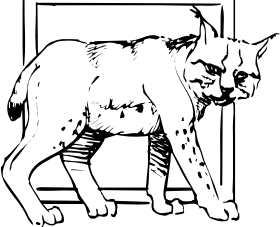
**Spelvärld:** World of Darkness, Vampire

**System:** Vampire: the Masquerade Revised

**Antal spelare:** 4

**Förkunskapskrav:** Inga, men tidigare erfarenhet av Vampire underlättar.

**Bedömningsgrunder:** Rollgestaltning och Historieberättande



## Vindgudens stjärna

*Juletid. Snön faller sakta mot marken, täcker den med ett mjukt, kallt täcke, täcker naturens döda, förruttnade löv med oskuldens färg.*

*Tid för familjer att samlas och fira i hemmens varma famn. Tid för eftertanke och sagor, minnen från det förflutna och drömmar om framtiden.*

*-Kom barn, sätt er här hos mig framför brasan och lyssna på en berättelse från förr! Farmor sitter djupt nedsjunken i den stora, tunga läderfätöljen med en tjock ullpläd om benen. Barn och barnbarn samlas i rummet, i soffan, på stolar och golv. Hon tar upp lille Timmy, den yngste i skaran av barnbarn, i knät. Timmys pappa ställer en kopp rykande te på bordet bredvid henne.*

*-Tack min vän. Nåväl, historien jag skall förtälja utspelar sig i slutet av 1920-talet. En professor på universitetet i Houston hade kommit över ett gammalt pergament, flera hundra år gammalt. Det var som en skattkarta, där skatten var Quetzalcoatl's stjärna. Quetzalcoatl var aztekernas vindgud, han som bar himlavalvet på sina axlar."*

*-Vilka var aztekerna? frågade Timmy.*

*-De var ett gammalt indianfolk som bodde i Mexico för mycket länge sedan, över 1000 år sedan, förklarade farmor.*

*-Vindgudens stjärna var en stor blå ädelsten som skulle ha magiska krafter, som att kunna förutspå framtiden. Farmor tog en försiktig klunk av det varma teet innan hon fortsatte.*

*-Tanken på att kunna finna denna oskattbara ädelsten fick professorn att lämna sitt trygga men lite trista liv på universitetet för att försöka finna Vindgudens stjärna ...*



**Kod:** R14

**Författare:** Sara Wallin

**Genre:** Äventyr

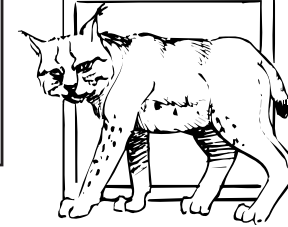
**Spelvärld:** 1920-talet

**System:** Systemlöst

**Antal spelare:** 4

**Förkunskapskrav:** Sett Indiana Jones

**Bedömningsgrunder:** Rolltolkning, Inlevelse och Filmiska klichéer



## Vintertårar

*Det som göms i snö...*

Vintern 1695 var en av de hårdaste som drabbat parisborna på många år. Snön låg som ett vitt täcke över stadens vägar, hus och tak. Det verkade inte finnas någon hejd på de stora mängder snö som himlen valt att skänka dem denna gudsförgättna vinter. Fader Philipe var en av de hårdast drabbade då han till sitt stora förtret fick allt färre besökare.

*-Det är den ogudaktigaste av årstider, och denna värre än någon, brukade han säga till det fåtal som anlade visit i den gamla kyrkan.*

Justain och hans något yngre bror Patric var precis klara med provianteringen vid handelsboden. Som tur var hade vädret lugnat ner sig, och det såg ut att bli en solig och fin dag ändå. Släden var fullpackad och hästarna trampade otåligt i snön.

*-Far blir nog glad över att se oss hemma innan kvällningen, sa Justain och satte sig tillrätta vid tömmarna. Patric däremot hade stegat iväg genom snön i riktning mot ett av torgets tre värdshus. Justain tvekade i om han skulle ropa åt sig sin bror, men lät honom gå. De hade gott om tid.*

*-Ni är en kloker ung man. Justain hoppade nästan till när den gamla gumman närmade sig.*

*-Ni ser gott i att hålla er undan från köldens kalla grep. Vintern tär på de flesta skall ni veta. Gumman log när Justain böjde sig ner efter en slant.*

*-Ni behöver inte tänka på mig, jag klarar mig. Jag är mer orolig för er del. Jag bär sorgebud från en vän... en mycket nära vän.*

Äventyret Glasfönster som spelades på MittKon -99 lämnade många frågor obesvarade. Detta är en fullständigt fristående fortsättning, som utspelar sig flera hundra år innan de händelser som utgjorde den förra delen. Gillar ni mystik, gåtor och intriger eller varför inte våghalsiga vagnsjakter och ärofyllda dueller, är detta något för er. Vad jag kräver av er är ringa. Fem timmar av er tid, fullständig inlevelse och ett glatt, friskt humör. Detta är en saga om kärlek långt över det jordiska. En historia ni själva skapar och gör till er egen. Välkomna.

**Kod:** R15

**Författare:** Robert "Hampa" Holmberg

**Genre:** Skräck / Spökhistoria

**Spelvärld:** Paris, 1695

**System:** Systemlöst

**Antal spelare:** 4

**Förkunskapskrav:** Inga

**Bedömningsgrunder:** Historieberättande och Rollspel

## Än Dansar Älvor

Regnet slog skoningslöst ner över den hårda asfalten. Man hade lovat bättre väder på nyhetssändningen tidigare under dagen, men det verkade som om de högre makterna än en gång bestämt sig för att strunta i metrologernas prognoser. Nere på den gamla motorvägen passerade en grön Ford i hög hastighet. Den trotsade våghalsigt både hastighetsbegränsningar och de väldiga vattenmassor som vräkte ner från skyarna.

Christie skruvade upp volymen högre tills den skråniga popmusiken fick det att skära i hennes öron. Hon hade hoppats att den skulle kunna störa ut hennes tankar, att hon för några få sekunder skulle få slippa tänka. Det gjorde ont, fastän skottskadan nästan läkt nu. Hon ville inte se efter, rädd för vad hon skulle se. Rädd för att tänka på vad som hade hänt. Tärarna hade sedan länge slutat komma, hon orkade inte mer. Allt hon kunde göra nu var att öka farten. Hon visste inte vart hon var på väg, eller hur långt hon hade åkt. Det enda som betydde något var att komma bort från allt. Långt bort från Jimmy, Kimberly och resten av världen. Hennes tankar vandrade åter tillbaka, hon orkade inte hålla emot dem längre. Hon orkade inte leva...

Skolan är slut för sommaren och fyra amerikanska tonåringar ger sig iväg på en färd genom USA för att fira livet, kärleken och den nyvunna friheten. Färden för dem närmre varandra, mycket närmre än de någonsin kunnat ana.

**Kod:** R16

**Författare:** Robert "Hampa" Holmberg

**Genre:** Drama

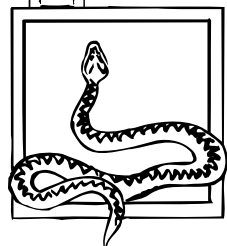
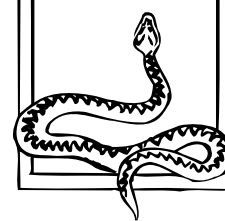
**Spelvärld:** Nutid, USA

**System:** Systemlöst

**Antal spelare:** 4

**Förkunskapskrav:** Inga

**Bedömningsgrunder:** Historieberättande och Rollspel



**COLLECTOR'S POINT**

Norrlands ledande kortbutik

**SINGELFÖRSÄLJNING:**

Magic, Middle Earth, Star Wars, Star Trek, Babylon 5

**UTÖVER KORTSPEL SÄLJER VI ÄVEN:**

Rollspel, brädspel och ett stort sortiment tillbehör

TEL: 090-77 61 21

HEMSIDA: [www.collectorspoint.se](http://www.collectorspoint.se)**HÅLL UTKIK EFTER OSS PÅ MITTKON!****Sound and Vision**  
Skolgatan 11 Örnsköldsvik**Rollspel**

Mage: The Ascension, Vampire: The Masquerade, Werewolf: The Apocalypse, Changeling: The Dreaming, Drakar och Demoner 6, Eon, NeoTech 2, Warhammer Fantasy Roleplay, Dungeons & Dragons 3:rd, Pokémon Jr. Adventure Game

**Figurspel**

Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40k, Mordheim, Necromunda, Gorkamorka, Void

**Kortspel**

Magic: the Gathering, Pokemon CCG, Sailor Moon CCG, Young Jedi CCG

**Datorspel**

Quake 3, Arcanum, Baldur's Gate 2, Diablo 2, mm.

**TV-Spel**

Playstation, Playstation 2, Dreamcast, N64, massor av titlar

**Begagnat**

TV-spel, datorspel & CD-skivor

**Figurslagsspel****Gorkamorka***Green is mean!***Kod:** T01**Arrangör:** André Nordin

**Krav:** Målade figurer, någorlunda regelkunskap, figurerna har utrustningen som den är utrustad med.

**Regler:** De som används är Grundreglerna, Digganob, White Dwarf\* och Citadel Journalen\*. "Spells" och annat slås fram på plats tillsammans med arrangören. Det går att anmäla sig på plats men föranmälan uppskattas.

**Antal spelare:** 4 - många**Necromunda***Dags att städa i Hiven!***Kod:** T02**Arrangör:** André Nordin

**Krav:** Målade figurer, någorlunda regelkunskap, figurerna har utrustningen som den är utrustad med.

**Regler:** De som används är Grundreglerna, Outlanders, White Dwarf\*, Citadel Journalen\* och Gang War\*. "Spells" och annat slås fram på plats tillsammans med arrangören. Det går att anmäla sig på plats men föranmälan uppskattas.

**Antal spelare:** 4 - många**Mordheim***Ska vi gå på luffen?***Kod:** T03**Arrangör:** André Nordin

**Krav:** Målade figurer, någorlunda regelkunskap, figurerna har utrustningen som den är utrustad med.

**Regler:** De som används är Grundreglerna, White Dwarf\* och Town Cryer\*. Spells och annat slås fram på plats tillsammans med arrangören. Det går att anmäla sig på plats men föranmälan uppskattas.

**Antal spelare:** 4 - många**Telefon: 0660-199 24**

## Warhammer Fantasy Battle

*Kom och kasta tenn på varandra!*

**Kod:** T04

**Arrangör:** André Nordin

**Krav:** Målade figurer, någorlunda regelkunskap, figurerna har utrustningen som den är utrustad med.

**Regler:** De som används är de nya Grundreglerna, White Dwarf\* och de Armelistor\* som har släppts. Spells och annat slås fram på plats tillsammans med arrangören. 1500 pts arme, inga specialkaraktärer. Det går att anmäla sig på plats men föransmälan uppskattas.

**Antal spelare:** 4 - många

## Warhammer 40K

*Mycket mörk stämning:*

*- In the grim darkness of the far future there is only war!*

**Kod:** T05

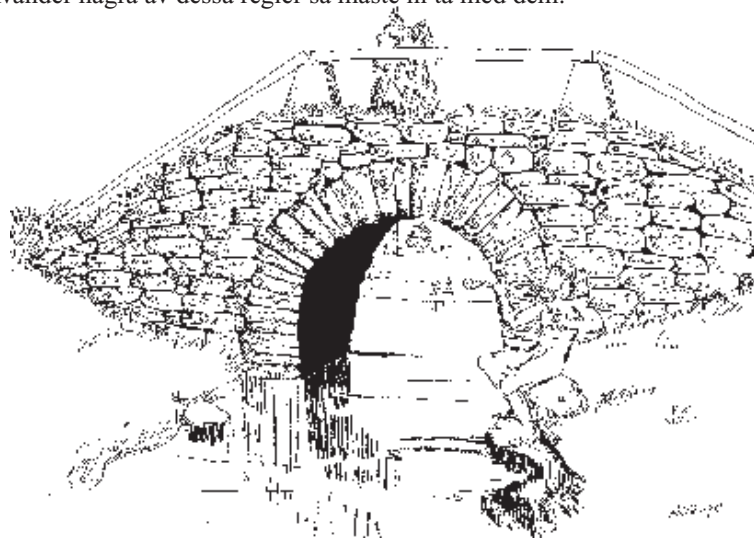
**Arrangör:** André Nordin

**Krav:** Målade figurer, någorlunda regelkunskap, figurerna har utrustningen som den är utrustad med.

**Regler:** De som används är Grundreglerna, White Dwarf\*, och de Armelistor\* som har släppts. Spells och annat slås fram på plats tillsammans med arrangören. Och armen är en 1500 pts arme, inga specialkaraktärer. Det går att anmäla sig på plats men föransmälan uppskattas.

**Antal spelare:** 4 - många

\* Om ni använder några av dessa regler så måste ni ta med dem.



# CodeX



# Kortspel

## Star Trek CCG - Sealed Deck

För er alla som har drömt om att få följa med på U.S.S. Enterprise tillsammans med Picard eller låta Kirk slåss med Klingoner så kan vi i år hjälpa er en bit på vägen. Var med och spela i en sealed deck. För pengarna får ni en snygg låda att förvara er kort i, 20 fixerade kort som bara går att få i den här produkten och 5 booster; 4 Premiere och 1 Alternate Universe. Inga krav på regelkunnskap krävs då jag kommer att hjälpa er hela tiden då ni får problem.

**Kod:** K01

**Arrangör:** Cristoffer "Stoffe" Wiker, officiell Ambassadör för Decipher

**Kostnad:** 160 kr utöver anmälningsavgiften, betalas på plats!

**Platser:** 16

## Star Trek CCG - Constructed

För att de som kommit lite längre i sina mål att ta över världsrymden med sin romulanflotta så kommer vi att ge er chansen att bevisa att just ni kan bygga den elakaste leken. Välkommen in på vår turnering där inte bara turen vad du drar i dina booster gör att du vinner. Här gäller strategi, lekbyggarkunskaper och sannolikhet. Tror du att det kan vara svårt? Inga problem, Jag kommer att hjälpa dig även här.

**Kod:** K02

**Arrangör:** Cristoffer "Stoffe" Wiker, officiell Ambassadör för Decipher

**Platser:** Så många vi kan få in!

**Priser:** Decipher sponsrar med priser till båda Star Trek-turneringarna, så vi lovar att ingen kommer att gå från någon av våra turneringar tomhänta. Demos kommer att hållas under hela konventet.

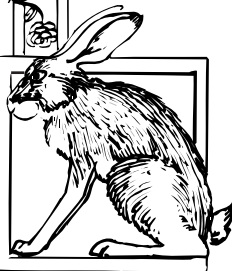
## Magic: The Gathering CCG

Som vanligt erbjuder vi både Typ 1 (Classic) och Typ 2 (Standard)-turneringar i Magic på MittKon. Båda är sanktionerade av DCI och reglerna är Wizards of the Coasts officiella, vilket betyder att viss förkunnskap starkt rekommenderas, särskilt vad gäller Banned och Restricted Cards. Möjlighet till Booster Draft-turneringar på Lördag eller Söndag om intresse finns.

**Kod:** K03

**Arrangör:** Henrik Klippström, officiell sanktionerad domare

**Priser:** Hemliga, men garanterat fantastiska, eftersom de sponsras av DCI. Som notis kan nämnas att en och annan Mox var inblandad vid prisutdelningen på MittKon -99...



## Babylon 5 CCG

I år ordnar arrangerar Den Arroganta Kiosken i samarbete med Collector's Point en turnering i Babylon 5 CCG. Tag med Er lek och låt kampen börja. Vi från kiosken lovar Er en hård batalj. Turneringen är en officiell sådan och sponsras av tillverkaren.

**Kod:** K04

**Arrangör:** Den Arroganta Kiosken i samarbete med Andreas Jansson, officiell domare

**Krav:** Medtag gärna två lekar så att det är lättare att matcha spelare mot varandra.

**Regler:** Turneringsregler "Basic Constructed Deck".

Se <http://www.vorlonspace.org/Events/Rules.HTML> för information.

**Antal spelare:** Obegränsat, minst 3 per spel

**Spelas:** Lördag och Söndag

## Illuminati

I år ordnar Den Arroganta Kiosken spel av Illuminati (inte CCG). Där får du chansen att ta över världen via olika vansinniga organisationer. Som lite kuriosa kan nämnas att spelet från början var avsett för att träna kioskpersonalen för deras kommande världsheravälde. All makt åt kiosken.

**Kod:** K05

**Arrangör:** Den Arroganta Kiosken

**Krav:** Ett ärligt leende och ett skarpsinne för ränsmidleri.

**Regler:** Standard regler.

**Antal spelare:** 3 - 6

**Spelas:** Alla pass

## Chez Geek

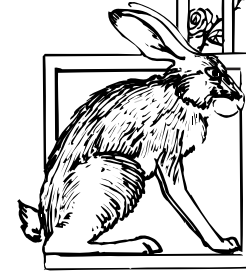
Slutligen anordnar också Den Arroganta Kiosken spel av icke-samlarkortspelet Chez Geek. Ett mycket enkelt spel där målet är att lata sig så mycket som möjligt. Till sin hjälp har man snabbmat, katter, filmer och annat livsnödvändigt för den late. Rekommenderas varmt av högt uppsatta inom kioskhierarkin.

**Kod:** K06

**Arrangör:** Den Arroganta Kiosken

**Antal spelare:** 3 - 6

**Spelas:** Alla pass



# Övrigt

## Diplomacy

Kom och bli ovän med både kompisar och kompletta främlingar i detta ondskefulla megalomanifrämjande spel.

**Kod:** B01

**Arrangör:** Jonas "Belund" Berglund

## Civilization

Utveckla din stenåldersstam mot världsherravälde!

**Kod:** B02

**Arrangör:** Jonas "Belund" Berglund

## Advanced Civilization

Den verkliga utmaningen. Speltiden begränsas till två pass då man kör klart rundan och räknar poäng.

**Kod:** B03

**Arrangör:** Jonne Berntsson, ring honom för mer information. Tel. 070-608 22 92

## Brädspelsbuffén

Den Arroganta Kiosken kommer att låna ut olika spel åt den som vill arrangera spontana turneringar eller bara ta det lugnt i glada vänners lag. Några exempel på spel som kommer att finnas till hands är Settlers of Catan, Talisman, Hero Quest, Music Mystery och Trivial Pursuit.

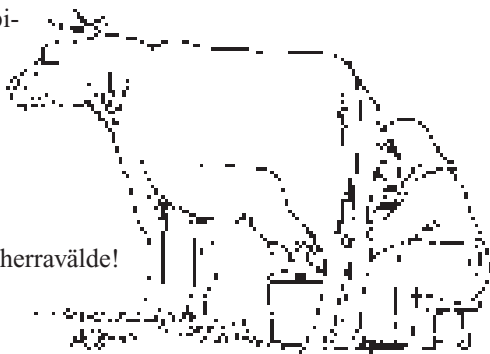
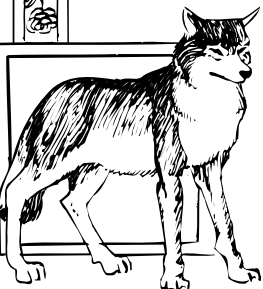
## Figurmålningstävling

Sound and Vision kommer att arrangera tävlingar i både snabbmålning och förmålade figurer. Någon sorts priser kommer att förekomma.

## Cthulhukonsttävling

*Iä! Iä! Shub-Niggurath! Geten med de Tusen Ynglen! Yog Sototh är Nyckeln och Porten! Cthulhu fthagn R'lyeh! Tag er i akt för Nyarlathotep!*

Kom och visa upp dina gräsliga sinnesförvridande Cthulhu / Lovecraftinspireerade konstverk! Tävlingen delas in i förgjorda alster och otäckheter gjorda på plats. Om tillräcklig uppslutning sker kommer även en indelning i 2D- och 3D-konstverk att inträffa. Bilder av de vinnande alstren kommer att visas på Chaosiums hemsida! Priser kommer att finnas, förutsatt att vinnarna är i stånd att ta emot dem...



## Filmvisning

Genom hela Konventet kommer film att visas dygnet runt. Visning sker i skolans aula, och en videokanon av värsta sort kommer att användas. Varning för suspekta filmer - ansvariga för att gräva fram "lämpliga" verk är nämligen Jonas Håkansson och André Nordin, vilka båda har välförtjänta rykten inom området...

## Auktion

Som vanligt kommer MittKons ständige auktionsutropare att hålla en auktion vid Konventets slut. MittKon tar ut en avgift på 10 kronor per inlämnad artikel, oavsett om den blir såld eller ej. Du bestämmer själv utgångsbudet för dina varor. Mer information ges till intresserade på plats.

## Runan - Konventstidning på MittKon!

*Aldrig förut har Runan vågat sig så långt norrut som till Ö-vik, men någon gång måste ju som bekant vara den första. På MittKon kommer vi att (med reservation för ändringar) hålla i den eminenta konventstidningen (f.n. utan namn), sälja Runor (billigt!), vara trevliga (tro't eller ej), skrika och gapa (definitivt!), förhoppningsvis spela ett par rollspelsäventyr och kanske hålla i något blodigt figurspelsarrangemang. Med andra ord är det bara att smyga runt i lokalerna och hoppas att vi inte ser dig, alternativt leta upp vårt bort så att vi ensemble kan idka lite kulturell imperialism och annan nervpirrande verksamhet. Med ytterligare andra ord: Tillsammans gör vi MittKon ännu bättre! (Förutsatt att det någonsin varit bra, vilket oskulder som vi är alltså tyvärr inte kan svara på.) - Runan redax [runan@hotmail.com / www.rollspel.org]*

## Lajvhörnan

Från de mörka skogarna i Dalarna kommer en hop underliga figurer. De kallas "lajvare" och tycker om att vistas långt från civilisationen under långa tidsrymder i sträck, iförda uråldriga paltor, smink och latex. Dessa suspekta varelser har hotat med att ockupera ett hörn av MittKon, där de hade tänkt ställa ut allehanda grannlåt och bländverk för att försöka förvräda sinnet på förbipasserande. Se upp. De är troligtvis farliga.



**Nu är det dags att packa väskorna! Anmäl dig IDAG!**



