

# GthCon

XXX



14-16 april 2006 Göteborg

Sista anmälningdag: 13 mars



# GothCon

## Hej!

Nu är det dags att fira och ha kul. Världens äldsta återkommande konvent fyller 30 år. GothCon har bara blivit större och bättre med åren. Förra året hade vi 1650 besökare. I år utökar vi antalet lokaler för att göra det bättre för alla som kommer dit.

Detta året är mitt första som ordförande och C GothCon men det är också det året jag lägger ner minst arbete. Det är ett stort antal personer som viger en stor del av sin fritid åt GothCon. De som står mig närmast är självklart staben. Det är de som gör allt det hårda arbetet och ser till att vi har roligt under tiden. Sen finns det arrangörer som ser till att våra deltagare faktiskt har saker att göra under konventet. Sist men inte minst har vi de som ställer upp och arbetar under själva konventet. Utan dessa eldsjälar skulle det inte bli mycket till konvent.

Givetvis är de allra viktigaste personerna ni deltagare som bara behöver njuta av det vi åstadkommer. Det är er glädje som är drivkraften bakom allt arbete vi lägger ner under året.

Jag hoppas att du som nu håller vår folder i handen vill vara med och göra GothCon XXX till det största och bästa konventet i GothCons historia.

Boka påskhelgen den 14-16 april redan i dag.

**Anna Lundin**

Ordförande & C GothCon XXX

## KONTAKT

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

Vi finns här för er skull!

### Ordförande

Anna Lundin  
Kompassgatan 7  
413 16 Göteborg

info@gothcon.se  
ordf@gothcon.se

GothCon mobil  
0735 - 69 50 64

### Sekreterare

Lina Garvars  
sekr@gothcon.se

### Kassör

Niklas Larsson  
pengar@gothcon.se

### Rollspel

Christofer Colliander  
Thomas Larsson  
Åsa Roos  
rollspel@gothcon.se

### Figurspel

Morgan Johansson  
figurspel@gothcon.se

### Brädspel

Per Danngärde  
Tobias Eliasson  
bradspel@gothcon.se

### Kortspel

Daniel Ahlberg  
Niklas "Flax"  
Kärstrand  
kortspel@gothcon.se

### Anmälningar

Matti Karpkala  
anmalning@gothcon.se

### Personal

Carola J Karlsson  
personal@gothcon.se

### Web

Andreas Johansson  
webmaster@gothcon.se

Årets logotyp är designad av Johan Lundqvist.

Vill du ha din logga på framsidan nästa år? Börja rita nästa års logga till GothCon redan nu! Det vinnande bidraget får, förutom ära, makt och berömmelse, även 500 kr.

### Tävlingsregler

- Logotypen skall föreställa något flygande.
- Logotypen skall vara rent svartvit, 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.

Mer information kommer att dyka upp på hemsidan när det börjar närma sig.

Foldern är designad av Johan Westlund.

Tryckt av Elanders i 5 000 ex.

Copyright Föreningen GothCon 2005-2006.



# Information

## 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 1500-1600 besökare varje år.

En stor grupp människor som alla 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 drogfrött.

**När:** Påskhelgen, 14-16 april 2006

**Var:** Hvitfeldtska gymnasiet, centrala Göteborg

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

**Pris:** Vid föranmälan kostar det 200 kronor om man samtidigt går med i föreningen Gothcons vänner. Vill man inte gå med i Gothcons vänner kostar det 240 kr. Eventuella avgifter för turneringar eller liknande kan tillkomma.

I dörren kostar det istället 270 kr om man vill bli medlem och 310 kr annars. Endagsbiljett kostar 120 kr. Är du bara nyfiken och vill gå runt och titta, utan att delta i något spel eller arrangemang eller övernatta, är det gratis.

## 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 RÄTT

### 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 Brunnsparken, tag spårvagn 7 (mot Tynnered), spårvagn 10 (mot Sahlgrenska), buss 40, 48, 58 eller stombuss 16. Stig av vid hållplatsen Kapellplatsen, som ligger i höjd med Vasa Sjukhus på kartan.

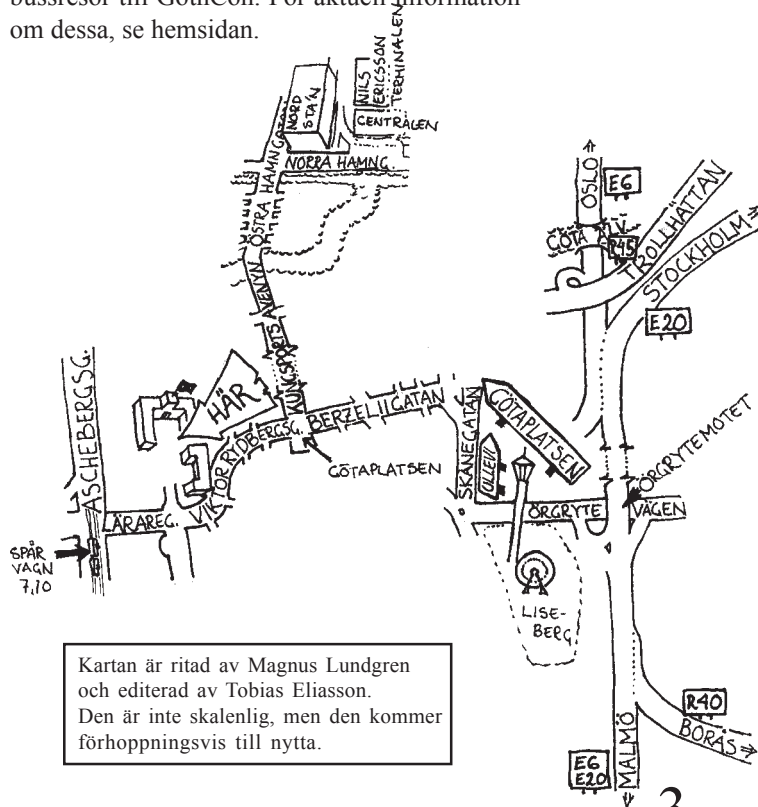
### MEDBIL

**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. För aktuell information om dessa, se hemsidan.



### REKLAM OCH FÖRSÄLJNING

Varje år kommer ett antal butiker och företag till GothCon för att visa upp sig och arrangera aktiviteter. Om du eller ditt företag önskar sälja/förevisa produkter eller liknande, ta snarast kontakt med Anna Lundin, ordf@gothcon.se Observera att inga företag, personer eller organisationer får sälja varor eller tjänster under konventet, ej heller dela ut/sätta upp prislistor, reklam eller liknande utan Föreningen GothCons medgivande.

### STÖRANDE MOMENT

Vi förbehåller oss rätten att kasta ut folk som uppträder störande, är 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:

Fredag: pannbiff/veg. linsbiff

Lördag: lasagne/veg. lasagne

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

### RECEPTIONEN

Receptionen är öppen 08:00-02:00 varje dag under konventet. I år kommer vi 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!

### 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.

### T-SHIRT OCH MUGG

Visst vill du vara lika cool som alla andra och ha en t-shirt med GothCon XXX: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 med tryck, dessa köper man i cafeteria och de kostar 30 kr.

### 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 utökat 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)

### INVIGNING OCH AVSLUTNING

Missa inte invigningen på GothCon XXX då konventet officiellt öppnar, 09:00 på fredag för att vara mer exakt. På söndag 16:00 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!

## ARRANGERA

Vill du arrangera någonting på GothCon XXX? 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 är en riktig smålvarg, så ska du veta att det kan löna sig att anmäla sig som arbetare till konventet. Om du arbetar så får du en t-shirt och för varje pass du arbetar får du även en liten måltid. Arbetar du tre pass får du tillbaka hela din inträdesavgift! (Ett pass får du tillbaka 25%, två pass 50%.)

Även i år kan du faktiskt spela under alla passen, besöka GothCon precis som vanligt, men ändå få tillbaka en del av inträdesavgiften! Detta genom att anmäla dig som städare under slutstället. Slutstället har begränsat antal platser och fungerar lite annorlunda. Söndagen räknas som ett pass och måndagen som två. Dessutom får man en T-shirt, mat, loot, en hemlig present och möjligheter att linda in folk i silvertjej.

För mer information, kontakta [personal@gothcon.se](mailto:personal@gothcon.se) eller [stad@gothcon.se](mailto:stad@gothcon.se)

## SMYGSTART

Som vanligt smygstartar vi konventet redan på torsdagen, 19:00 för att vara mer exakt. Det kommer dock inte att arrangeras några spel på torsdagen, men lokalerna är öppna och det är fritt fram att medtaga egna spel. Man kan även sova på konventet natten mellan torsdag och fredag.

## HEMSIDAN

På vår hemsida hittar du all information som kommit oss tillhanda efter att denna folder gick i tryck. Kolla in den med jämna mellanrum för att se vad som har förändrats, uppdaterats eller tillkommit.

Adressen är:

<http://www.gothcon.se>

# Tävlingar

## SKRIVARTÄVLING

**Kategorier:** prosa och poesi

Bidragen ska vara maskin- eller dataskrivna med lättläst typsnitt och skrivna på antingen engelska eller svenska med en maxlängd på cirka 30 sidor. Vi behåller dem så lämna inte in ert enda exemplar!

På ett bord i närheten av receptionen finns en gul mapp märkt SKRIVARTÄVLING, i den lägger man sitt anonyma bidrag. I kuvertet i ovan nämnda

mapp lägger man en lapp med sitt namn och bidragets titel, allt för att jag ska kunna vara så opartisk som möjligt när jag läser bidragen. Man får lämna in mer än ett bidrag men helst inte mer än tre per kategori. Sluttid för inlämnande är lördag kväll, troligtvis vid 20-tiden.

Nytt för jubileumsåret – vill ni ha kortfattad konstruktiv kritik för ert bidrag? Skriv det på lappen och lämna er e-postadress.

## TECKNINGSTÄVLING

**Kategorier:** färg, svartvitt, datorgrafik och ”på plats”

Bidragen lämnas in till ansvarig och lämnas ut igen på tider som kommer att sättas upp på anslagstavla/vid upphängningsplatsen. Vi sätter upp bidragen med nålar i hörnen så är du mycket rädd om ditt verk får du ta med någon form av skyddsutrustning för det. Efter bedömningen lämnas bidragen ut på anslagna tider.

För ”på plats”-kategorin kommer det att finnas penna och papper i närheten av upphängningsplatsen och bara dessa papper får användas.

## FIGURMÅLNINGSTÄVLING

**Kategorier:** enskild figur och grupp (max 10 st)

Bidragen lämnas in till ansvarig och lämnas ut igen på tider som kommer att sättas upp vid (den låsta) glasmontern där de ställs ut. De lämnas ut igen efter bedömningen på likaledes anslagna tider. Bidrag som inte lämnats in till ansvarig personligen tar vi inget som helst ansvar för!

## ÄGGMÅLNINGSTÄVLING

Även i år fortsätter denna anrika och traditionstyngda tävling! Endast ägg målade på GothCon får delta – färg, ägg och penslar kommer att finnas på ett bord i anslutning till de andra tävlingarna.

## DRÄKTTÄVLING

I år tänkte vi även ha en dräkttävling för de som vill visa upp sina vackra kreationer. Den kommer att vara i norra aulan på lördag kväll klockan 21:15.

För samtliga tävlingar gäller att inga bidrag som kommer att utgöra pris på GothCon får vara med.

Samtliga prisutdelningar sker på avslutningen.

Om ni har några frågor om tävlingarna kan ni kontakta [tavlingar@gothcon.se](mailto:tavlingar@gothcon.se)



# Anmälan

Läs noggrant igenom dessa instruktioner innan du anmäler dig!

Föransmälan måste göras **senast fredagen den 13 mars 2006**. För sent inkomna anmälningar kan bli behandlade ändå, men bekräftelse hinner oftast inte skickas ut i dessa fall. De som anmäler sig för sent får dessutom betala mellanskillnaden till priset i dörren. **Anmälan är personlig och bindande.**

Det finns två sätt att föransmäla sig till GothCon, antingen genom att fylla 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**. Du måste använda kulspetspenna, annars syns inte vad du har skrivit. **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.

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 o s v) och två siffror som enbart är en numrering av den typen av spelarrangemang (01, 02, 03 o s v).

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 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 spelansmälan.

Vid laganmälan 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 upp ert lagnamn!

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!

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.

## ATT FYLLA I EN TOM BLANKETT

Se till att fylla i rätt postgironummer (487 56 09-2) och betalningsmottagare (Föreningen GothCon). Rita därefter av GothCons bifogade blankett, eller skriv i en spalt uppifrån 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 några dagar för betalningen att nå oss. Betalningen måste vara oss tillhanda för att du ska räknas som anmäld!

## UTLANDS BOSATTA

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

	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 11:00 - 16:00
<b>ROLLSPEL - TURNERINGAR</b>							
Prinsessa försvunnen San Andreas	Casus belli Fjälldåd Girighet	Drömmar i silver Fjälldåd Girighet Nyckeln	Fjälldåd San Andreas	Casus belli Drömmar i silver Fjälldåd Prinsessa försvunnen Nyckeln	Casus belli Drömmar i silver Girighet Nyckeln		
<b>ROLLSPEL - ARRANGEMANG</b>							
Hämndens kalla rätt Thief Past sins Snöflodens fall	Bakom hans ögon Silver City Honungssommar Vitt kontrakt Skuggor ur det förf.	Bakom hans ögon Dude where is my ... Honungssommar Past sins Skuggor ur det förf.	Hämndens kalla rätt Vitt kontrakt Past sins Skuggor ur det förf. Snöflodens fall	Silver City Thief Vitt kontrakt Skuggor ur det förf.	Bakom hans ögon Dude where's my ... Honungssommar Skuggor ur det förf.	Hämndens kalla rätt Dude where's my ... Thief Silver City Skuggor ur det förf. Snöflodens fall	
<b>ROLLSPEL - DROP IN</b>							
Pocket Task Force	Alea iacta est	Alea iacta est Indierummet, Dungeon of Doom, Rollspelsbaren, We're so screwed	Alea iacta est Pocket Task Force		Alea iacta est	Pocket Task Force	
<b>LAJV</b>							
			Brämhultslive	Guranga			
<b>KORTSPEL</b>							
Thirty year war draft Lupus in tabula	PTQ Chareston I (10:00) 15 card, foil decks (19:00) MAGIC 8-manna rullande (14:00 - 04:00) Thirty year war draft Once upon a time... MECCG (Prova på)	Once upon a time... MECCG (Prova på)	Västsvenska Mästerskapet / Standard (10:00) Swedish Vintage Championship Trial (18:00) MAGIC 8-manna rullande (14:00 - 04:00) V:TES EC Qualifier 2006 Once upon a time...	Once upon a time... MECCG (Turnering)		PTQ Charleston II(10:00)	MECCG (Final)
<b>FIGURSPEL</b>							
Mordheim/Necromunda Flames of war St.Lö Spearhead Gå På	Tredje världskriget (18:00) Flames of War Sea Battle Trophy Battle Fleet Gothic Carlarnes Pizzaleverans Gå På Confrontation - Turnering (11:00 - 20:00) Confrontation - Demo (11:00 - 23:00) SM I Warmaster, Warzone (P 1 - 6) Warhammer 40K, Warhammer	Battle Fleet Gothic	Mordheim/Necromunda Flames of War St. Lö (10:00) Spearhead (12:00) Carlarnes Pizzaleverans Kellys hjältar (14:00) Confrontation - Turnering (11:00 - 20:00) Confrontation - Demo (11:00 - 23:00) Guld & Bly (P 2 - 7) Fantasy Battles, Goth Bowl 2006, Lustria - Cities Of Gold	Mordheim/Necromunda Flames of War Battle Fleet Gothic			
<b>BRÄDSPEL</b>							
Colossal Arena Mah-Jong Civ the Expansionproject (P 1 - 2) SM Axis & Allies (Kval, P 1 - 2) X-Bugs (Kval) HGO's Workshop	SM Diplomacy (Kval) Carcassonne (Kval) Civ the Expansionproject (P 1 - 2) SM Axis & Allies (Kval, P 1 - 2) Tribes Mutant Chronicles Advanced Squadleader (08:45 - 00:30) Tyska Hörnet, Cheapass Games spelbar, Kill Dr.Lucky, Witch Trial, SM I BRAWL, Buttonmen, Diceland, S.A.R.Z. Spelbar, Pentago, Steve Jackson Games rummet, FRAG, Brädspelsbaren	Adv. Civilization (Kval) Ticket to Ride (Kval) Runebound Doom the Boardgame Friform, för en liten stund Munchkin (Kval) Puerto Rico (Kval)	SM Diplomacy (Kval) Senator SM Axis & Allies (Final) Tribes X-Bugs (Kval)	SM Diplomacy (Kval) Adv. Civilization (Final P 5 - 6) Kablammo Runebound Spank the Monkey Mah-Jong SM Settlers (Kval) Munchkin (Kval) X-Bugs (Final) Mutant Chronicles Advanced Squadleader (08:45 - 00:30)	Lovesoap SM Diplomacy (Final) Ticket to Ride (Final) Doom the Boardgame Friform för en liten stund SM Settlers (Final) Tribes Puerto Rico (Final) HGO's Workshop		Munchkin (Final) HGO's Workshop

### BRÄDSPEL

B01	Diplomacy	20 kr
B02	Advanced Civilization	20 kr
B03	Carcassonne	20 kr
B04	SM Kval, Settler of Catan	20 kr
B05	Civ The Expansionsprojekt	20 kr
B06	SM Axis & Allies	40kr/lag
B07	Puerto Rico	20kr

Som ni kanske märker finns det vissa brädspel i schemat som inte står med i foldern. Information om dessa finns på GothCons hemsida.

### KORTSPEL

K01	V:TES EC Qualifier 2006	Se web
K02	MECCG	100 kr

### ROLLSPEL

R01	Casus Belli	3-5 personer, 100 kr
R02	Fjälldåd	5 personer, 100 kr
R03	Girighet	4-5 personer, 100 kr
R04	Nyckeln	4 personer, 100 kr
R05	Prinsessa försvunnen	4 personer, 100 kr
R06	San Andreas	4-5 personer, 100 kr
R07	Bakom hans ögon	4 personer, 75 kr
R08	Drömmar i silversken	3-4 personer, 75 kr
R09	Dude where's my...	4-5 personer, 75 kr
R10	Honungssommar	5 personer, 75 kr
R11	Hämndens kalla rätt	4-6 personer, 75 kr
R12	Past sins	4 personer, 75 kr
R13	Silver City	3 personer, 75 kr
R14	Skuggor ur det...	5 personer, 75 kr
R15	Snöflodens fall	3-5 personer, 75 kr
R16	Thief	4 personer, 75 kr
R17	Vitt kontrakt	4-5 personer, 75 kr

L01	Brämhultslive	50 kr/person
L02	Guranga	20 kr/person



# Brädspel

## SM I DIPLOMACY (BO1)

Brädspelket utan slump. Inga kort, inga tärningar, enkla regler. Spelet avgörs av din förmåga att skapa förtroende och bygga allianser och pakter med dina medspelare... och att veta när du skall bryta dem.

Scenariot är det politiska spelet mellan sju stormakter i Europa anno 1901 där det gäller att vara större än sina sex motståndare på brädet när partiet är slut. Årets tävling har SM-status, men låt inte detta avskräcka dig från att pröva din diplomatiska förmåga. Såväl mindre rutinerade spelare som nybörjare är välkomna att delta, och regelgenomgång för oerfarna kör vi vid behov i samband med starten av varje pass.

Vi planerar att köra tre kvalronder och ett finalpass enligt nedanstående schema. De två bästa resultaten räknas. Det finns emellertid inga krav på att delta i hela kvalet, utan "prövapåspelare" är välkomna att spela enstaka pass, även i finalomgången.

För information om upplägg, se GothCons hemsida eller [sm.diplomacy.se](http://sm.diplomacy.se)

**Arrangör:** Tage Bengtsson  
([tbmark10@yahoo.se](mailto:tbmark10@yahoo.se)) Tel 033-106504.

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan + Drop In, 20kr  
**Speltillfällen:** Kval Pass 2,4,5, Final Pass 7

**Antal Spelare:** obegränsat

**Förkunskapskrav:** inga

**Regelverk:** n/a

## ADVANCED CIVILIZATION (BO2)

Ett spel med handel och utveckling i fokus. Led ditt folk genom årtusendena och bygg upp ditt rike genom idka handel runt medelhavet. Utveckla nya teknologier och samhällsskick samtidigt som du försöker undvika svält, sjukdomar och andra katastrofer.

**Arrangör:** Simon Danielson, [sdanielsson@gmail.com](mailto:sdanielsson@gmail.com)

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan + Drop In, 20kr

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

**Antal Spelare:** obegränsat

**Förkunskapskrav:** inga

**Regelverk:** n/a

## CHEAPASS GAMES SPELBAR

När du känner att du har lite tid över på GothCon får du inte missa att titta in i Cheapass Gamesrummet. Här kan du slappna av, ta det lugnt, spela några klassiker som Kill Dr. Lucky eller Witch Trial eller låta oss lära dig några nya tuffa spel. Vi har med oss mängder med spel, bl a: Diceland, Fight the Power!, Biting of Hedz, Lightspeed, US Patent No. 1, Freeloder, Deadwood, Fightball, Give me the Brain, Unexploded Cow och Buttonmen.

Här kommer det även att hållas turneringar i både det ena och det andra med fina priser. Så titta in för hos Cheapass är alla välkomna!

**Arrangör:** Jeff Eklund, [jeff@marisa.se](mailto:jeff@marisa.se)  
Samuel Åström, [samuel@monkeygames.se](mailto:samuel@monkeygames.se)

**Anmälan och kostnad:** Drop In, gratis

**Speltillfällen:** Pågår under hela konventet

**Antal Spelare:** obegränsat

**Förkunskapskrav:** inga

**Regelverk:** n/a

## SM I BRAWL

BRAWL är ett kortspel som tar 60 sekunder att spela när man lärt sig det. Tänk dig ett fightingspel till någon TV-spelskonsol i form av ett kortspel där du lägger ett kort för varje slag och block du gör och då har du BRAWL. Hysteriskt kul och beroendeframkallande!

För första gången arrangeras nu SM i BRAWL, ära och fina priser väntar till de segrande. Så passa på att titta in i Cheapass Games rummet, lär dig spela BRAWL och ställ sedan upp i SM!



**Arrangör:** Jeff Eklund, jeff@marisa.se  
**Anmälan och kostnad:** Drop In, gratis  
**Speltillfällen:** Kval Pass 1,5, Final Pass 7  
**Antal Spelare:** obegränsat  
**Förkunskapskrav:** inga  
**Regelverk:** n/a

#### MAH-JONG

Mah-jong är ett roligt fyrmannaspel som är lätt att lära sig. Litet enkelt förklarar går det ut på att samla så kallad pong (triss), kong (fyrtal) eller chi (stege) för att med 14 brickor fullborda handen. Det är ett sällskapligt spel som inte kräver någonting av spelaren förutom möjligen tur. En omgång kräver max 4, minst 3 spelare så ta gärna med en kompis. Hjärtligt välkomna till att spela Mah-jong!

Om ni har några frågor eller vill ta reda på om jag finns tillgänglig för ett parti, kontakta mig gärna via mobil 0736 - 36 99 47 (under GothCon) eller e-mail tahlga@yahoo.se (före GothCon)

**Arrangör:** Tamm Backman, tahlga@yahoo.se  
**Anmälan och kostnad:** Drop In, gratis  
**Speltillfällen:** Pass 1, 6  
**Antal Spelare:** 3-12  
**Förkunskapskrav:** inga  
**Regelverk:** n/a

#### S.A.R.Z. SPELBAR

Det är otroligt roligt att få vara med i GothCons 30-årsjubileum! 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 Enigma Distribution, Gigantoskop, Card Cabinet och Cheapass Games!

Passar både för tjejer och killar, unga som gamla. Suveräna spel som Ticket to Ride, Runebound, Senator, Pentago, Colossal Arena, Doom the boardgame, Kablamo, Spank the Monkey, Kadaboom, Kill Dr. Lucky, Carcassonne och LoveSoap 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. Hos oss är möjligheterna obegränsade för dig, så det är bara att välja och vraka. Du kommer minst sagt att hitta många favoritspel i S.A.R.Z. Spelbar. Tror du inte att det är roligt? TRY US!

**Arrangör:** S.A.R.Z., sarz@ynot.nu  
**Anmälan och kostnad:** Drop In, gratis  
**Speltillfällen:** Pågår under hela konventet  
**Antal Spelare:** obegränsat  
**Förkunskapskrav:** inga  
**Regelverk:** n/a

#### CARCASSONNE KVAL-SM (B03)

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 för att få kontroll och inkassera poäng. 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 ett enkelt men klurigt bräckspel som ger nya utmaningar vid varje tur.

Här på GothCon har vi den första kvalturneringen för året. Du har chansen att kvala dig direkt till finalen i SM i Carcassonne 2006! Vi spelar med den första expansionen (värdhuset och katedralen), men utan "floden". Du hittar oss i S.A.R.Z. Spelsbaren.

**Arrangör:** S.A.R.Z., sarz@ynot.nu  
**Anmälan och kostnad:** Drop In, 20 kr  
**Speltillfällen:** Kval Pass 2, Final Pass 4  
**Antal Spelare:** obegränsat  
**Förkunskapskrav:** inga  
**Regelverk:** n/a

#### TICKET TO RIDE KVAL-SM

I detta underbara brädspel får man använda tåg som färdmedel, färdas runt i Nordamerika och försöka åka till så många destinationer som möjligt, för att klara av sina spec. destinationskort. Ett klurigt och roligt spel som sätter hjärna igång direkt från första början av rälsen. Ticket to Ride har utsetts till "Årets familjespel 2005" och det finns många anledningar till varför. Prova att spela, så förstår du varför.

S.A.R.Z. ordnar här på GothCon den andra kvalturneringen för Ticket to Ride SM 2006. Så du har chansen att kvala dig direkt till stora finalen!

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

**Arrangör:** S.A.R.Z., sarz@ynot.nu  
**Anmälan och kostnad:** Drop In, 20 kr  
**Speltillfällen:** Kval Pass 3, Final Pass 7  
**Antal Spelare:** obegränsat  
**Förkunskapskrav:** inga  
**Regelverk:** n/a

SETTLERS OF CATAN SM-KVAL (B04)

Tävla om att snabbast utveckla livet på Catan genom att upprätta byar, städer och infrastruktur samt träna upp en militär som kan skydda dig mot rövare. Byt väte mot klegg, eller varför inte stock mot bä för att bli först att uppnå 10VP och ta hem spelet.

Kvalet kommer att spelas på samma sätt som tidigare SM-kval. Det vill säga att alla får spela två partier varefter de åtta bästa går vidare till semifinaler. De två bästa i varje semifinalparti spelar en final. Ettan och tvåan i finalen direktkvalificerar till SM-slutspelet under Kalmars Spelkonvent, Calcon, under trettonhelgen 2007. Under SM står Sveriges två VM-platser på spel. De skickliga och lyckliga som tar dessa platser får åka till Spelmässa i Essen och representera Sverige under VM i Settlers samt får viss resesubvention.

**Arrangör:** Christoffer Ångmark,  
angmark@ost.sverok.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan + Drop In, 20 kr

**Speltillfällen:** Kval Pass 5, Final Pass 6

**Antal Spelare:** obegränsat

**Förkunskapskrav:** inga

**Regelverk:** n/a

CIV THE EXPANSIONPROJECT (B05)

Civilization: The Expansion Project är en utökad och förenklad version av Advanced Civilization, och är liksom originalet ett spel för såväl nybörjare som vana spelare. Alla är välkomna. Du behöver inte ha spelat någondera tidigare för att ha kul. Du lär dig spelet medan du spelar det.

Skillnaden mot originalet är att istället för futtiga sju spelare finns det plats för arton, istället för tolv katastrof kort finns det tjugofyra, och istället för tjugofyra uppfinningar finns det femtioen. Det är helt enkelt Civ - fast större!

Känner du för att vidga din spelhorisont bör du prova den här varianten. För att hinna med hela spelet så spelar vi ett dubbelpass, men du kan ta det lungt, det blir minst en matpaus och bensträckare, så att vi orkar hela vägen ut.

Om du vill ha mer information, besök gärna spelets hemsida: <http://www.civproject.net>

**Arrangör:** Jon Severinsson,  
jon@severinsson.net

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan + Drop In, 20 kr

**Speltillfällen:** Pass 1+2

**Antal Spelare:** max 18 spelare

**Förkunskapskrav:** inga

**Regelverk:** Se ovan.

ADVANCED SQUADLEADER

Spelformatet är s k miniturneringar. I varje miniturnering kan 4-8 spelare delta. Beroende på antal spelare tar det alltså 2-3 omgångar att få fram en segrare. Endast segraren går vidare efter varje omgång, förloraren slås ut och kan därmed ägna sig åt annat spelande. Vid 5-7 deltagare kommer spelare att lottas in i omgång 2.

Motståndarna i varje mini-turnering kommer att lottas mot varandra och ingen seeding eller dylikt kommer att användas. Om fler än 8 anmäler sig till mini-turneringen spelas två turneringar parallellt. Till varje omgång kommer spelarna att kunna välja mellan 3 i förväg utvalda scenarios. Fördelen med detta format gentemot ett mer traditionellt format är att möjlighet ges att delta i en (eller två) ASL-turneringar samtidigt som man hinner spela andra spel under konventet.

För dom som inte deltar i turneringen (eller blivit utslagna) kommer plats för öppet ASL-spel att tillhandahållas. För information om tidsplaner för turneringarna, se GothCons hemsida.

**Arrangör:** Robert Maglica, maglica@yahoo.com  
Klas Malmström, klas\_malmstrom@yahoo.se

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till arrangör + Drop-in, gratis

**Speltillfällen:** Se hemsidan

**Antal Spelare:** 8/miniturnering

**Förkunskapskrav:** för turnering men ej för öppet spel

**Regelverk:** ASLv2

SM I AXIS & ALLIES (B06)

Året är 1942. Världen står i brand. I de ryska skogarna stormar de tyska pansardivisionerna vidare. I Ostasien fortsätter det kejsrerliga 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 som mänskligheten skådat. Slåss om den ärade SM-titeln och en prissumma icke värd att förglömma.

Vid mästerskapet kommer de nya reglerna att tillämpas förutom att det kommer att finnas en tidsbegränsning vid varje match och det kommer att tillämpas mer precisa vinstomständigheter, allt för att göra det rättvist.

SM: et kommer i år att från början vara ett slutspel med plats för 8 lag. Så skynda på och anmäl er om ni vill ha en chans på den åtråvärda titeln. Varje lag kommer att bestå av två personer och dessa två personer kommer sedan att spela minst tre matcher under gruppspelen. Om man kommer vidare kommer man som mest att spela tre matcher till

**Arrangör:** Amin El-Sabini,  
Amin.elsabini@gbgsd.se  
**Anmälan och kostnad:** Föranmälan (1 anmälan/  
lag), 40kr/lag  
**Speltillfällen:** Kval Pass 1+2, Final Pass 4  
**Antal Spelare:** 8 lag med 2 spelare/lag  
**Förkunskapskrav:** God regelkunskap  
**Regelverk:** Axis & Allies utgåva 2004

#### STEVE JACKSON GAMES RUMMET

En stund över? Trött på att bara spela samma spel hela tiden? Kom till oss i SJG-rummet, vi visar gärna upp nåt nytt och spännande! Du kanske redan har en favorit? Självklart får du låna spelet av oss för att återuppta bekantskapen!

**Arrangör:** Tomas Falemo,  
d00tomas@dtek.chalmers.se  
**Anmälan och kostnad:** Drop In, gratis  
**Speltillfällen:** Löpande under hela konventet  
**Antal Spelare:** obegränsat  
**Förkunskapskrav:** Inga  
**Regelverk:** n/a

#### TYSKA HÖRNET

Succéarrangemanget från GothCon XXV och XXVI är åter på plats! Kom till Tyska Hörnet och hjälp till att utse det bästa brädspelen. Hur? Spela två spel och berätta vilket som är bäst!

Självklart går vi igenom reglerna till varje spel tillsammans med de som skall spela det. Vi har valt ut 32 riktigt bra utländska spel åt er, de flesta från Tyskland. Många av dem är ännu okända i Sverige så ta chansen att spela något nytt! Och du... ju fler spel du spelar, desto större blir chansen att vinna de fina priser vi lottar ut.

Ni spelar två spel i en match, och det ni gillade bäst går vidare; det är som i en vanlig utslagsturnering alltså. Alla spel tar två timmar eller mindre att spela (inklusive regelgenomgång), så en match tar som mest fyra timmar eller mindre. Välkomna!

**Arrangör:** Sus Lundgren, she@sheherazade.com  
Magnus Lundgren, iorlas2@bredband.net  
**Anmälan och kostnad:** Drop In, 3kr/speltillfälle  
**Speltillfällen:** Löpande under hela konventet  
**Antal Spelare:** Beror på vilka spel ni väljer!  
**Förkunskapskrav:** Inga  
**Regelverk:** n/a

#### BRÄDSPELSBAREN

För mer än tredje eller fjärde året i rad sitter vi där, med våra högar av spel bakom oss. Allt är väldigt enkelt. Vi lånar ut spel, ni vill låna spel. Vi får pant, ni får spel. Vi får tillbaka spel, ni får tillbaka pant.

**Arrangörer:** Archibald Zimonyi, arsi@aranzo.netg.se  
**Anmälan och kostnad:** Drop in, gratis  
**Speltillfällen:** Kontinuerligt under hela konventet  
**Antal spelare per tillfälle:** varierar  
**Regelverk:** n/a  
**Förkunskaper:** Inga

#### HGO'S BRÄDSPELS-WORKSHOP

Avdelningen GAME från Högskolan på Gotland arrangerar en brädspels-workshop där du får pröva på att göra ditt eget brädspel som du sedan får ta med dig hem. Vi tillhandahåller enklare material, tyngdpunkten på workshopen ligger på game play och game design. Workshopen börjar med lite teori och går sen över över till praktik under handledning.

Man kan även pröva nya och unika spel som utvecklats av studenter som går programmet Spelutveckling och Interaktiva Medier på HGO. Varje pass kan ha 4 grupper (ett spel per grupp) med upp till 4 personer i varje, först till kvarn gäller med föränmäling!

**Arrangör:** Johan Forsberg,  
johan.b.forsberg@gmail.com  
Andreas Wahlman, andreas.wahlman@gmail.com  
**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till arrangör, gratis  
**Speltillfällen:** Pass 1,6,7  
**Antal Spelare:** 4 lag med 1-4 personer/lag  
**Förkunskapskrav:** Inga  
**Regelverk:** n/a

#### PUERTO RICO (B07)

Världens bästa spel? Bygg upp din stad och dina plantager och handla dig fram genom ett riktigt, riktigt bra spel. Det intrikata mindgame där man försöker lita ut vilka drag motspelarna kommer att göra gör detta spel till något alldeles särskilt.

**Arrangör:** Per Danngärde, bradspel@gothcon.se  
**Anmälan och kostnad:** Föranmälan + Drop In, 20 kr  
**Speltillfällen:** Kval Pass 3, Final, Pass 6  
**Antal Spelare:** obegränsat  
**Förkunskapskrav:** Inga  
**Regelverk:** Grundreglerna





# FigurSpel

## Turneringar

### SM I WARMMASTER

Warmaster SM är ett Öppet Svenskt Mästerskap där även internationella deltagare är välkomna. Alla deltagare spelar fyra 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.

Föransmälan sker till [warmaster@t80u.com](mailto:warmaster@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.

Förutom turneringen kommer det arrangeras ett antal sidoaktiviteter, däribland figurmålarävling i klasserna enhet (tre baser), enskild figur och armé. Det kommer även finnas möjligheter att prova på för nybörjare.

Missa inte fördiskussionerna på den svenska warmaster-maillistan. För att gå med, maila [warmasterlista@t80u.com](mailto:warmasterlista@t80u.com). Se även vårt forum på: <http://svenska-warmaster.ath.cx/>.

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

**Arrangörer:** Staffan Olsson, 0708-47 53 14, [warmaster@t80u.com](mailto:warmaster@t80u.com), Joel Andersson.

**Anmälan och kostnad:** Förmälan till arrangör, gratis.

**Speltillfällen:** Pass 1 till 6

**Antal spelare:** Max 50

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

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

### WARHAMMER FANTASY BATTLES

Nu är det tid för GothCon igen och självklart betyder det Warhammer Fantasy turnering. Läs om turneringen på

<http://swfbr.ipbhost.com/>

**Arrangörer:** Christian Svensson, [chrisv@dtek.chalmers.se](mailto:chrisv@dtek.chalmers.se), Michael Svensson.

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

**Speltillfällen:** Alla pass

**Antal spelare:** Max 80

**Regelverk:** Warhammer Fantasy Battle 6th ed. Alla officiella uppdateringar, FAQ och errata gäller. Dessutom Direwolfs FAQ.

**Förkunskaper:** Grundläggande kunskaper i WFB:s grundregler samt för din egen arme. Dessutom bör regler för i alla fall din egen arme medtagas samt andra regelverk som du använder i form av reviderade magilistor, annuals etc.

### WARHAMMER 40K

Mina vänner. Årets vackraste turnering i allas vårt favoritfigurspel Warhammer 40k äger som vanligt rum till påsk under Gothcon, och vi ser fram emot att se just dig där, förutsatt att du inte är osynlig, förstås.

Det är återigen medlemmar i Ylva som arrangerar turneringen och vi siktar i år på att kunna ta emot fler än 100 deltagare. Vana besökare kommer att få många kära återseenden, men vi kan också utlova en och annan överraskning. Någon kanske till och med är rolig.

All information om turneringen kommer att kunna begrundas på vår hemsida, om man använder länken nedan. Och ja, med all information menar vi verkligen all information, inklusive den information som behövs för att kunna nå arrangörer för att fråga saker.

Vi ses i Göteborg under Gothcon XXX allihop. 40kare: kom och plocka!

<http://www.foreningenyuva.org/arr/gc2006>

**Arrangörer:** Björn Engqvist,  
gothcon\_40k@yahoo.se

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

**Speltillfällen:** Alla pass, start fredag kl 9

**Antal spelare:** 100 till 120

**Regelverk:** Warhammer 40000 4th ed rules med officiella FAQ:er och Sverige-FAQ:en. Ett fåtal undantag för turneringen kommer att göras och meddelas snarast möjligt.

**Förkunskaper:** Målad armé och kunskap om reglerna.

### WARZONE

En liten Warzone-turnering kommer att arrangeras på GothCon 2006. Var du en av dom som spelade då under valpurgius storhetstid? Vi vet att det finns Warzone-rävar kvar där ute, så rota fram dina trupper och visa vad du går för.

Reglerna som gäller är dom du hittar i grundregelboken och i kompendiumerna. Inga 2:nd editionregler. Er arme får innehålla max 750 poäng och figurerna ska vara utrustade som de ser ut. Konverteringar är tillåtna.

**Arrangörer:** Pierre Berglund,  
pierre\_dgb@hotmail.com, Alexis Breidenskog

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till arrangör, gratis

**Speltillfällen:** Pass 1-6

**Antal spelare per tillfälle:** Max 8

**Regelverk:** Grundregelboken och utgivna kompendium.

**Förkunskaper:** Ha spelat förut samt ha en egen armé.

### GOTH BOWL 2006

Goth Bowl 2006 är här! Turneringen kommer i år att spelas i swissformat under grundspelet. De åtta bästa lagen går vidare till slutspel med semifinaler och en final där de fyra lag som är kvar möts i Dungeon Bowl. Regelverket vi spelar efter är senaste versionen av the Living Rulebook som finns för nedladdning på

**<http://www.specialist-games.com/bloodbowl/default.asp>.**

Tillåtna lag är alla från tLR samt andra GW-officella lag. Alla måste ha med regler för det lag de spelar! Vi kommer att ersätta handikapptabellen i regelboken med Special play cards och handikapptabellen som hör till dessa. Alla regler för att tjäna pengar, få erfarenhet och råka ut för skador används.

Alla måste ha med sig tärningar samt eget lag. Ta gärna med din egen plan och egna rulers! Anmälan görs genom att skicka in en teamroster, helst i excelformat, till arrangörerna.se senast den 7:e april 2006. Man är inte anmäld förrän rostern är inskickad!

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

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

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

**Speltillfällen:** Alla pass

**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.

### CONFRONTATION - TURNERING

Turnering i Rackhams figurspel Confrontation. 3:e utgåvan med förbättrade och uppsnabbade regler, fantastiska figurer och glada motståndare! Officiella regler enligt Confrontation 3. 400p, 4-20 figurer, ingen figur över 200p, summa karaktärer 80-200p, max 120p war machines. Inga allies eller mercenaries. Officiella scenarion, vilka det blir presenteras på plats. Du får inte ha med mer än en av varje modell (gör en bra, balanserad lista, om det är några problem får du hjälp och får skicka in en ny).

6 ronder, 3 per dag fredag och lördag. Fina priser!

Behöver du hjälp med att sätta ihop en armé? Skicka ett mail så hjälper vi dig komma igång. Anmälan sker till [rustan@vincit.se](mailto:rustan@vincit.se) senast 3/4. Arrangeras av VINCIT AB, <http://www.vincit.se/> distributör för Rackham i Sverige. Välkommen!

**Arrangörer:** Rustan Rosén, 073-6346176,  
[rustan@vincit.se](mailto:rustan@vincit.se)

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till arrangören senast måndag 3:e april, 50 kr betalas till arrangören på plats.

**Speltillfällen:** 11-20 fredag och lördag. Tre ronder per dag, paus för mat och vila mellan varje rond.

**Antal spelare per tillfälle:** Max 50.

**Regelverk:** Confrontation 3:rd Edition.

**Förkunskaper:** Ja, spelat spelet tidigare.



## Arrangemang

### CONFRONTATION - DEMO

Har du inte spelat förut? Ingen fara, det går snabbt att lära sig grunderna. Ta med dig dina egna figurer, eller välj de tuffaste figurerna som finns till låns och visa kompisarna hur man gör.

Demonstrationer för upp till 8 spelare. Drop-in, tid för demonstration: 30-60 minuter beroende på erfarenhet av andra figurspel och hur djup demonstration som önskas.

Frågor? Skicka ett mail till Rustan Rosén. Arrangeras av VINCIT AB, distributör för Rackham i Sverige. Välkommen!

**Arrangörer:** Rustan Rosén, 073-6346176, rustan@vincit.se

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

**Speltillfällen:** Kontinuerligt under fredag och lördag (11-23) utom när turneringen kräver uppmärksamheten. Kika in, se om ett demobord är ledigt!

**Antal spelare per tillfälle:** Max 8

**Regelverk:** Confrontation 3:rd Edition.

**Förkunskaper:** Inga.

### LUSTRIA - CITIES OF GOLD

Lustria – Cities of Gold använder Mordheim/Warhammer Skirmishreglerna för att köra en kampanj i ruinerna av en av Lustrias tempelstäder. Kampanjen kommer att spelas löpande under hela konventet, även en bit in på natten i mån av vakna arrangörer. Kampanjen är konstruerad så att du kan välja att spela något enstaka spel eller spela under hela konventet. Det kommer att spelas både små 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. Är du bara sugen att testa Mordheimsystemet så går det också bra, det är bara att dyka upp och be oss visa hur spelet fungerar. Om ni saknar regler till ett officiellt Warband så kan ni hitta dom här:

**<http://www.specialist-games.com/mordheim/>**

**Arrangörer:** Tommy Müller, lordpestilen@yahoo.se, Mikael Gullberg

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

**Speltillfällen:** Alla pass

**Antal spelare per tillfälle:** Så många som får plats kring spelborden..

**Regelverk:** Mordheim/Warhammer Skirmish-reglerna. Eventuella förändringar/förtydliganden av reglerna presenteras på plats.

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

### MORDHEIM OCH NECROMUNDA

*Tvenne imperier, tvenne städer. Det ena sträcker sig från solsystem till solsystem i sin strävan att innesluta hela Vintergatan i sin omfaming, det andra från de Grå Bergen till gränsen av Kaos ödemarker. Mordheim och Hive Primus, båda offer för människans girighet, deras ruiner kryllar med lycksökare, galningar, mutanter och värre, alla ute efter att med blod och våld vinna en förmögenhet eller dö. Är du modig nog att slå dig fram på äran och framgångens väg eller kommer du att som så många andra falla vid väggkanten som en påminnelse om misslyckandets pris?*

Domedagsduon (o)vänner anordnar tre bord med Mordheim: City of the Damned respektive Mordheim: Empire in Flames samt Necromunda och det är öppet för alla, såväl erfarna spelare som nyfikna, att komma förbi och spela. Det kommer att finnas miniatyrer där att spela med men den som vill ta med sina egna är mer än välkommen att göra så. För den som vill veta mer innan om spelen så är det bara att gå in på [www.specialist-games.com](http://www.specialist-games.com) och läsa. Ifall någon har några frågor så kontakta oss, vi svarar så fort vi kan. Vi ses bland ruinerna!

**Arrangörer:** Eskil och Taurrohir, Domedagsduon@gmail.com

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

**Speltillfällen:** Pass 1, 4 och 5

**Antal spelare per tillfälle:** Max 6

**Regelverk:** Mordheim: City of the Damned och Necromunda: Underhive (finns gratis på [www.specialist-games.com](http://www.specialist-games.com)).

**Förkunskaper:** Inga

### TREDJE VÄRLDSKRIGET

Sommaren 1986 rullar larvfotsförsedda sovjetiska och östtyska divisioner in i Västtyskland bakom en eldstorm av artilleri. Någonstans och på någon sida av denna desperata front (som mest liknar en kombination av en köttkvarn och en uppgraderad bilskrot) befinner du dig som framskjutet befäl. Idag är det du som kan påverka om dina mannar skall vara levande varelser eller sönderbrända kolföreningar i en lik-kista av stål när dagen är över.

Kom och spela micro! Taktik, action och ond bråd ordergivning. Figurer i skala 1:300 (en vagn är en vagn), slagfält i skala 1:2000.

**Arrangörer:** Spelföreningarna Kriget kommer! och microvåg.

Simon Alskans, [alskans@hotmail.com](mailto:alskans@hotmail.com),

John Helmfridsson 0708-250926

**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis (föranmäler till arrangörerna för säker plats!)

**Speltillfällen:** Fredag, pass 2, 3 (start kl 18)

**Antal spelare:** Max 8

**Regelverk:** Egenhändigt komponerat, snabbspelat och realistiskt

**Förkunskaper:** Viss vana av liknande spel kan göra det lite lättare att hänga med men det är inget krav.

### SPEARHEAD

Spearhead är ett mycket enkelt figurspelssystem, enda krav är att man kan slå tärning och rita in en pil på en karta. Spelet använder sig av den gamla traditionella skalan av; 1 tum (2,54cm) = 100 meter terräng, en fordonsmodell = 1 pluton på 4-5 fordon och en bas med infanteri = en pluton på 30-40 personer. Order ritas in på en karta och sedan är det bara att spela, som sagt mycket enkelt.

Scenario är ännu inte bestämt. Det kan bli allt från första världskriget till ett modernt scenario.

**Arrangörer:** Fredrik Jacobson,

[borodino1812@hotmail.com](mailto:borodino1812@hotmail.com), Christian Friberg

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

**Speltillfällen:** Fredag, pass 1, 2 (start kl 12), samt lördag, pass 4, 5 (start kl 12)

**Antal spelare:** 4 till 8

**Regelverk:** Spearhead eller Modern Spearhead

**Förkunskaper:** Inga

### FLAMES OF WAR

Då var det dags att se vem som är den bästa FoW-spelaren i Sverige. För att ta reda på detta anordnas nu en turnering i Flames of war. Varje deltagare skall ha med en midwar armé på 1500 poäng.

**Arrangörer:** Conny Edman,

[conny.edman@edu.falkenberg.se](mailto:conny.edman@edu.falkenberg.se), Zoltan Kolar

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till arrangör, gratis

**Speltillfällen:** Pass 1, 2, 4 och 5.

Ett speltillfälle/pass.

**Antal spelare per tillfälle:** Max 16

**Regelverk:** Battlefronts Flames of war.

**Förkunskaper:** Bör ha spelat spelet och känna till reglerna.

### ST. LÔ

The 1st and 3rd armored divisions were pulled out of the line and brought up to full strength for the upcoming offensive. Codenamed COBRA, it was the final, crushing blow to the Germans in Normandy. But for COBRA to succeed, the Americans had first to capture the town of St. Lô.

Through virtually destroyed by bombing and artillery fire, the town sat astride an important road junction and overlooked a critical bridge crossing the Vire River.

If the Germans held St. Lô, they were in a position to counterattack the left, eastern flank of the COBRA spearhead VII Corps. To eliminate the threat to COBRA, and simultaneously acquire the junction and bridge, the Americans XIX Corps consisting of the 2nd (Indianhead), 29th (Blue and Grey), and 35th (Santa Fe) Infantry divisions planned to start the offensive for St Lô on 11 July, 1944.

You will play parts of the 9th Fallschirmsjäger regiment, trying to deny the roads to the enemy.

**Arrangörer:** Tommy Röhs,

[tommy.rohs@ownit.nu](mailto:tommy.rohs@ownit.nu), Birger Hanning

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

**Speltillfällen:** Fredag, pass 1,2 (start kl 14), samt lördag, pass 4,5 (start kl 10)

**Antal spelare per tillfälle:** 4 till 10

**Regelverk:** Ej bestämt (någon variant av hidden)

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

### KELLYS HJÄLTAR

Detta är den sista omgången Kellys Hjältar på lång tid. Både dioramat och spelledarna har varit med länge och båda börjar bli slitna. Planer på en ny modell finns men dröjer, Så ta chansen att stjäla guldets en sista gång.

Spelet är baserat på filmklassikern Kellys hjältar med Clintan, Telly Savales och Donald Sutherland i några av huvudrollerna. Scenariot utspelar sig i september 1944 ca 4 mil bakom fronten i Nancyområdet. Målet för de amerikanska spelarna är att råna en bank fyllt med tyskt guld, djupt bakom fiendens linjer. Kellys hjältar har spelats till och från under 17 år.

**Arrangörer:** Marin Holmer

[martin@gbg.bonet.se](mailto:martin@gbg.bonet.se).

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

**Speltillfällen:** Lördag pass 4,5 (start kl 14)

**Antal spelare per tillfälle:** 35 till 45

**Regelverk:** Känsla

**Förkunskaper:** Kunna slå tärningar.



### BATTLE FLEET GOTHIC

*What is a Space Marine without a ship to carry him? He is an insignificant insect crawling in the mud of a single world. But what is a Space Marine with a fleet to carry him? He is death from above, a harbinger of the Gods who walk the stars seeking battle.*

-Gorsameth, Lord-Captain, Night Lords Legion

Tycker du att Lord Nelson var skitball? Diggar du Dönitz mer än Rommel? Brukar dina vänner klaga på att du skriker "full breddside!" helt obefogat? Vet du skillnaden på styrbord och babord? Då kan Battle Fleet Gothic vara spelet för dig! Battle Fleet Gothic är ett spel baserat på Warhammer 40.000 universumet men fokuserar på de titaniska rymdstriderna som utkämpas mellan stjärnorna istället för slagen om fuffiga planeter. Ute i galaxen strider den Imperiska Flottan med hjälp av Space Marines egna flottor mot Människlighetens värsta fiender; brutala Orks, högteknologiska Tau, luriga Eldar, plåtiga Necrons och Imperiets ärkefiender Chaos.

Om du har funderat på Battle Fleet Gothic men inte riktigt vågat så har du nu chansen att få en inblick i spelet. Vi kommer ha demo med flottor för utlåning och introduktion för de som behöver detta. Är du redan inbiten så kan du ju alltid titta förbi med din egen flotta och spela lite med oss. Om många mailar med intresse för turnering kan vi fixa detta, i så fall blir det på 1000 pts.

**Arrangörer:** Nils Olsson, zywas@telia.com, Benjamin Ewald

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

**Speltillfällen:** Pass 2, 3, 5

**Antal spelare per tillfälle:** Max 8

**Regelverk:** Battle Fleet Gothic standardregler (blåa boken och Armada) + lite husregler.

**Förkunskaper:** Att ha spelat BFG tidigare är ju självklart fördelaktigt men inte behövt då vi kommer introducera folk i början av varje pass, dock så skall man kunna lite engelska.

### SEA BATTLE TROPHY

- SLAGET I QUIBERONBUKTEN

Tidigt på morgonen den 14 februari 1797 vandrade amiral Sir John Jervis omkring på halvdäck, ombord på sitt flaggskepp HMS Victory. Med sig hade han 14 linjeskepp. Bland fartygscheferna i eskadern fanns Horatio Nelson, senare Lord Nelson. Nelson lyckades med att borda 80-kanonersskeppet San Nicolás och 112-kanonersskeppet San José och fick dem att stryka flagg. Denna "manöver" blev kallad "Nelsons patent bridge for boarding first-rates". Nelson vågade bryta linjen och på så sätt kunde spanjorernas reträtt förhindras och man kunde engagera dem i strid. Sir John lyckades med att besejra den dubbel så starka fienden.

Var med och påverka historien. Bli kapten över ditt egna skepp och segla med i den engelska eller spanska slaglinjen. I Sea Battle Trophy är det du som får sätta segel och närma sig fiendens slaglinje, avlossa en breddside som slår in i fiendens bordläggning och slår kanoner över ända, borda fiendens skepp och får 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 "drop in" där man får prova på att spela. Inga förkunskaper behövs. Det finns regelkunniga, hjälpsamma, arrangörer på plats. Allt material så som skepp, spelplan m m tillhandahålls av arrangören. Klockan 13.00 kommer slaget vid St Vincent att starta. Anmälan för att delta sker på plats. Varje spelare kommer att bli befälhavare över ett skepp och ingår i den engelska eller spanska flottan. Med tanke på uppslutningen tidigare år så tillämpas regeln först till kvarn... Väl mött!

**Arrangörer:** Johan Sundberg, Sundberg@mbox318.tele2.se

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

**Speltillfällen:** Pass 2, 3 (se ovan).

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

**Regelverk:** Klart skepp, version 05.3 eller senare, finns att köpa på plats.

**Förkunskaper:** Inga

### CARLARNES PIZZALEVERANS

En riktig långresa väntar - till fjärran kulturer och översvämmade städer. Välkomna till den nya inre hamnen! Du kommer att besöka samtliga sex stadsdelar och på vägen få svaret på intressanta frågor. Kom och se vad det pittoreska French Quarter har att erbjuda - bland barer, restauranger och alldeles för mycket vatten har just du chansen att finna dig själv. Kom undan storstadstristessen och upplev den nya världens livsstil. Elda undan er vrede, systrar och bröder.

För mer info gå in på <http://dagen.etter.de>

**Arrangörer:** Anton Schindelar, dagen@etter.de, John Helmfridsson

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

**Speltillfällen:** Löpande under fredagen samt pass 4.

**Antal spelare per tillfälle:** 5

**Regelverk:** Egna

**Förkunskaper:** En tärning kan ha mer än ...



GÅ PÅ

Gå På är ett figurspelssystem för perioden 1700-1721. Vi kommer att spela slag i historisk miljö men kanske inte faktiska historiska slag. Mer information om spelet finns på hemsidan:

<http://hem.passagen.se/thomasj/GP/GP.htm>

**Arrangörer:** Jonas "Texas" Petersson, jonas.petersson@liu.se, Johan Herber  
**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis  
**Speltillfällen:** Pass 1 och 2 (totalt tre tillfällen)  
**Antal spelare per tillfälle:** 2 till 6  
**Regelverk:** Gå På  
**Förkunskaper:** Inga

GULD & BLY

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

Guld & Bly är det som tidigare gått under namnet Draw stranger! I samband med att det börjar likna ett riktigt spel har vi dock beslutat att byta namn till det klassiska Guld & Bly. För är det inte det som allting ändå handlar om i slutändan?

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:** Gunfighters Guild, Anders Gillbring  
**Anmälan och kostnad:** Drop-in, gratis  
**Speltillfällen:** Pass 2 till 7  
**Antal spelare:** Varierar  
**Regelverk:** Western  
**Förkunskaper:** Inga

FIGURMÅLNINGSTÄVLING

Glöm inte att GothCon har en figurmålningsstävling! Mer information om denna finns på sidan 5.



# KortSpel

MAGIC

Välkommen till GothCon, som numera etablerat sig som i särklass det största Magic-eventet i Sverige. En nyhet förra året var att vi bytte lokal från flera klassrum till en stort luftigt aula som rymmer 200+ spelare. Denna lokal har vi även i år.

Huvudarrangemangen är:

- 3 VästSvenska Mästerskapet / Standard
- 4 Pro Tour Qualifier Charleston I
- 5 Pro Tour Qualifier Charleston II
- 6 Swedish Vintage Championship Trial

Andra turneringar:

- Vintage 10 proxy
- 15 card Constructed / Standard
- Foil Decks

Det kommer även att hållas diverse side events. För information om de olika turneringstyperna, se GothCons hemsida.

Om du har en idé bra idé på en halvseriös turnering du vill ha på GothCon ta då kontakt med mig senast sista februari. Det finns plats både på torsdag,

fredag och lördag kväll. Första vinnande idé erhåller en display boosters.

Det kommer att läggas upp flera "Andra turneringar". Exempel på format vi ser över är Mind Magic, Ravnica Block, Baj-Magic, Mini-master, Magic-Block och High-lander Gold

Istället för att lösa sedvanligt konventspass vilket kostar 270 kr i dörren så kan man lösa ett Magic-pass som kostar lika mycket. Magicpasset ger alla rättigheter som ett konventspass med den skillnaden att man endast kan spela Magic-turneringar. Turneringarna blir gratis eller mycket billigare. Magic-passet kan köpas hela konventet hos Backstab eller i GothCons reception.

**Arrangörer:** Backstab: 031-166870 Champ  
 Email : janssonniclas@hotmail.com  
**Anmälan och kostnad:** se hemsidan  
**Speltillfällen:** se hemsidan  
**Antal spelare per tillfälle:** -  
**Regelverk:** -  
**Förkunskaper:** -

THIRTY YEAR WAR DRAFT

GothCon fyller 30 år och vi firar med att köra en Thirty Years War Draft. Som vanligt ingår i priset ett antal boosters som man sedan kör någon variant av draft på, och med de korten skall man sedan bygga sin vinnarlek. Vilka boosters vi kommer att köra med och hur många rundor (två eller tre) turneringen blir på kommer upp på [www.gothcon.se](http://www.gothcon.se) när det närmar sig GothCon-dags. Kostnad kommer att ligga på 200kr.

**Arrangörer:** V:EKN Göteborg Alexander Ek ([prince@vekn.nu](mailto:prince@vekn.nu)), Sten Düring ([sten@netg.se](mailto:sten@netg.se))  
**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till arr, 200 kr  
**Speltillfällen:** 1, pass 1-2  
**Antal spelare per tillfälle:** Se hemsidan  
**Regelverk:** Thirty Years War  
**Förkunskaper:** Se hemsidan

V:TES EC QUALIFIER 2006 (KO1)

I år kommer det att köras två EM-kval i detta långa land. Det ena körs på GothCon och kommer att vara ett sätt att ta sig till EM som år 2006 hålls i Italien. Med den senaste expansionen öppnar sig massor med nya möjligheter och allt detta kommer att drabba samman i ett EM-kval som har haft stadiga 35 eller fler deltagare de senaste åren. Var med i en av de största V:TES-turneringarna i Sverige och kämpa om att bli krönt GothCon-mästare i V:TES.

**Arrangörer:** V:EKN Göteborg Alexander Ek ([prince@vekn.nu](mailto:prince@vekn.nu)), Sten Düring ([sten@netg.se](mailto:sten@netg.se))  
**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GC och arrangör, 50 kr  
**Speltillfällen:** 1, pass 4-5  
**Antal spelare per tillfälle:** Se hemsidan  
**Regelverk:** Vampire: TES  
**Förkunskaper:** Se hemsidan

LUPUS IN TABULA

I den avlägsna lilla byn Tabula sker konstiga ting. Vid midnatts slagna timma hörs varulvarnas avlägsna skall. Ett skrik i natten besannar bybornas farhågor, morgonen kommer och ännu ett offer hittas ihjälrivet. Byrådet samlas i hast, någon skall lynchas.

Lupus In Tabula är intrigspel med starka rollspelsinslag där varje spelare kastas in i ett maktspel mellan varulvar och människor. Ta med dig ett gäng kompisar för en spännande omgång av Lupus In Tabula.

**Arrangörer:** Alfred Andersson, Carolin Hallin  
**Anmälan och kostnad:** dropin, gratis  
**Speltillfällen:** Pass 1  
**Antal spelare per tillfälle:** Se hemsidan  
**Regelverk:** -  
**Förkunskapskrav:** Ett lömskt sinne duger fint.

ONCE UPON A TIME...

Lust att skapa en egen saga? Bara du och dina motspelare sätter gränserna! Once upon a time är ett spel där spelarna skapar en historia tillsammans, med hjälp av kort med typiska sagoelement på. En spelare är berättaren, och skapar en saga med hjälp av det som finns på sina kort, och försöker få historien att komma till sitt eget slut. Målet är att få vara berättaren och spela ut alla sina kort. En rolig stund och många skratt garanteras!

**Arrangörer:** Emma Ramstedt ([error\\_ctrlaltdelate@hotmail.com](mailto:error_ctrlaltdelate@hotmail.com)), Fredrik Carlstedt ([yeager\\_fan@hotmail.com](mailto:yeager_fan@hotmail.com))  
**Anmälan och kostnad:** Se hemsidan  
**Speltillfällen:** Pass 2 – 5 (4 tillfällen)  
**Antal spelare per tillfälle:** 2 – 8  
**Regelverk:** Inget särskilt  
**Förkunskaper:** Inga

MIDDLE EARTH COLLECTABLE  
CARD GAME MECCG (KO2)

Svenska förbundet Council of the Variags inbjuder stolt till SM i Middle Earth CCG, så damma av korten och sätt ihop en cool, mean, cheezy eller annan lek efter smak.

Turneringen kommer att spelas på söndag. Reglerna som gäller är Council of Lorien (<http://www.meccg.net/netherlands/meccg/rules/council.html>). Kort från alla seten är tillåtna och alla alignments Hero, Minion, Fallen Wizard och Balrog. Jag kommer att skicka mer info till de som föränmäler sig.

Avgift 100 kr. Priser bortsett från ära består av 1 set med de 14 tyska promo korten och engelska och japanska boosters från olika set.

Under lördagen kommer det att finnas möjlighet att prova på att spela Middle Earth CCG. Om man inte känner till ME så är det ett kul (och snyggt) kortspel i Tolkiens Midgård med stora variationsmöjligheter att bygga lekar. Har man spelat och vill fräscha upp sina skills är man givetvis också varmt välkommen.

**Arrangörer:** Martin Karlsson ([cb25@spray.se](mailto:cb25@spray.se))  
**Anmälan och kostnad:** Prova på: Drop-in, gratis.  
 Turnering: Föranmälan till GC och arr, 100 kr.  
**Speltillfällen:** Pass 2: prova på, Pass 5: turnering, Pass 7: Final  
**Antal spelare per tillfälle:** Prova på, max 4 deltagare. Turnering max 10  
**Regelverk:** MECCG Enligt council of Lorien-rules och gällande errata.  
**Förkunskapskrav:** Inga för prova på. För turnering bör man känna till de grundläggande korten samt reglerna och errata.



# Rollspel

## Turneringar

### CASUS BELLII – “DEN LJUSNANDE FRAMTID ÄR VÅR” (R01)

”Franz Josef var väldigt nöjd, ja det strålade om honom. För varje kväll, strax efter solnedgången följde han och hans hustru Sissi efter sin nya protege genom sitt överdådiga sommarresidens. Väl inne i matsalen stannade de och såg andaktsfullt på när Herr Peters startade sitt maskineri. Med ett ljudligt klick tändes hela Schönbrunn upp och ett bländande sken återspeglades i allt överdåd av bladguld och polerad marmor. Kejsaren var sannerligen en mäktig man som hade Herr Peters vid sin sida och snart skulle Wien lysa såsom solen.”

Följ med våra hjältar till ”Internationale Elektrische Ausstellung” i Wien, år 1883. De ställs inför en fiende de inte kunnat förutse och en värld i ständig förändring. Med hjälp av lösmustascher, list och en skopa vett går jakten på ledtrådar genom ett allt mer upplyst Wien, fyllt av surkål, misstänksamma wienare och en något sinnesförvirrad kejsare. Och kanske... kan de stoppa ett krig.

Casus belli är en ångfantasi med influenser från verk såsom Castle Falkenstein, Flashman Papers och Agatha Christie. Det kan lätt påstås vara regellöst även om slumpgeneratorer kan användas med gott resultat. Detta är den tredje fristående delen i trilogin om våra soffrevolutionära hjältar. Det bör tilläggas att del 2 ännu inte har publicerats då släktingar till Oliver Peters ännu inte gett oss rättigheterna till hans memoarer. Den första delen i trilogin heter ”En pakt av ånga” och går att finna på vår webbsida. Då Casus belli är ett fristående äventyr behöver man inte ha spelat det tidigare scenariot.

**Arrangörer:** Kurragömaklubben kamouflage (Kerstin Örtberg Weisz, Johan Weisz, Mattias Svendsen, info@kurragommaklubben.se)

**Arrangemangsgrad:** Turnering

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GC, 100 kr

**Speltillfällen:** 3, pass 2,5,6

**Antal spelare per lag:** 3 - 5

**Regelverk:** Freifürm

**Förkunskaper:** Känsla för melankolihumoristisk ångfantasi och förmåga att gestalta en karaktär.

### FJÄLLDÅD (R02)

Skaran av dvärgar såg på sin döde broder vars kropp sargats svårt av fallet. Det var inte ämnat för dvärgar att klara av den uppgiften han försökt sig på. Bergstyddaren hade redigt förklarat att mithrakaådern invid Glasvisok skulle smidas till svärdet som skulle dräpa odjuret. Glyve, den döda dvärgen, hade trotsat bergstyddarens ord och valt att klättra upp för en av de sotiga rökgångarna för att på egen hand ta sig an besten. Ett dumt misstag då sotet hade gjort de ringlande gångarna förrädiska och när han hade nämnt sig dess utlopp hade odjuret utstött ett fasansfullt vrål som skakade berget. Vibrationerna fick Glyve att tappa taget och falla hela vägen ner till smedjan där han hade slagit ihjäl sig mot marken. Brödraskaran talade väl om sin fallne broder då han valt att göra något som dvärgarna själva borde klara av, trots bergstyddarens ord om att svärdet var ödesbestämt att svingas av en drakriddare. Dock förbannade de honom i tystnad då hans misstag skulle leda till att arbetet övergick till en annan glorka. De var dock alla överens om att de ville bli av med odjuret som härjade över deras rökgångar så fort som möjligt och hoppades därför att drakriddaren skulle vara lika framgångsrik som dvärgarna i sitt smide.

För länge sedan vandrade människorna vilsna över Trudvang utan några gudar att klamra sig fast vid. De levde i sina stammar och slogs mot vildmän och trollfolk för sin överlevnad. Det var under denna tid då Niglaklanen reste sitt fäste Niglaklyft och grundade Drakriddarorden, en grupp hjältar och krigare svurna att dräpa den drakjord som plågade Trudvangs marker. Det var under denna tid som legender grodde och artefakter formades. Det var under denna tid som myter bildades av blod, kamp och tårar.

Det 863:e året efter Kungskalls fall när drakriddarna får beskedet att det härjar ett odjur vid Trollbergens toppar bereds de inför deras största uppgift sedan ordens grundande, att möta sin första verkliga motståndare, ett odjur vars arv skulle sträcka sig över flera tidsåldrar...

**Arrangörer:** Anders Jacobsson

**Arrangemangsgrad:** Turnering

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GC, 100 kr

**Speltillfällen:** 4, pass 2,3,4,5

**Antal spelare per lag:** 5

**Regelverk:** Drakar och Demoner Trudvang

**Förkunskaper:** DoD6. Bra om deltagarna även kan DoDT och har spelat Vildhjarta

### GIRIGHET (RO3)

Välkommen till det andra officiella konvents-äventyret till Skymningshem: Andra Imperiet, det svenska space opera-rollspelet. I vanlig ordning så erbjuder Rävsvans Förlag ett spännande och roligt äventyr, med rollpersoner med gott om gruppdynamik och mängder med möjligheter till att göra egna saker.

Det blir ett äventyr med öppna och ödsliga gränsvärldar under brännande dubbelsolar, luskande bland ledtrådar, rymdskepp, samurajsvärd, hämnd, förräderi, våldsamma uppgörelser, små munnar, stora ögon, ångest, tragedi, humor, värme och omöjliga repstunts. Framförallt så blir det äventyr.

Bedömningen sker på basis av problemlösning, kul och rollprestation i ungefär lika delar. Med ”problemlösning” menas inte regelvrängande, utan förmågan att komma på kluriga lösningar på problem, och med ”rollprestation” menas inte antal decibel, utan att göra vad man skulle göra i rollpersonens situation. Ingen särskild förkunskap om vare sig regler eller värld krävs. Det man behöver veta är att det är space opera med samurajsvärd. Resten ger sig rätt snart.

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

**Arrangementsgrad:** Turnering

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GC, 100 kr

**Speltillfällen:** 3 pas 2,3,6

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

**Regelverk:** Skymningshem: Andra Imperiet

**Förkunskaper:** Att inte få krupp av att använda kort i rollspel

### NYCKELN (RO4)

*De fyra försäkringsagenterna var skickade till Marocko för att kontrollera och genomföra ett köp av en gammal artefakt för en rik och betydelsefull kund. När de fyra steg in på den sjaskiga baren i Marocko var det en halvtimme kvar innan en person vid namn Michelle skulle dyka upp och guida dem till säljaren. Luften var varm och agenternas kläder började bli fuktiga av svett. Detta var inte något som EuroSecure gjorde i vanliga fall. Men Martin Videk var kanske en av världens rikaste män och för de summor pengar som han betalade så gjorde EuroSecure nästan vad som helst. I alla fall var det det intrycket de fyra försäkringsagenterna hade fått av sin chef. Den ljumma spanska ölen gjorde dem inte otörstiga och de började känna sig väldigt ofräscha i sina svettiga kläder.*

Nyckeln är ett KULT/Friformsscenario med betoning på skräck och drama. Det är ett scenario skrivet för fyra personer av Blå Valross Spelstudio. Det är inte en fortsättning på något annat scenario men är lite granna i samma stil som Oljeriggen och Försvunna Barndomsminnen. Mer information om Blå Valross Spelstudio kan man hitta hos föreningen Aftonspel: <http://aftonspel.sverok.net>.

**Arrangörer:** Fredrik Ernstson 073-7152061

Robin Ljung

**Arrangementsgrad:** Turnering

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GC, 100 kr

**Speltillfällen:** 3 pass 3,5,6

**Antal spelare per lag:** 4

**Regelverk:** KULT / Friform.

**Förkunskaper:** Karaktärsgestaltning och ett öppet sinne.

### PRINSESSA FÖRSVUNNEN -

#### ÅTERKOMSTEN (RO5)

*För fem år sedan satt fyra panka äventyrare på värdshuset Gröna Draken i en liten byhåla och ögnade igenom senaste numret av Äventyraryrbladet i hopp om något inkomstbringande. Det enda som stod till buds var en annons om en försvunnen prinsessa. Desperata som ni var (bland annat hotade Frejas ölräkning att få er vräkta) samlade ni ihop alla era tillgångar och med er värste konkurrent Mourbaukh och hans Anhang hack i häl kastade ni er ombord på diligensen mot Stormstad. Efter diverse trassel och handgemäng med bland annat orcher, gobliner och chimero, samt inte att förglömma en mycket död röd drake, lyckades ni rädda prinsessan från draken - eller var det tvärtom? Det hela slutade med ett sagobrolopp i bästa stil. Och sedan levde ni lyckliga i alla era dagar...eller?*

*Det är snart midvinter och snön samlar sig i stora drivor runt Stormstad, där våra fyra hjältar är samlade i stora salen runt en flammande brasa... Besvärjerskan Aliandra vankar av och an längst ett uppslitet spår i den tjocka mattan, muttrandes något om onda drömmar, försvunna drakar och slemma typer medan det slår små lågor från hennes hår: Diccon sitter i ett hörn och biter på naglarna och tittar ömsom upp mot himmelen, ömsom ned i biskopsmössan som vilar i hans knä. Tara håller en hand i ett blodigt bandage mot bröstet och Freja håller på att hacka sönder salsdörren i små bitar med hjälp av en stor yxa.*

*Kronprinsessan, arvingen till riket Orcania, Frejas och Miras älskade dotter, är kidnappad och underliga saker händer och har hänt våra vänner. Vem/vad ligger bakom? Vart har draken tagit vägen? Varför har Diccon biskopsmössan fylld med...gröt? Minns Tara någonting? Kan man lösa alla problem med en stor yxa? Och har Mourbaukh med saken att göra?*

Ett äventyr till Dungeons & Dragons, 3rd ed med viss tillskrivning, ett rejält stänk humor och diverse klassiska attiraljer. Precis som förra gången utlovas minst ett random encounter. Och nej, du **behöver** inte ha spelat Prinsessa försvunnen! på GothCon XXV för att ha skoj med uppföljaren.

**Arrangörer:** Jenny Silk, prinsessa@morowdim.se

**Arrangementsgrad:** Turnering

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GC, 100 kr

**Speltillfällen:** 2 pass 1,5

**Antal spelare per lag:** 4

**Regelverk:** Lätt modifierat D&D 3d ed

**Förkunskaper:** Ett visst sinne för humor och lite inlevelseförmåga är bra. Att bara vilja rulla tärningar hela tiden är inte bra.

POCKET TASK FORCE - MULTITEAM  
PTF:MT är ett nytt, hett, specialskrivet rollspel baserat på PTF-världen och naturligtvis PTFs välkända regelsystem. För dig som inte vet vad PTF är så är det 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 prylar.

Det nya med PTF:MT är att det nu är två agentlag som spelar både mot och med varandra. Lagen är anlitade av var sitt Evil Corporation som för första gången tvingas samarbeta för att utföra sina uppdrag. Dock har självklart varje Corporation sin egen, hemliga, agenda vilket kommer innebära störningar i samarbetet.

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:MT precis vad du borde testa.

**Arrangörer:** Anders Elfgren, Ola Sundin  
**Arrangementsgrad:** Turnering  
**Anmälan och kostnad:** Drop In, gratis  
**Speltillfällen:** 3 pass 1,4,7  
**Antal spelare per lag:** 6-10 (dvs 3-5 per lag och två spel samtidigt)  
**Regelverk:** PTF:MT, finnes på <http://ptf.srekel.net>  
**Förkunskaper:** Inga

### SAN ANDREAS 9:E NOVEMBER (R06)

*Hotell San Fransisco Tower, den nionde november*

*- Men morsan! Måste jag shoppa med farsan idag? Han är så plain! Jag kan klara mig själv...*

*- Ja, vi släpper inte ut dig ensam! Det vet du. Och jag måste faktiskt jobba, jag måste lägga ner det här institutet idag.*

*- Tar det lång tid? Kan du inte bara ringa dem och så kan vi dumpa farsan och shoppa loss?*

*- Det borde bara ta några timmar. Jag kommer så fort jag är klar.*

*Samtidigt som Senator Smith-Green lämnar sin dotter på hotellet i sin ömma makes vård åker brandbil 14 förbi med tjuvande sirener. Målet är ett brinnande hus ett par kvarter bort.*

*Det är dock inget mot den katastrof som lurar bakom hörnet...*

**Arrangörer:** Henrik Rindlöv, Gunnar Söderberg ([info@rollspelsbaren.se](mailto:info@rollspelsbaren.se))  
**Arrangementsgrad:** Turnering  
**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GC, 100 kr  
**Speltillfällen:** 2 pass 2,5  
**Antal spelare per lag:** 4 - 5  
**Regelverk:** katastrofscenari, systemlöst  
**Förkunskaper:** Inga

### VERBAL KOMBAT

Det finns ingen som helst sanning i ryktena om att dessa icke aktoriseade turneringar skulle hållas på GothCon, och ingen fortlöpande tradition som pågått i fem år. Och absolut inget vandringspris som till sist är återfunnet. Så det kommer inte ske igen!

**Arrangörer:** Henrik Rindlöv, Gunnar Söderberg ([info@rollspelsbaren.se](mailto:info@rollspelsbaren.se))  
**Arrangementsgrad:** Turnering  
**Anmälan och kostnad:** Drop in  
**Speltillfällen:** 1  
**Antal spelare per lag:** Ingen begränsning  
**Regelverk:** Verbal Kombatt Standard  
**Förkunskaper:** Inga

## Arrangemang

### ALEA IACTA EST

*"Jaha, jaha, jaha... Ni blir misstänkta för mord, dessutom på en adelsman, och dimper ner i tjugilletts källare samma kväll." Den kortväxte mannen lade huvudet på sned och suckade lätt. "Ingen så bra kväll, va?" Han gick långsamt i en cirkel kring dem. Det var ett spritt sällskap, vars enda tydliga gemensamma nämnare var den taverna på vilken de suttit då mordet blivit utannonserat. "Så lämpligt för er att vakterna inte hittar hit. ...Förrän jag låter dem, det vill säga." Mannen log skadeglatt åt dem och lade armarna i kors. "Men ni vet, mitt beskydd kostar..."*

Alea Iacta Est är ett självständigt tillverkat rollspel som tar plats i världen Cantiron, med fem distinkta raser. Alea använder sig av ett klassiskt upplägg på nya sätt, där fokus ligger på spelglädje och smidighet i systemet. Möjligheterna du har är inte mindre begränsade än din egen fantasi.

Kom gärna under dag ett och säg till oss så garanterar vi dig en plats vid något av de senare spelpassen.

**Arrangörer:** Alexander Platon 0737-277028  
UlfHartelius 0762-368089  
**Arrangementsgrad:** Arrangemang  
**Anmälan och kostnad:** Drop in, gratis  
**Speltillfällen:** 4 pass 2,3,4,6  
**Antal spelare per lag:** 4-8  
**Regelverk:** Eget  
**Förkunskaper:** Ska ha rollspelat någon gång tidigare

### BAKOM HANS ÖGON (R07)

Detta äventyr utspelar sig i den mörka och skräckinjagande värld som rollspelet Noctum består av. Det är skrivet för upp till fyra spelare och färdigskapade karaktärer medföljer. Äventyret kommer att kasta in spelarnas karaktärer i en makaber värld där inget är som det verkar och fasan väntar bakom hörnet.

Bakom hans ögon är ett riktigt kusligt äventyr i en unik skräckmiljö där action blandas med blodisande mysterier. Inte nog med att karaktärerna måste handskas med de yttre fasor som de kommer stöta på, de måste även hålla sina svagheter i kontroll och se till att de inte glider ner i galenskapens avgrund. Äventyret är skrivet efter temat survival horror. Överraskningsmomenten kommer att varvas med lösandet av bisarra ledtrådar. Noctum är inte ett spel för känsliga personer och vissa delar av äventyret kan väcka starka känslor. Men om du är en skräckfantast eller någon som vill prova på skräck och tror att det är din grej så är det bara att köra på!

**Arrangörer:** Mischa L Thomas  
(soul@ad-noctum.com, 0737663853),  
Anders Erngard (0702-223350)

**Arrangementsgrad:** Arrangemang  
**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till Arr, 75 kr  
**Speltillfällen:** 3 pass 2, 3, 6  
**Antal spelare per lag:** 4  
**Regelverk:** Noctum  
**Förkunskaper:** Inga

### DRÖMMAR I SILVERSKEN (R08)

*Jag kom till LA när jag var 17. Trodde att alla mina drömmar kunde gå i uppfyllelse. Det är alltid så det är, när man är yngre, eller hur? Men jag fick aldrig mitt genombrott. Det är därför jag serverar dig ditt kaffe och din paj samtidigt som du knappt lyssnar, men lyssna gör du. Du vill få kontakter, du vill inte låtsas som om du stirrar på fröken snygg modell på andra sidan disken.*

*Jag fick inte mitt genombrott. Inte för att jag inte försökte. Jag tog det de andra tog, jag hånglade upp de rätta människorna och jag gjorde precis allt. Men de andra hade något mer. Inte direkt utseendet, men den rätta utstrålningen – den som stjärnor har. Den som jag aldrig lyckades få till. Det är nästan som man tror att de har en hemlig klubb, eller att de känner igen varandra på lukten eller nåt, eller hur? Bruden. Lita på mig. Hade du haft utstrålningen hade du redan slagit igenom. Åk hem till din flickvän och sluta jaga dina drömmar. Drömmar är till för att drömmas. Inte uppnås.*

Välkommen till LA. Upplev drömmen. Bli drömmen som andra drömmar om. Eller varför inte mardrömmen? Drömmar i silversken, en Independent film där du är stjärnan! Låt ljuset från strålkastaren träffa din kropp och fångas upp, alltid på negativ. Kom ihåg att le, din publik väntar.

**Arrangörer:** Christian Kovacs, Daniel Karlsson-Ström

**Arrangementsgrad:** Arrangemang  
**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GC, 75 kr  
**Speltillfällen:** 3 pass 3,5,6  
**Antal spelare per lag:** 3 - 4  
**Regelverk:** Friform, med inslag av Atlas - Games Unknown Armies  
**Förkunskaper:** Inga

### DUDE, WHERE'S MY BOOZE? (R09)

*Vad skall jag göra? tänkte faunen Hari, Jag har aldrig varit på en fest nykter förut, än mindre på min egen bröllopsfest. Får folk inte öl och vin kommer bröllopet att bli en katastrof. Dansen kommer aldrig att urarta, utan alla kommer sansade stå på sina hovar vid kvällens slut. Visst vill jag att alla skall minnas vår fest, men inte i betydelsen vara så nyktra att de kommer ihåg något. Hur skall gästerna veta när festen slutar, om de inte däckar? Det kommer att bli segt som en kentaurballe! Kosta vad det kosta vill, vi måste fixa fram någon dricka!!*

Dude, where's my booze? är ett äventyr för 4-5 spelare till det svenska rollspelet Gondica. Det är ett lättsamt scenario med både möjlighet till karaktärsspelande, och mer humoristiska inslag. Spelarna får chansen att äventyra som ett gäng fauner på jakt efter dryckesvaror till den ena spelarkaraktärens bröllopsfest. Detta borde vara en enkel sak, om det inte vore för fauners beryktade kortsiktighet och dåliga planeringsförmåga.

**Arrangörer:** Kalle Palm (073 – 3673650, kalle\_palm\_std@hotmail.com), Niklas Aronsson (0709- 531095, nicke4ever@hotmail.com)

**Arrangementsgrad:** Arrangemang  
**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GC, 75 kr  
**Speltillfällen:** 3 pass 3, 6, 7  
**Antal spelare per lag:** 4 - 5  
**Regelverk:** Gondica  
**Förkunskaper:** Inga

### 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. Åldringen 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 dvärgkungens 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...*

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

**Arrangörer:** Speltidningen Fenix  
**Arrangemangsgrad:** Arrangemang  
**Anmälan och kostnad:** Drop In, gratis  
**Speltillfällen:** Löpande under konventet  
**Antal spelare per lag:** Varierar  
**Regelverk:** Dungeons & Dragons 3.5  
**Förkunskaper:** Inga

### HONUNGSSOMMAR (R10)

*"Vad dumma dom vuxna är! Säger att jag inte får gå i skogen! Även om det skulle finnas en elak häxa i skogen, så är det ju på natten det är farligt i Schwarzwald med alla vargar och soldater. Inte såhär mitt på blanka eftermiddagen! Häxan är säkert nått som dom vuxna bara hittat på för att dom vill bestämma! Tänk vad onkel Hans-Pierre kommer att skratta när han får höra om hur dumma alla vuxna här i Offenburg är som hittat på Honungsmor! Marie och dom andra barnen som försvunnit har säkert rymt hemifrån för att deras föräldrar var elaka. Och nu leker dom i skogen hela dagarna!"*

*Plötsligt känner Elsie att någon står och tittar på henne. Hon vrider lite på huvudet och då ser hon att en tant står alldeles intill henne. Tanten ser så konstig ut; hon är jättelång och gammal med stripigt hår och en stor näsa. Men det konstigaste är hennes ögon. Dom är alldeles isblå och stirriga.*

*Elsie skrattar och säger hej till tanten. Men hon svarar inte, sträcker bara fram en liten tygpåse. Elsie kommer snabbt på fötter och öppnar påsen. "Oh, karameller!" Tant Lise bjuder henne aldrig på karameller! Hon tar försiktigt en bit och stoppar i munnen. Den söta honungsmaken kittlar hennes gom och gör henne varm i hela kroppen. En efter en proppar hon i sig bitarna, det är som om hon inte kan sluta äta, och när hon satt i sig hela påsen är hon alldeles yr och trött. Skogen och himlen har börjat snurra runt henne igen, men tanten står kvar alldeles tyst och stirrar med sina blåa ögon. Så öppnar tanten sin stora kapp och Elsie kan se att det är där hon gömt alla barnen! Marie och Heinrich och alla dom andra; dom finns här under tantens kapp! Elsie sträcker sig fram, hon vill leka med dom andra barnen, och då sluter tanten sin kapp runt henne.*

Europa, sensommaren 1743: Det första schlesiska kriget är över, men striderna om den österrikiska tronföljden rasar vidare. I juni lider Frankrike ett förkrossande nederlag mot engelska trupper vid slaget om Dettingen och i slutet av sommaren gör sig österrikiska trupper beredda att gå över Rhen vid Freiburg och in i Frankrike. Mitt i detta kaos av mobilisering och trupprörelser måste

rollpersonerna på uppdrag av en vetenskapsman i Strasbourg korsa Rhen över till den tyska sidan och den belägrade staden Offenburg i skuggan av Schwarzwald. En lokal legend berättar om häxan Honungsmor, som med söta karameller lockar barn till sin stuga i skogen, och spåren leder rollpersonerna in i hjärtat av mörkaste Schwarzwald och till den fruktansvärda sanningen bakom myten om Honungssommar.

**Arrangörer:** Anders Jacobsson och Richard Nilsson  
**Arrangemangsgrad:** Arrangemang  
**Anmälan och kostnad:** Föransmälan till GC, 75 kr  
**Speltillfällen:** 3 pass 2,3,6  
**Antal spelare per lag:** 5  
**Regelverk:** Götterdämmerung  
**Förkunskaper:** Inga, men det är bra om spelarna känner till reglerna

### HÄMNDENS KALLA RÄTT (R11)

*Adelsföljet red i sakta mak längs vägen, och de enstaka grupper ofrälse de mötte eller passerade klev respektfullt åt sidan för att underlätta riddarens och hans sällskaps färd.*

*"Solen är på väg ner, vi borde söka nattläger." mumlade Magister Calixtus under sin huva.*

*"Säger du det, gamle man?" svarade riddare Aginor Sexte av den Svarta Liljan.*

*"Om vi håller den här farten hinner vi gott fram ikväll!"*

*"Jag håller med ärade magistern, käre make." inflikade riddarfru Selna mjukt. "Det är opassande att slinka in i sin herres borg i mörkret, likt andra landstrykare. Särskilt för hans främste riddare."*

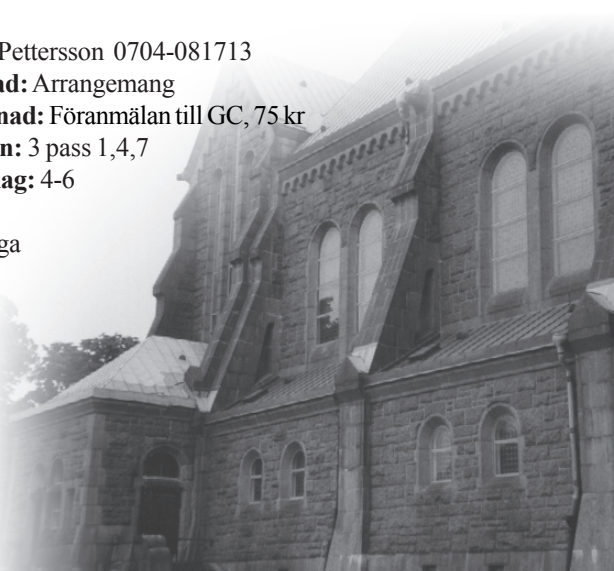
*"Dessutom har jag hört folk tala om mörka ting som drabbat grevens land på sistone, skogarna och markerna är inte trygga efter mörkrets inbrott." Vaktkaptenen Kire gav sin herre ett ögonkast vid de orden. "Stråtrövare som inte fått veta sin plats, inget mer." svarade riddaren. Ögonen smalnade när de föll på den gamla borgruinen som avtecknade sig mot skymningshimlen, nedbrunnen sedan många år.*

*"Vid Daaks helgon, de skall sona tusenfalt, det svär jag på."*

*Vilda ögon följde gruppens färd från skogens skuggor.*

Välkomna till Consaber, ni äventyrliga. Något är ruttet i grevedömet Larna och rollpersonerna dras in i omvälvande händelser som hotar skaka länet i dess grundvalar.

**Arrangör:** Martin Pettersson 0704-081713  
**Arrangemangsgrad:** Arrangemang  
**Anmälan och kostnad:** Föransmälan till GC, 75 kr  
**Arrangörstillfällen:** 3 pass 1,4,7  
**Antal spelare per lag:** 4-6  
**Regelverk:** Eon  
**Förkunskaper:** Inga



## INDIERUMMET

Kanske har du alltid drömt om att starta en spökjägarkfirma, utföra fasansfulla order åt en ondskefull Mästare eller att vara huvudpersonen i en TV-serie. I Indierummet finns en mängd olika independentrollspel från The Forge och Rollspel.nu, och pigga spelledare som guidar er in i de alternativa rollspelens värld. Vi kan spela fullängdsscenarioer på 5 timmar, där ni får chansen att se hela spel, eller kortare demon på 1 timme om ni bara är sugna på att testa ett nytt system. Kom och kika på vilka spel vi erbjuder, och om ni väljer ett av dem så garanterar vi en spännande spelupplevelse.

På Indierummets hemsida (<http://jonas.dagar.se/indierummet.php>) finns mer information om de olika spelen. Maila gärna och boka en tid i förväg om ni vill vara säkra på att få spela ett specifikt spel vid en viss tid, annars är det bara att dyka upp under konventet.

De allra flesta spelen är tärnings- eller, på något annat sätt, slumpbaserade. Systemen är unikt skrivna för att göra det spelet handlar om riktigt bra, och är ofta innovativa och lite annorlunda på ett bra sätt. Typen av spel varierar mellan skräck, western, humor, troll, superhjältar, tv-serier, allt möjligt. Reglerna lär man sig lätt och snabbt på plats innan man börjar spela.

**Arrangörer:** Jonas Karlsson 0704 52 70 11  
jonas@dagars.se, Arvid Axbrink Cederholm  
073 724 08 50 arvidos@gmail.com  
**Arrangementsgrad:** Arrangemang  
**Anmälan och kostnad:** Drop-in  
**Speltillfällen:** Så ofta som möjligt  
**Antal spelare per lag:**  
**Regelverk:** Se ovan  
**Förkunskaper:** Inga alls, spelarna lär sig på plats.

## PAST SINS (R12)

*"Halloween. En gång i tiden en keltisk högtid, nu degraderad till en högtid vars främsta existensberättigande är dess möjlighet till fester. Den lilla amerikanska staden Gaunt är inget undantag. Ungdomarna har samlats till en fest av sällan skadat slag. Halloween knyts samman med psykopatiska mördare såväl som övernaturliga kusligheter, så vad kan bli mer passande än att fira Halloween i det övergivna huset av Gaunts egna massmördare? Vem som knäckte idén om att festa i samma stuga som Mr. Morden för tjugo år sedan dödade ett flertal barn i föll snabbt i glömska. Det gjorde däremot inte idéen. I det tysta spred sig ryktet bland ungdomarna och nu när Halloween kommit har så även festen. Fyra vänner vandrar nu längst med den skogsstig som leder upp till stugan där festen hålls..."*

Past Sins är ett Scenario som centrerar sig kring ett par unga män och kvinnor vars vänskapsband är starka. De står på tröskeln av det vuxna livet och vet inte alls var deras liv kommer leda härnäst. Kommer det vara en resa tillsammans eller är det här de kommer att skiljas? Men för kvällen har dock alla sådana tankar lagts åt sidan. Ikväll är det dags att njuta av livet.

Past Sins är ett Scenario till In the Dark. In the Dark är ett svenskt rollspel som lägger tonvikten på den mörka nutiden människan lever i.

### **Arrangörer:**

Robert ([konvent@inthedark.nu](mailto:konvent@inthedark.nu), 0730913188)

Viktor ([vn102@hotmail.com](mailto:vn102@hotmail.com), 0706736943)

**Arrangementsgrad:** Arrangemang

**Anmälan och kostnad:** Föransmälan till GC, 75 kr

**Speltillfällen:** 3 pass 1,3,4

**Antal spelare per lag:** 4

**Regelverk:** In the Dark 3.0

**Förkunskaper:** Inga. Genomgång på plats.

## ROLLSPELSBAREN X

Rollspelesbaren har äran att bjuda till 10-årsjubileum! Med lagom mycket pompa och ståt tänker vi fira med samma koncept som funkade bra sedan SydCon V. Vi har roat spelare på svenska konvent sedan 1996 med samma grundkoncept av tre begrepp som vävs ihop till en unik rollspelsupplevelse. Till och från kryddar vi även med extra element som vi grävt fram. Så har ni inte gjort det förr, titta förbi oss för lite specialkomponerat rollspel. Och är ni trogna kunder - hjärtligt välkomna åter!

Har ni tips på något som vi inte hunnit göra än, eller något variant ni gärna skulle vilja se i rollspelesbaren: kom gärna med idéer och förslag till [info@rollspelesbaren.se](mailto:info@rollspelesbaren.se).

**Arrangörer:** Henrik Rindlöw, Jens Carlberg ([info@rollspelesbaren.se](mailto:info@rollspelesbaren.se))

**Arrangementsgrad:** Arrangemang

**Anmälan och kostnad:** Drop In

**Speltillfällen:** Så länge vi orkar

**Antal spelare per lag:** Grupper om tre och uppåt

**Regelverk:** dropinrollspel, trebegreppsipro och eventuellt vissa utvalda system.

**Förkunskaper:** Inga

## SILVER CITY (R13)

För information, se GothCons hemsida.

**Arrangörer:** Jens Olsson (0733600276, [annatar@hotmail.com](mailto:annatar@hotmail.com))

**Arrangementsgrad:** Arrangemang

**Anmälan och kostnad:** Föransmälan till GC, 75 kr

**Speltillfällen:** 2 pass 2,5,7

**Antal spelare per lag:** 3

**Regelverk:** Western

**Förkunskaper:** Inga





### SKUGGOR UR DET FÖRFLUTNA (R14)

*Du kan knappt tro att det är sant. Du är på väg tillbaka till den plats du svurit att aldrig återvända till. Colorado Territorial Prison. Snart kommer du att behöva se den förbannade skitstöveln Arthur Rowland igen. Fängelsedirektören. Men med lite tur kommer han inte att se lika självbelåten ut som vanligt...*

*Det har bara gått någon månad sedan du senast var där. En intensiv månad, som började så bra. Du återsåg dina vänner och ni genomförde den största och mest lyckade svindeln hittills. Du och Cathrine blev ett par, efter alla dessa år. Tillsammans med Jonathan lämnade ni Colorado bakom er och åkte till San Francisco. Det var den bästa tiden i ditt liv.*

*Men den blev allt för kort. Cathrine är död nu, liksom så många andra av dina vänner. Mördade av James Teague, en kallblodig hyrd mördare. Skitstövel. Alla spår leder tillbaka mot Rowland, men du kan inte för ditt liv begripa varför han gjort det. Kanske kan Pinkertondetektiverna räkna ut det, du är ju trots allt på väg till fängelset igen i deras sällskap...*

Skuggor ur det förflutna är det tredje och avslutande äventyret i kampanjen Änglar & Skitstövlar. Det kan även spelas helt fristående.

**Arrangörer:** Gunfighters Guild (Anders Gillbring)

**Arrangementsgrad:** Arrangemang

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GC, 75 kr

**Speltillfällen:** pass 2-7

**Antal spelare per lag:** 5

**Regelverk:** Western

**Förkunskaper:** Inga

### SNÖFLODENS FALL (R15)

*Det iskalla vattendraget som i ett sprudlande vattenfall kastar sig ut från berget kallas Snöfloden, och det gör också den lilla närliggande byn. Uppe på berget bor en eremit, men hans familj vill att han ska flytta hem igen. Omkring byn odlar en familj sin mark alldeles för hårt – de gör det för att kunna samla ihop tillräckligt med mat och pengar för att kunna lämna byn. En ung kvinna är förälskad i två bröder, men kan inte välja och frågar er om råd. Mörka krafter som arbetar i det fördolda har intresserat sig för det lilla samhället. Kommer ni att kunna rycka ut det onda och läka det öppna såret som plågar byn, eller blir detta Snöflodens fall?*

I Dogs in the Vineyard spelar man män och kvinnor som tillhör en religiös tro. Exakt vad tron innebär bestäms av spelarna, men settingen är amerikansk western i små nybyggarbyar av troende. Ni kommer att besöka byn och agera åklagare, domare och bödlar åt syndarna och de rättrogna. Att ta reda på vad som har hänt är enkelt, det svåra är att bestämma vad man ska göra åt det. Regelsystemet är annorlunda och nyskapande, och konflikterna avgörs i ett pokerliknande satsningsspel. Spelarna måste i varje konflikt bestämma hur långt de vill gå, och om de är beredda att använda våld för att få sin vilja fram.

**Arrangörer:** Jonas Karlsson 0704 52 70 11  
jonas@dagars.se, Arvid Axbrink Cederholm 073  
724 08 50 arvidos@gmail.com

**Arrangementsgrad:** Arrangemang

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GC, 75 kr

**Speltillfällen:** 3 pass 1,4,7

**Antal spelare per lag:** 3-4

**Regelverk:** Dogs in the Vineyard (lumpley games)

**Förkunskaper:** Inga alls

### THIEF (R16)

*De fyra vakterna satte sig ner vid bordet och tog för sig av den framställda maten.*

*"Så, har något särskilt hänt idag?" frågade en av de andra vid bordet.*

*"Inte mycket. Lorden hade besök idag av Karras, ledaren för Mekanisterna. Det handlade visst om någon fastighetsaffär, det lilla jag kunde höra. I övrigt har det inte hänt något, annat än att lady'n verkade vara på gott humör. Hon har förberett något hela dagen men vi vet inte vad det är." svarade en av de nyanlända.*

*"Jo just det" sade mannen som just rapporterat och vände sig mot en av de lite äldre vid bordet.*

*"Lorden ville tala med dig om något när ni går på erat pass sen. Han sa inte vad det var om."*

*"Okej." sa mannen som var medelålders och lite kraftig. Han hade jobbat för lorden sedan en längre tid tillbaka och hade fått ansvaret över de nyrekryterade vakterna. Han visste att när lorden ville något kunde man förvänta sig vad som helst. Men men, så är ju adelsmän lite excentriska också.*

Livet som vakt i Staden är inte alltid lätt. Det är ett utsatt jobb med mycket stress och arbetstiderna är oftast riktigt dåliga, men man tjänar i alla fall mer än som t ex skräddare eller bagare. När dagen är över har man tillräckligt för mat, hyra och ett besök på krogen eller björngroparna. Som vakter hos en förmögen adelsman som just anlant till Staden har ni erat på det torra, men när saker börjar hända som inte riktigt blir som ni hade hoppats på kan det leda till en hel del intressanta, spännande och riskfyllda äventyr.

Äventyret är placerat i spelvärlden i Thief-serien, en medeltida värld där viss teknologi (bl a ångkraft, el och avancerad finmekanik) finns och används flitigt. Kyrkan har stor makt, men det finns de som sätter sig emot. Spela gärna spelen innan om ni kan få tag på dem för att få mer inblick i samhället.

**Arrangörer:** Staffan Lindsgård

(szandor@hotmail.com),

Peter Boldizs (peter\_boldizs@hotmail.com)

**Arrangementsgrad:** Arrangemang

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GC, 75 kr

**Speltillfällen:** 3 pass 1,5,7

**Antal spelare per lag:** 4

**Regelverk:** Eget

**Förkunskaper:** Att ha spelat dataspelen kan ge en trevlig känsla av igenkännande, men det är inte nödvändigt att ha gjort det.

### WE'RE SO SCREWED

*Kejsare Palpatine har tagit makten över Republiken och styr med en järnhand. Dessvärre är inte dennes agenda det största problemet för de flesta av galaxens invånare, utan den vitt utbredda Svarta Solens organisation som i ensamt majestät fullständigt kontrollerar den undre världen.*

*Våra hjältar har hamnat i en rejäl knipa då de fått i uppdrag att rädda en Jedi ur fångenskap på den ökända fångelseplaneten Kessel. Denna karga isolerade planet som en gång i tiden enbart användes av gruvindustrin förvandlades av Kejsaren till ett enda stort fångelse där de mest avskryvda fångarna fängslades. Visa av tidigare uppdrag har våra hjältar en vag föräning om att deras äventyr inte kommer att sluta då de räddat Jedin ur fångelse. Således ser de med spänning och viss nervositet fram emot att träda in i fiendens högberg för att bekämpa stormtrupper.*

We're so Screwed är ett tempofyllt arrangemang där spelarna får korta uppdrag att klara av. Det kan vara allting från att lösa gåtor, genomföra diplomatiska förhandlingar till att bekämpa både monster, vänner, andar och naturkrafter. Uppdragen är ihoplänkade och bit för bit kommer grupperna av hjältar att komma vidare i episoden och förhoppningsvis klara av den under konventets sista dag. Allting är skapat för att ge en speltid på mellan 15 minuter och någon timme. Nytt för i år är ett klippkortssystem där varje spelgrupp får bokfört vilka uppdrag de klarat av, för att ligga som grund till att utse en segrare i We're so Screwed.

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

**Arrangemangsgrad:** Arrangenang

**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 Stjärnornas krig-universat.

### VITT KONTRAKT (R17)

*Er boss har ett jobb åt er. Någon har tjallat om er organisations knarkleveranser till snuten, och bossen vill att ni "tar hand" om problemet. Lista ut vem som förråder organisationen och gör er av med denne diskret. Om ni lyckas så har ni klarat er igenom ytterligare en veckas jobb och får en fet bonus. Sjabblar ni åker ni i fångelse eller på besök till floden Sprees botten iförda cementofflor. Ni har 7 dagar på er, tiden tills nästa leverans.*

Inspirerad av klassiker såsom "Gudfadern"-trilogin, filmer som "Lock, Stock and Two Smoking Barrels", "Snatch" och deckarserier som "Kommissarie Morse" är spelarna i de jagades skor - innan brottet begås. Rollpersonerna är människor inom en brottsorganisation i Berlin år 2060, var och en med sina egen specialitet. Deras

jobb – att söka upp och eliminera en person som förrått organisationen. Kommer de undan med sitt brott, eller begår de fatala misstag som leder till deras fall?

Äventyret är av väldigt öppen struktur och kräver en del initiativ från spelarnas sida.

**Arrangörer:** Vincent Eskilsson

**Arrangemangsgrad:** Arrangemang

**Anmälan och kostnad:** Föranmälan till GC, 75 kr

**Speltillfällen:** 3 pass 2,4,5

**Antal spelare per lag:** 4–5 (max 7)

**Regelverk:** Neotech 2

**Förkunskaper:** Rekommenderas ej för rollspelare under 15 år.

## Lajv

### BRÄMHULTSLAJV (LO1)

*Den store juicekungen August Brämhult har nyligen avlidit. Efter sig har han lämnat en gigantisk juicefabrik och det hemliga receptet på Brämhultsjuicen. Han har lovat hela fabriken och receptet till den av hans två arvingar som kan framställa den godaste juicen. Dom som förfogar över hans arv är advokatbyrån "från vettet". Det är en advokatbyrå som drivs av vättar. Dom har i uppdrag att genomföra hans sista önsknings, dvs hålla i juicetävlingen. Vättarna har skickat brev till Augusts båda arvingar och bett dom att inställa sig på fabriken för att avgöra vem som är värdig arvet. Dom båda arvingarna har blivit tillsagda att ta med sig ett antal kompanjoner som skall hjälpa till i tävlingen. Väl på fabriken skall dom båda lagen göra upp om vem av arvingarna som skall få ärva fabriken. Vättarna kommer att hålla i deltävlingar där man kan vinna bl a en mekanisk juicepress, nya spännande frukter eller hemska saker att förstöra motståndarnas juice med. Det hela blir inte lättare av att vättarna egentligen hatar juice och färsk frukt i alla dess former, en del av dom är till och med allergiska mot vissa frukter. Lägg ihop detta med rivaliteten mellan arvingarna + interna stridigheter mellan vättarna så har vi en riktig fruktsallad.*

**Arrangörer:** Markus Björck

markus\_blah@hotmail.com

Rikard Meyer Norén r.noren@bredband.net

**Arrangemangsgrad:** Lajv

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

**Speltillfällen:** 1 pass 4

**Antal spelare per lag:** 9-20

**Regelverk:** -

**Förkunskaper:** Inga

GURANGA - TA SKYDD! (LO2)

*Fernandez blossade förenöjt på sin cigarr medan han patrullerade byggnaden. Han hade inget att frukta. Revolutionsarmén höll Hvitfeldtska i ett järngrepp, och endast ett symboliskt motstånd återstod av de än gång så mäktiga utmanarna. Försjunken i sina segervissa tankar hörde Fernandez aldrig de mjuka stegen bakom sig.*

*Unity greppade Revolutionssoldatens huvud, gav det ett kraftigt knyck, och lät den livlösa kroppen falla ihop. Den amerikanska lönnmördaren tillät sig ett kallt leende innan hon ljudlöst tassade iväg från platsen. Deras agenter hade infiltrerat Revolutionsarmén under månader. Unity stannade till vid en trappuppgång, och spanade uppåt. Det var det sista hon gjorde.*

*Ett tyst poff var allt som hördes när Kursk avlossade sitt vapen. Innan amerikanskans kropp hade träffat golvet var han redan på väg därifrån. Byggnaden kryllade nu av sovjetiska styrkor, och det var bara en tidsfråga innan de kunde hissa den röda fanan över Hvitfeldtska. Kursk sparkade upp en dörr, höjde sitt vapen, och fann sig stirrande in i ett leende ansikte.*

*Al-Araf log mot den överraskade ryssen. Längre hade Martyrbrigaderna bidat sin tid, väntat på att de otrogna skulle återuppta sina inbördes strider, väntat på sin chans att slå tillbaka. Nu var tiden inne, tiden för de utvaldas återkomst. Fortfarande leende tryckte Al-Araf ner utlösaren på sitt bombbälte.*

GURANGA är tillbaka! För andra året i rad arrangerar vi ett rafflande agentspel i Hvitfeldtskas lokaler. Sveg dig i valfri fana och var med och återta GothCon! Anmälan skall ske till arrangörerna på [anmalan@guranga.org](mailto:anmalan@guranga.org). Spelare skall besöka [www.guranga.org](http://www.guranga.org) för vidare information.

**Arrangörer:** Fredrik Landgren 0702-697499 [fredrik@guranga.org](mailto:fredrik@guranga.org), Gunnar Juliusson 0734-097071 [gunnar@guranga.org](mailto:gunnar@guranga.org)

**Arrangemangsgrad:** Lajv

**Anmälan och kostnad:** Anmäler till arrangör via mail. Föranmälan till GothCon, 20 kr

**Speltillfällen:** 1 pass 5

**Antal spelare per lag:** 40. Inte per lag, utan totalt.

**Regelverk:** Förklaras på plats samt på hemsidan. [www.guranga.org](http://www.guranga.org)

**Förkunskaper:** Se hemsidan

# Övrigt

## -Smått och Goth

AUKTION

Givetvis har GothCon en auktion även i år. Det perfekta tillfället att bli av med ditt skräp och köpa andra personers rariteter. De exakta tiderna som kommer att gälla är inte bestämda ännu, men information om tider för inlämning, visning och själva auktionen kommer att postas på hemsidan.

TÄVLINGAR

Som vanligt har GothCon massor av tävlingar. Information om dessa finns på sidan 5.

GLÖM INTE ATT:

-Kolla in GothCons hemsida för att få information om saker som har ändrats.

-Sista anmälningsdag är den 13 mars.

-Du kan få tillbaka ditt inträde om du arbetar på konventet. Se sidan 5.

-Ett GothCon är alltid ett gott con!



Föreningen GothCon  
c/o Anna Lundin  
Kompassgatan 7  
413 16 Göteborg

**B Förenings-  
post**

Porto  
betalt  
Sverige

[WWW.GOTHCON.SE](http://WWW.GOTHCON.SE)