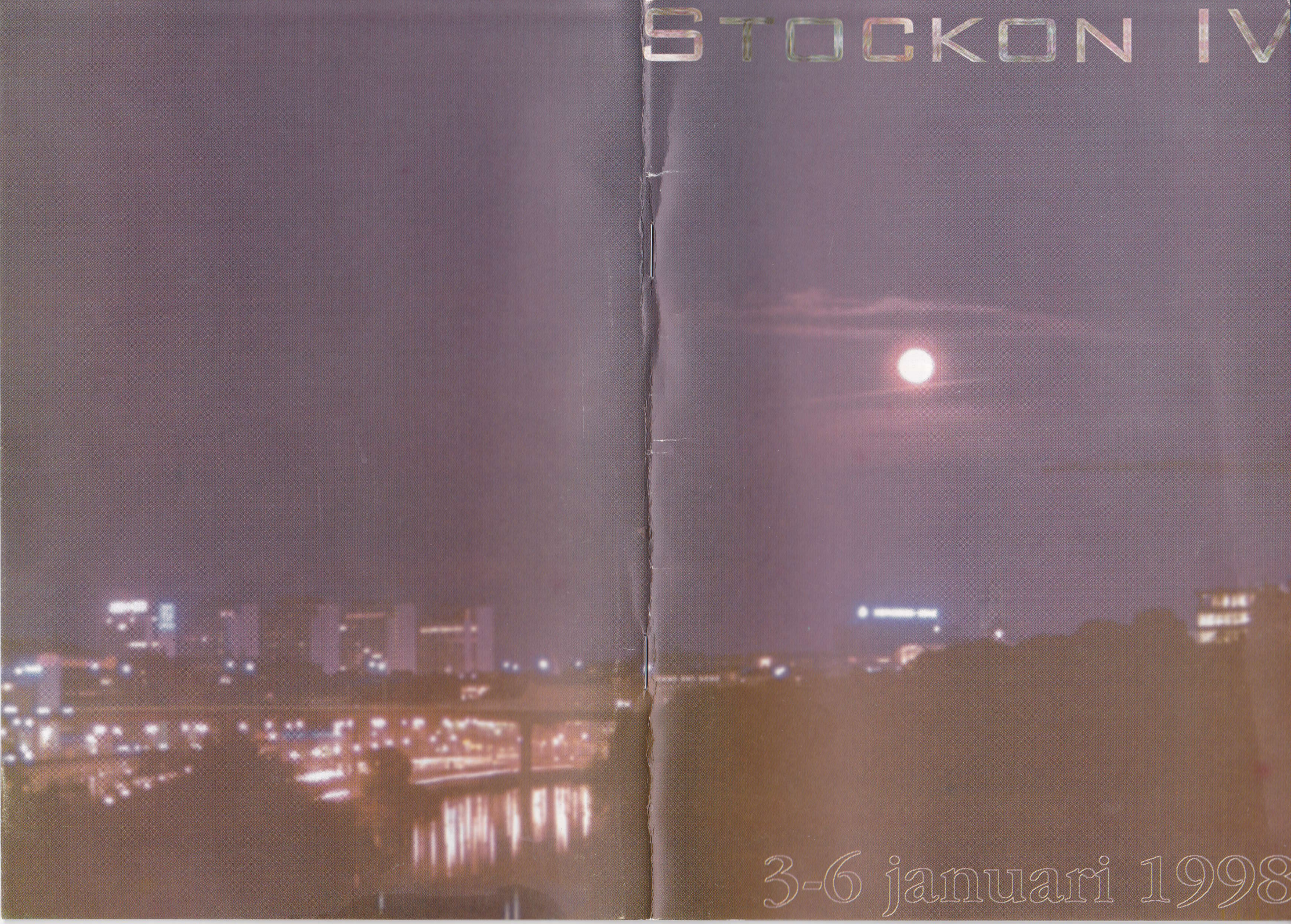


STOCKHOLM IV



3-6 januari 1998

Hej och välkomna till Stockon IV!!!

I år har vi valt att göra ett antal förändringar; vi är tillbaka på vårt gamla datum - trettondagshelgen. Vi har också som första konvent i landet en tredagars-turnering i Magic - the Gathering samt de Svenska Mästerskapen i Warhammer Fantasy Battle och Warhammer 40k. Vi har också nöjet att presentera de Svenska mästerskapen i Diplomacy. Som Du kommer att märka har vi fixat och trixat för att göra allt så bra som möjligt - turneringarna, receptionen, kiosken, filmrummet - för att Din helhetsupplevelse som besökare skall bli total.

I denna anmälningsbroschyr finns det mesta av det bästa för att Du som spelare skall trivas. Vi har i år försökt bredda oss och se till att så många som möjligt skall kunna njuta av de spel som finns på konventet. Har vi lyckats? Det är Du som konventsbesökare som avgör detta. Stockon är konventet som sätter spelaren i fokus.

Så fortsätt nu att läsa broschyren, välj och vraka, jag tror att Du kommer att hitta mycket som faller Dig i smaken. Ett konvent skall vara en helhetsupplevelse och det har vi jobbat hårt för.

Jag har sett framtiden och den fungerar

Pär Wirdfors

ORDFÖRANDE STOCKHOLMS SPELKONVENT

KONVENTSLEDNING:

KONVENTSGENERAL

Pär Wirdfors

EKONOMI & ADMINISTRATION

Nils Eliasson

ROLLSPELSANSVARIG

Martin Brodén

FIGURSPELSANSVARIG

Lars-Olov Larsson

BRÄDSPELSANSVARIG

Lars Holesäter

KORTSPELSANSVARIG

Robert Nilsson

HEMSIDA

Cenneth Löf & Toni Nesti

www.sverok.se/stockon

REDAKTION:

ANSVARIG UTGIVARE

Pär Wirdfors

GRAFISK FORM

Martin Brodén

TRYCKERI

Kungsholms Repro Offset

Vi skulle speciellt vilja

tacka föreningarna

Fennis

Game Over

Någon Annans Problem

TROLL

Information

I detta utskick finns all information Du kan tänkas behöva till Stockon IV. Har du frågor, går det bra att ringa oss på 08-653 43 21 (SVEROK Stockholms kansli).

I slutet på december kommer en bekräftelse att gå ut till alla som anmält sig. DDå får du reda på vilka nya arrangemang som tillkommit, eventuella ändringar samt vilka turneringar du och ditt lag fått plats/reservplats till. *Observera att man måste anmäla sig med spelledare för att få en ordinarie plats i en rollspelsturnering.*

På konventet kommer du få en knapp eller annan identifikation som bevis på att du betalat. Denna skall vara fäst väl synlig på kläderna och bäras under hela konventet. Innan varje arrangemang kommer en knappkontroll att göras.

Tider

Konventet är mellan lördagen den 3:e januari och tisdagen 6:e januari 1998. Vi slår upp dörrarna klockan 12,00 på lördagen och invigningen börjar klockan 13,00. De första turneringarna startar sedan redan klockan 14,30. Prisutdelningen kommer att ske i samband med avslutningen klockan 15,00 på tisdagen.

Plats

Vi kommer att ha den magnifika skolan Östra Real i år igen. Längst bak i

anmälningsbroschyren finns en karta över hur man hittar till skolan. Det kommer att sitta skyltar från tunnelbaneuppgångarna som gör det enkelt att hitta till konventet. *Vi påminner besökare från Uppsala om att det finns pendeltåg som snabbt och smidigt tar dig till och från Stockholm för en billig slant.*

Inträde

Kostnaden för att gå på Stockon IV kommer att vara 287,50 kr (med postens avgifter blir detta 300 kr). Med vissa undantag är alla arrangemang sedan gratis. Detta pris gäller vid föranmälan, som måste betalas in senast måndagen den 1:a december. Det går dock utmärkt att dyka upp på plats och betala, då blir priset dock 300 kr för fyra dagar eller 100 kr per dag. I alla dessa priser ingår 20 kr för medlemskap i föreningen Stockholms Spelkonvent.

Lokaler

Lokalerna är endast till läns och vi är därför extra rädda om dem. Därför kommer vi att polisanmäla alla former av skadegörelse som sker på konventet. Vad det gäller sömn kommer vi att fördela ett antal salar nattetid till detta ändamål. Det finns också tillgång till dusch för den som önskar det.

Cafeteria

Konventet kommer i sedvanlig Stockonanda serva en utomordentlig frukost varje morgon. Vår Cafeteria står också till tjänst med det mesta i mat- och godisväg för en hungrande konventsbesökare. Även en kaffeautomat kommer att finnas på konventet och muggar kommer att säljas till ett billigt pris.

Trivselregler

För att alla skall trivas finns det ett antal regler som måste följas på konventet. Rökning och annan eld inomhus får ej förekomma, detta gäller även stearinljus. Alkoholföräring är förbjuden på konventet; vill någon festa kan konventsledningen rekommendera flera bra ställen i närheten. Paintball och killer är också förbjudet på konventsområdet. I övrigt gäller de allmänna trivselreglerna. Den som inte följer ovanstående anvisningar kan komma att bli avvisad från konventsområdet.

Film

Eftersom det är kulturhuvudstadsåret-98 i Stockholm, kommer föreningen Game Over att göra årets filmvisning till något alldeles extra. Temavisningar är kutym, och några smakprov på filmer är "City on fire", "Till varje pris", "Richard III" och Cronenberg x3. På konventet delas en filmfolder ut, där hela filmprogrammet presenteras.

Auktion

Årets auktion kommer att ske på tisdagen, klockan 12.00 i aulan. Inlämning sker under konventets tre första dagar och på tisdag morgon kommer en visning att ske.

Butiker

Även i år kommer vi att gästas av två butiker, Tradition och Myriad. Övriga personer, organisationer eller företag som vill sälja något eller göra reklam på konventet ombeds ta kontakt med konventsledningen innan konventet.

Reception

När du kommer till receptionen på Stockon IV skall du veta att samma personer som står i receptionen är ansvariga för att den fungerar på ett tillfredsställande sätt, att bagageutlämningen fungerar och så vidare. Vårt mål är att receptionen ska bli den naturliga samlingspunkten för all information på konventet.

Anmälan

Så här anmäler du dig till Stockon IV:

1: Fyll i ditt namn, adress och födelse-data på anmälningsblanketten eller på en postgiroblankett (pg: 16 55 74-5, betalningsmottagare: Stockholms Spelkonvent).

2: Markera vilka spel du skall spela och när, genom att markera respektive anmälningskoder på anmälningsblanketten eller postgiroblanketten.

Stockholm open i Magic - the gathering SM-Kval

Arrangör: Henric Johansson

Tid: Lör - mån

Föranmälan

Kostnad: 30 kr (betalas på plats)

Som första svenska konvent bjuder vi vår magicspelare på en tredagars turnering i Magic - the Gathering, som dessutom är SM-kval. Till denna turnering kommer självklart fina priser att utdelas. De officiella WotC-reglerna gäller.

De Svenska Mästerskapen i Warhammer Fantasy Battle

Tider/pass: Under hela konventet, 4 timmarspass

Förkunskaper: Kunna reglerna samt din arme

Arrangör: TROLL, Mathias Nilsson

Föranmälan

Detta är den största, bästa och vackraste warhammerturneringen på denna gröna jord. Kom och bevisa för världen att du är den mäktigaste krigsherren av dem alla. Bevisa din styrka inför de fyra mäktiga domargudarna. Må Gork och Mork bäva inför ditt anlete. Må kaosgudarna fly i andlös panik och må Sigmar falla till sina knän i ändlös beundran inför din makt när de fyra domargudarna höjer dig till segrarhimlen.

Regler och restriktioner

#1: Domarnas tolkning av reglerna är alltid korrekta

#2: Alla spelar tre matcher var. Sedan delas poäng ut enligt nedan

0-60 vinst av slag: vinnaren av ett slag får 10p + skillnaden i vp max förloraren får 10- skillnaden i vp, min 0.

0-20 målning, desto snyggare desto fler poäng

0-20 armekomposition

0-30 sportmanship, varje spelare väljer den motståndare han helst spelar mot igen. Denna får 10 poäng

#3: Inga allierade

#4: Inga magiska föremål värda mer än 50 poäng

#5: Conversion field får inte användas

#5: Max en special character får användas. Denna får max 4 wounds. Eventuella transportmedel ingår. (Gorbad ironclaw 3w + warboar 1w = 4w tillåtet, Azhag 3w + wyvern 4w = 7w ej tillåtet).

#7: Greater demons räknas under character kostnad

#8: Ingen model får ha fler än ett special save

#9: Inga large unriden monsters

#10: Effekter som gör att man slår sist har alltid företräde över effekter som gör att man slår först.

Medtag följande

Varfri armé på högst 3000 poäng

Fullt läslig armélista, lämnas till domarna innan det första passet

Winds of magic och den spelldeck du tänker använda

Templates och tärningar

De Svenska Mästerskapen i Warhammer 40k

Tider/pass: Under hela konventet, 4 timmarspass

Förkunskaper: Ska kunna reglerna samt din arme

Arrangör: TROLL, Lars-Olov Larsson

Föranmälan

#1 Arme köps för 1500 poäng. Arme listan ska vara snyggt skriven och inlämnas innan första passet.

#2 Allies: Imperial får alliera sig med Imperial. Andra arméer får inte alliera sig (utom bloodaxe som får köpa imperial vehicles)

#3 Space marine kan köpa combat squads

#4 Restriktioner: Vortex, virus och special characters är bannade

#5 Wargear enligt White dwarf 195

#6 Vinstpoäng räknas på följande sätt:

upp till 60: Vinstpoäng (max 20 per match)

upp till 20: Armeval

upp till 20: Målning

upp till 30: Fairplay (varje spelare har 10 poäng att dela ut)

De Svenska Mästerskapen i

Diplomacy

Tider/pass: Se schema (observera att Diplomacypassen börjar en halvtimme innan de andra konfliktspelen)

Förkunskaper: Inga

Arrangör: Leif Bergman

Föranmälning

Diplomacy har alltsedan 1958 varit det världsledande brädspelen för de som vill intrigera och konspirera på ett gemytligt sätt i goda vänners lag. Stockholms Spelkonvent har i år äran att arrangera det sjunde Svenska Mästerskapet i Diplomacy. Som vanligt förväntar vi oss en hög klass på arrangemanget, framförallt kvalitetsmässigt men även i form av god stämning och trevlig gemenskap. Ta chansen att spela med de bästa svenska spelarna. Vi förväntar oss även att det kommer att komma spelare från exempelvis England och Frankrike. Detta innebär givetvis många nya möjligheter att få träffa främmande (och anorlunda) spelstilar. Lär dig intrigera av fransmännen. Lär dig att bli angripen med ett léende på läpparna av britterna.

Det är kanske lätt hänt att tänka att med så många bra spelare så har man ingenting att hämta. Ingenting kunde vara mer felaktigt. Förutom att det alltid är trevligt att träffa bra Diplomacyspelare så finns det inget bättre sätt att dra nya erfarenheter och lära sig mer om Diplomacy än att spela mot de allra bästa. Det kan dessutom vara intressant att jämföra sig själv med de bästa spelarna i världen. I många fall kommer nog många att komma fram till att man är bättre än man tror.

Partierna spelas till 1908, utom finalen som kommer att spelas längre. Varje spelare räknar sina två bästa pass för att kvalificera sig till finalen. Även på sista passet har alla möjligheter att spela och förbättra sin position (eller få pris för bästa land). Fullständiga turneringsregler kommer att presenteras på plats men kan även erhållas från oss (se nedan).

Observera att inga som helst förkunskapskrav krävs. Om du aldrig har spelat tidigare eller endast har spelat några partier har du möjlighet

att vara med på våra nybörjarbord. Dessa räknas med i turneringen precis som vanligt med undantaget att man endast får 50% av de poäng man förvärvat.

Tidigare SM-vinnare:

1992 Niklas Jansson, Lincon

1993 Dan Hörning, DiplomacyMästerskapen

1994 Sigurd Eskeland, Uppcon

1995 Henrik Andersson, Gothcon

1996 Leif Bergman, Sydcon

1997 Leif Bergman, Sydcon

1998 Kanske du???

Vill du veta mer, ring Leif Bergman på telefon 08-612 61 05 eller skicka e-post till Björn von Knorring på epostadressen fansin@sverok.se.

De sju diplomaterna hade samlats i det rök fyllda rummet. Alla var väl medvetna om att ingen skulle tveka att bryta sina löften vid första bästa tillfälle. Men... bara en skulle kunna nå sitt mål - Total kontroll över Europa!

Konfliktspel

Välkommen till konfliktspelen på Stockon IV!

Denna gång har vi den stora äran att presentera de Svenska Mästerskapen i Diplomacy som kronan på verket ett brett och kryddat turneringsspel, både med gamla beprövade som nya spel. Vår förhoppning är att bli Nordens bästa spelkonvent. Vi syns och välkomna åter!

Ni kommer, Ni spelar, Ni segrar och Vi blir nöjda!

Vad är konfliktspel?

Konflikt spel är en simulerad strid mellan två eller flera deltagare som utspelar sig på ett bräde eller karta. Man använder sig av olika pjäser för att simulera olika typer av stridsenheter, allt ifrån soldater, stridsvagnar, flygplan till rymdskepp.

Skedet kontrolleras av en tidsepok och fastställda regler. Strategi och taktik är mål och utförande för att kunna vinna. Exempel på konfliktspel är "Stornordiska Kriget", "Empire In Arms" (Napoleon Bonapartes uppgång och fall), "World In Flames" (Andra världskriget), "History of the World" (från Sumererna till brittiska kolonisationen), "Svea Rike" (om fem ätter genom Sveriges storhetstid).

Vad spelas?

Advanced Civilisation
Brittania
Diplomacy
History of the World
Settlers
Supremacy
Svea Rike
Titan
Vikingatid
Winds of War



Lars Holesäter
Toni Nesti

Advanced Civilization

För den borne kulturimperialisten finns det naturligtvis bara ett spel; Advanced Civilization. Den som är mer inställd på handelsembargon och interkulturella karteller, än på våld och svek finner här sitt lystmäte. Om andan faller på så finns det dock utrymme för detta!

Arrangör: Peter Kotilainen, Tel: 08-466 90 35

Kunskapskrav: Vanlig regel kännedom.

Speltid: 5 h x 2

Tidpunkt: Se schema

Övrigt: 2 pass + final

Britannia

Spelet där du får invadera mera. Följ i romarnas, nordmännens och normandernas spår genom England. Följ med Hengist till Essex och Harald till York. Englands historia från romare till normander på 5 timmar.

Arrangör: Nina Björklund, 070-496 18 89

Kunskapskrav: Inga. Regel genomgång vid start.

Speltid: 5h

Tidpunkt: Se schema

Övrigt: 2 pass, de 4 bästa spelarna till final

SM i Diplomacy

De sju diplomaterna hade samlats i det rök fyllda rummet. Alla var väl medvetna om att ingen skulle tveka

att bryta sina löften vid första bästa tillfälle. Men... bara en skulle kunna nå sitt mål - Total kontroll över Europa!

Arrangör: Leif Bergman, 08-612 61 05

Kunskapskrav: Vanlig regelkännedom.

Speltid: 5h

Tidpunkt: Se schema

Övrigt: Svenska Mästerskap - behövs det sägas något mer!!!. 4 kval spel, avgörande final. Föranmälda har förtur.

History of the World

Expandera mera...

Led Ming-dynastin, Romarriket och Mongolstammarna till seger på historiens slagfält. Upp till sex spelare möts i en kamp under sju epoker.

Arrangör: Robert Doktorow, 08-772 74 93 (Dagtid, arbete)

Kunskapskrav: Inga. Regel genomgång vid start.

Speltid: 5h

Tidpunkt: Se schema

Övrigt: 2 pass. 6 bästa spelarna till final

Settlers

Känn nybyggareandan ila genom kroppen. Axla den tunga yxan och bege dig i sann skogshuggar stil ut i skogen för att förverkliga ditt lilla skogstorp. Skövla även skog och mark för fina vägar och goda åkrar. Akta er för vargen och dina

illvilliga grannar som givetvis ska ha din mark och ingen annans så klart! (självklart). Så slipa yxan och gå med i en skytteklubb och träffa nya grannar. Betänk, endast en sann skogshuggare överlever.

Arrangör: Emanuel "Ebbe" Berglund, 08-580 393 83

Kunskapskrav: Inga, regelgenomgång vid start.

Speltid: 5 h (2,5 h x 2 partier per pass)

Tidpunkt: Se schema

Övrigt: 3 pass + spelhavet, (öppet antal pass under arrangörers överseende) de 4 bästa spelarna till final. Spelarna får tillgodoräkna sitt bästa pass.

Supremacy

Du kastas in i en domedagskamp om världen där inga trick är för lumpna och inga medel är för starka. Erövra, förstör och ödelägg. Vem vet, världen kanske kan bli din?

Uppgift: Ta på dig ledarskapet över en supermakt, år 2003

Medel: Diplomati, list, kapital, utpressning, hot, vapen och sist men inte minst kärnvapen.

Bra och ha: List, stresstålighet, simultanförmåga, sinne för diplomati och affärer, storhetsvansinne, pokerface och makthunger.

Dumt och ha: Empati, skuld känslor och samvete.

Kommentar: Detta är en egen utvecklad realtids megavariant av supremacy som utprovats på medlemmarna i NAP.

"Offensiv förmåga eller vad jag vill kalla förmågan att garantera förstörelsen av Sovjetunionen är det ojämförligt viktigaste kravet vi måste uppfylla"

- General McNamara 1967

Arrangör: NAP - Någon Annans Problem, (Kontaktperson: Nils Eliasson, 08-646 67 11)

Kunskapskrav: Inga

Speltid: 1h regler + 9h spel (+ 5 h i reserv vid behov)

Tidpunkt: Se schema

Övrigt: Direkt final med 9 spelare + ev. FN

Svea Rike

Upplev de tre mest spännande århundradena i svensk historia; befria Skåne från Dansken (jaaaa!!!), slå, slå, slå norsken på trynet (enda chansen numera). Segra vid Poltava (gör inte samma misstag), bekosta Bellmans epistlar, Linnés forskning och Tessins slottsbyggen och se till att Finlands blir svenskt (är det inte det). Allt är möjligt i Svea Rike.

Arrangör: Sami Lukkarinen, 08-580 163 92

Kunskapskrav: Inga, regelgenomgång vid start

Speltid: 5h

Tidpunkt: Se schema

Övrigt: 2 pass, de 5 bästa spelarna till final

Titan

Är du trött på de mesiga striderna i Civilization och Britannia? Vill du känna kraften i ett anfall med 18 tärningar? Då är Titan definitivt spelför dig. I Titan tjasas det inte med poäng hit och dit, när spelet är slut är det den som finns kvar på spelplanen som segrat. Titan är ett strategiskt och taktiskt brädspel för 2-6 spelare. Dessutom är det ett oerhört vackert spel, där varje stridsenhet är unik. Alea iacta est!!!

Arrangör: Mikael Pargman, 08-632 02 75

Kunskapskrav: Regelgenomgång 30 min innan start

Speltid: 5h

Tidpunkt: Se schema

Övrigt: 2 pass + final

Vikingatid

Led vikingarna ånyo i handel, strid och plundring. Upptäck nya länder och akta er för kristna präster (huga!). Drick mycket mjöd (ahh!!) och känn havs stänket i skägget, ett spel för riktiga vikingar (Svenska sådana).

Arrangör: Johan Höglund, 08-500 249 98

Kunskapskrav: Inga, regelgenomgång vid start

Speltid: 5h

Tidpunkt: Se schema

Övrigt: 2 pass, de 6 bästa spelarna till final

Winds of War

När Diplomacy känns tamt och andefattigt. När frontlinjen har stagnerat. När allianserna blivit för självklara. Då är det dags att byta spel! (Till WoW nådens år 1790). 12 spelare, 10 olika enheter, 4 olika årstider, ekonomi. Reglerna är lika enkla som Diplomacy (nästan i alla fall). Endast för de sanna Diplomacy-mästarna!

Arrangör: Vasilis Parastatis

Kunskapskrav: Inga (fördel om du har erfarenhet av Diplomacy). Regelgenomgång vid start.

Speltid: 3 x 5 h pass inklusive regelgenomgång. Bara för de tuffa grabbarna (och flickorna).

Tidpunkt: Se schema

Övrigt: Ej kvalspel, direkt final. För-anmälda har förtur.

Kommentar: Detta är en egen utvecklad realtids variant av Diplomacy som utprovats på medlemmarna i Fenris (flera numera på psyket p.g.a. den mentala stressen) under flera år.

Numera är vi uppe i den sjätte versionen. Den slutgiltiga versionen. Slipa knivarna, låt maktkampen börja.

Figurspel

Hej och välkomna till figurspelen på Stockon IV!

Under det här konventet kommer vi att satsa hårt på figurspel, både för erfarna spelare och nybörjare. Vi har Svenska Mästerskap i Warhammer Fantasy Battle och Warhammer 40k. För första gången kommer vi att hålla i en turnering i Warzone, det snabbaste växande figurspelet. Vi kommer även att hålla turneringar/dema två nya spel från Games Workshop och Target Games, Groka Morka och Chronopia, vilka bägge två verkar vara mycket intressanta spel.

För nybörjaren som vill testa på figurspel kommer vi anordna en mängd öppna spel där det bara är att gå och visa sitt intresse och anmäla sig på plats för att få spela. I skrivande stund arbetar vi också på att få över folk, både från Games Workshop och Target Games, till konventet för att visa sina spel. För att hålla dig underrättad så *kolla in vår hemsida på www.sverok.se/stockon*.

Så ta och samla dina styrkor, må det vara Space marines, high-elves eller imperial blood berets samt ett gott humör så möts vi på Stockon IV.

Lars-Olov "Nisse" Larsson

SM i Warhammer Fantasy Battles

Form: Tunering föränmälan
Tider/pass: Under hela konventet 4 timmars pass
Förkunskaper: Kunna reglerna samt din arme
Arrangör: TROLL, Mathias Nilsson
Regler: Se separat uppslag

SM i Warhammer 40k

Form: Tunering föränmälan
Tider/pass: Under hela konventet, 4 timmar pass
Förkunskaper: Ska kunna reglerna samt din arme
Arrangör: TROLL, Lars-Olov Larsson
Regler: Se separat uppslag

Warzone

Form: Tunering föränmälan
Tider/pass: Gruppspelen börjar på lördagen 20,00, finaler måndag
Förkunskaper: Goda förkunskaper

Arrangör: Myriad, 08-22 52 05
Meriter: Warzone Stockon -97, SM i Warzone 97

1 Turneringen spelas med 500 poängs styrkor

2 samtliga officiella regler från kompendium 1-3 gäller samt även den alternativa regeln helt/halvt skydd. Observera särskilt de restriktioner gällande olika styrkors beväpning från kompendium 3

3 En figur måste ha den beväpning tennfiguren har. Eventuella konventeringar skall godkännas av tävlingsledningen

4 Egna målade figurer ett krav

Epic 40,000

Form: Tunering, föränmälan
Tider/pass: Under hela konventet
Förkunskaper: Skall kunna reglerna
Arrangör: Spelexperten
Medtag målade Epic-armé på 2000 poäng (gamla stands ok). Målning, sportslig spelanda och armékomposition kommer att ha betydelse bortsett från matchresultaten. Varje deltagare kommer att spela minst tre matcher

med olika förutsättningar och storlek. En välbalanserad armé ledd av en skicklig och flexibel general kan alltså komma långt. Välkommen att sopa spelplanen fri från dina motståndare!

Chronopia - figurspelet

Form: Turnering föränmälan
Tider/pass: Start söndag 12,00
Förkunskaper: Goda förkunskaper

Arrangör: Myriad, 08-22 52 05
Meriter: Arrangörerna är medkonstruktörer av spelet

#1 Turneringen spelas med 750 poängs styrkor

#2 En figur måste ha den beväpning tennfiguren har. Eventuella konventeringar måste godkännas av tävlingsledningen

#3 När spelet släpps (november 97) kan tillägg till ovanstående komma att göras. För mer info ring arrangörerna

Blood bowl

Form: Tunering föränmälan
Tider/pass: Under konventet
Förkunskaper: Spelat tidigare
Arrangör: TROLL

#1 Eget spel ger förtur

#2 Lag för 1000,000

#3 Placera ut 1 i st,av,ag,ma och i skill/physical abilities på spelarna (ej starplayers) bara en höjning på varje spelare

Gorka Morka

Form: Demo eller turnering, anmälan på plats

Tider/pass: Se på konventet

Förkunskaper: Inga

Arrangörer: Myriad & TROLL

Övrigt: Se vår hemsida för mer info

Waaaaaaaaaghghhhhh...

Vrooom... Vrooom...

Vroooooom...

Dakka... Dakka... Dakka...

Spacehulk

Form: Öppen turnering, anmälan på plats

Tider/pass: Rullande dygnet runt

Förkunskaper: Inga

Arrangör: TROLL

Figurmålning

En figurmålningstävling kommer att ske på konventet i följande klasser:

#1 Enskild figur

#2 Ryttare/monster

#3 Diorama

Pris: The silver snotling award kommer att delas ut till det bästa bidraget av de tre klasserna.

Övrigt: För mer info se vår hemsida

Öppna spel

Förutom dessa turneringar så erbjuder vi öppna spel i Warhammer 40k, WFB, Warzone och Gorka Morka. Inga förkunskaper krävs, det är bara att titta in och börja spela.

Kortspel

Välkommen till kortspelsdjungeln!

Efter att seglat över brädspelshavet, har du nu kommit fram. Som vanligt finns här en rik fauna, slakten Wizards of the Coast är som vanligt störst med sina olika kortspel, men vi hittar även andra välkända spel som Doomtrooper och Star Wars. Utforska!

Robert Nilsson

Battletech

Arrangör: Roger Sävström

Turneringsform: Öppen + sealed deck. Föranmälan till den sealed deck, anmälan på plats till den öppna turneringen

Kostnad för sealed deck: 120 kr, betalas på plats

Den öppna turneringen kommer att ha de officiella reglerna och lekarna är antingen klan eller inner sphere, man får blanda klaner respektive inner sphere-falanger i sin lek.

Övrigt: Mer information om sealed deck på konventet.

Battletechturneringen sponsras av Tradition

Doomtrooper

Arrangör: Target Games

Turneringsform: Öppen, föranmälan

Star Wars

Arrangör: Magnus Hansson

Turneringsform: Öppen + sealed deck, föranmälan till den sealed

deck, anmälan på plats till den öppna turneringen

Övrigt: Decipher-sanktionerad turnering

Kostnad för sealed deck: 120 kr
Turneringarna kommer att ha de officiella reglerna och spelas enligt Swiss rules.

Mythos

Arrangör: Emanuel Berglund & Sami Lukkarinen

Turneringsform: Öppen, anmälan på plats

Övrigt: Chausium-sanktionerad turnering

Vampire - the Eternal Struggle

Arrangör: Robert Nilsson

Turneringsform: Öppen, anmälan på plats

Standard rules gäller, leken skall vara mellan 60-90 kort. Alla vampyrer skall ha samma baksida, inga repeated actions, inga sabbat kort.

SVEROK
Förbundet som bara ökar

*Spelar du spel?
3000 medlemmar kan inte ha fel!
Så med i en av våra 100 föreningar
eller starta en egen.
Det är enkelt, kontakta oss
så får du hjälp*

SVEROK www.sverok.se tel: 013-140600
Köpmanstrand 4 fax: 013-142299
64220 Linköping e-post: info@sverok.se

SCHHEMA

PASS	03-jan Lördag	04-jan Söndag	05-jan Måndag	06-jan Tisdag
Morgon 08:00-13:00	X X X X X X	Supremacy Final DIP Pass 3 Brittania Pass 2 Svea Rike Pass 1 Vampire t:es kort Star wars kort	WOW Final Settlers Pass 3 HOW Pass 2 Titan Pass 2 Star wars kort Mythos kort	DIP Final Vikingatid Final Svea Rike Final Settlers Final
13:00-14:00	Rast	Rast	Rast	
Dag 14:00-19:00	DIP Pass 1 *** ADV Civ Pass 1 HOW Pass 1 Settlers Pass 1 Battletech-kort	Supremacy Final forts DIP Pass 4 Titan Pass 1 ADV Civ Pass 2 Vampire t:es kort Star wars kort	WOW Final forts Vikingatid Pass 2 HOW Final ADV Civ final Star wars kort Mythos kort	DIP Final forts Auktion Pris Utd X X X
19:00-20:00	Rast	Rast	Rast	X
Kväll 20:00-01:00	DIP Pass 2 ADV Civ Pass 1 forts Brittania Pass 1 Vikingatid Pass 1 Battletech-kort forts	Supremacy Final forts Brittania Final Settlers Pass 2 ADV Civ Pass 2 forts Vampire t:es kort Star wars kort	WOW Final forts Titan Final Svea Rike Pass 2 ADV Civ final forts Star wars kort Mythos kort	X X X X X X
PASS	03-jan Lördag	04-jan Söndag	05-jan Måndag	06-jan Tisdag
Dag 10:00-16:00	X X X X	Mutant 2 Vampire Call of Cthulhu Floden sover Cyberpunk	Drakar & demoner Kult De fördömda Cyberpunk Dark ages	Drakar & demoner Mutant 2 Call of Cthulhu Kult De fördömda
16:00-18:00 Kväll 18:00-00:00	Rast Cyberpunk Dark ages Kult De fördömda Columbus	Rast Drakar & demoner Vampire Dark ages Floden sover Columbus	Rast Mutant 2 Call of Chutlhu Vampire Floden sover Columbus	Rast X X X X X

SCHHEMA

Så här anmäler man sig till Stockon IV:

1. Börja med att fylla i ditt namn, adress och födelsedata. Födelsedatan behöver vi av flera anledningar, bland annat kommunens bidragsregler. Om du inte använder vår postgiroblankett så fyll också i postgironummer 16 55 74-5 och betalningsmottagare Stockholms spelkonvent.
2. Bestäm vilka spel du skall spela och när, markera vilka anmälningskoder dessa spel och pass har. Nedan finns alla anmälningskoder.
3. Fyll dessa koder på anmälningsblanketten. Fyll också i lagnamn på rätt plats.
4. Gå till posten och betala.

Anmälningskoder:

Rollspel

Drakar & Demoner, 11: pass 1 kod:1101, pass 2 kod:1102, pass 3 kod:1103
Mutant 2, 12: pass 1 kod:1201, pass 2 kod:1202, pass 3 kod:1203
Cyberpunk, 13: pass 1 kod:1301, pass 2 kod:1302, pass 3 kod:1303
Vampire, 14: pass 1 kod:1401, pass 2 kod:1402, pass 3 kod:1403
Dark ages, 15: pass 1 kod:1501, pass 2 kod:1502, pass 3 kod:1503
Call of Cthulhu, 16: pass 1 kod:1601, pass 2 kod:1602, pass 3 kod:1603
Kult, 17: pass 1 kod:1701, pass 2 kod:1702, pass 3 kod:1703
De fördömda!, 18: pass 1 kod:1801, pass 2 kod:1802, pass 3 kod:1803
Floden sover, 19: pass 1 kod:1901, pass 2 kod:1902, pass 3 kod:1903
Columbus resa till helvetet, 10: pass 1 kod:1001, pass 2 kod:1002, pass 3 kod:1003

Brädspel

Advanced Civilization, 20: pass 1 kod:2001, pass 2 kod:2002
Britannia, 21: pass 1 kod:2101, pass 2 kod:2102
Diplomacy, 22: pass 1 kod:2201, pass 2 kod:2202, pass 3 kod:2203, pass 4 kod:2204
HOW, 23: pass 1 kod:2301, pass 2 kod:2302
Settlers, 24: pass 1 kod:2401, pass 2 kod:2402
Supremacy, 25: pass 1 kod:2501
Svea rike, 26: pass 1 kod:2601, pass 2 kod:2602
Titan, 27: pass 1 kod:2701, pass 2 kod:2702
Vikingatid, 28: pass 1 kod:2801, pass 2 kod:2802
WOW, 29: pass 1 kod:2901, pass 2 kod:2902

Figurspel

Warhammer Fantasy Battle, kod:3001
Warhammer 40k, kod:3101
Warzone, kod:3201
EPIC 40,000, kod:3301
Chronopia, kod:3401
Blood bowl, kod:3501
Gorka Morka, kod:3601

Live

Vampirelive, kod:4001
Changelinglive, kod:4101

Kortspel

Magic, kod:5001
Vampire t:es, kod:5101
Doomtrooper, kod:5201
Battletech, öppen kod:5301, sealed kod:5302
Star Wars: öppen kod:5401, sealed kod:5402
Mythos, kod:5501

Rollspel

Stockon kan erbjuda bra och välgenomarbetade rollspelsarrangemang. Två av arrangemangen är gamla godingar från andra konvent, som vi nu ger chansen att återupplevas, de åtta andra arrangemangen är nyskrivna av en god blandning etablerade och nya författare. Välkomna till Stockon IV!

Martin Brodén

Alla rollspelsarrangemang sker i lagspel om fem personer per lag.

Anmälan med egen spelledare ger förtur.

Lajv

Hej och välkomna till årets lajver. Just det, lajver. I år kommer vi nämligen att ha två stycken enkvälls-lajver. Dessa går av stapeln lördag respektive söndag. Dessa två lajver kommer inte att se på skolan utan på en lokal någonstans i stan, var meddelas på konventet. Eftersom vi kommer att ha live ute kommer vi vara tvungna att ha en 18-års åldersgräns på lajven. En kostnad på 30 kr per live kommer också att tas ut, detta kommer att bl.a. täcka sminkkostnader.

Fritte Vanezek

Lördag kväll: Vampire

Söndag kväll: Changeling

Ett Familjeföretag

Ett Drakar och Demoner Chronopia-äventyr
av Johan Sjöberg, Myriad.

Det rådde en andäktig tystnad i det fönsterlösa rummet. Allt som hördes var ett dämpat surrande från den fottrampade kraniumsågen av märket Durgil, en sann trotjänare som införskaffats redan när farfar var pojk. Fastspänt på den låga, slitna och fläckiga arbetsbänken låg dagens arbete: ett anonymt levererat lik för expressuppstoppning. Runt bänken stod famljen Durslås, redo att hugga in.

Familjen Durslås Likuppstopparverkstad är ett blomstrande familjeföretag. Affärerna går strålande. Alla, från den mest fisförnäma alvfurste till den sorgsnaste uteliggare, verkar vilja ha ett alldeles eget uppstoppat lik och de är beredda att betala för det.

Men så en morgon ligger ett paket med ett överraskande innehåll på farstutrappen. Ett innehåll som hotar idyllen på Skruvtvingsgatan.

Rudolf Tårar

— Ett epos i Frost —

En saga om sex, droger och rock-n-roll till Mutant 2
av Joachim Forsberg och Victor Meding, Excelsior.

Det är blöt sensommarnatt i downtown Hindenburg. Gatlyktorna kastar sitt flackande sken och folk antingen sover eller har något skumt i kikaren. Det möjliga undantaget är en udda kvintett som precis lämnat Drei Hottentotts Bar & Grill. För en stund sedan var samtliga mycket berusade, men nykterheten har så sakta börjat göra sig påmind. Sällskapet, småpratandes som sällskap så ofta gör, har precis nått hörnet av Bagargatan och Gnagargatan när de spröda och melodiosa tonerna av en glassförsäljares signaturmelodi får dem att haja till. Sekunder senare svänger en svart Hemglassbil med tonade rutor mycket målmedvetet runt hörnet och tvärbromsar strax framför de förvånade åskådarna. De hinner inte ens fundera på om de vill ha päronpuck eller anchovis-split förrän fordonets bakdörrar brutalt slås upp och mycket välbeväpnade män gör entré. De bär alla svarta kostymer och hockeymasker döljer deras anleten. Med menande gester och en del grymtningar gör de sällskapet införstådda med att de borde stiga in i bilen eller ta konsekvenserna...

Inne i bilen är det mörkt. Jättemörkt. Så snart alla är inne stängs dörrarna och bilen rivstartar med tjutande däck och brölände motor. Någon tänder en ficklampa och håller den vid hakan, riktad uppåt. Ruskiga, hemska, ja nästan mardrömslika skuggor spelar över hans hockeymask och accentuerar alla skrapmärken och puckbucklor. Hans ögon är djupt begravna i det eviga mörker som tycks råda inuti den demoniska hockeymasken.

-Ledsen vi är sena grabbar. Rösten påminner om en nallebjörn, släpad över kall asfalt...

PAYDAY

- The new cop-drama serie -

En repris från UppCon -96:
Ett äventyr till Cyberpunk,
inspirerat av "Spanarna på Hill Street",
"På spaning i New York", "Yrke: Polis"
och andra polisserier.

"Då drabbades han av döden, men det var ingalunda den förlamande, bottenlösa och dunkla sömn han hade väntat sig. Det liknade snarare något han hade väntat sig från dynamitpatronen, men det kom från hans huvud och inte från hans mage och han fattade inte varför det var på det sättet och det skrämde honom. Men eftersom det var allt som återstod så lät han det ske, sprängde ut genom hjärnan och hjässan, slungades mot skyn, genom myriader spektra, framåt, uppåt, ständigt uppåt, lysande och bländande. Och hans sista tanke var att om det här varade tillräckligt länge så kanske det visade sig att han hade fel och äntligen fick se Gud"

-Tvekampen, David Morrel

Häster om Gryningen

Ett äventyr till Vampire - The Masquerade av
Ryska Kejsarinnans Älskare: Tobias Karlsson,
Henrik Karlsson och Jon Torkelsson

Skogskyrkogården, Stockholm, allhelgonanatten:

Med alla sinnen på spänn lyssnar de efter ljud i närheten. Ett tåg rusar förbi och dränker ljuden för ett ögonblick, sedan är allt tyst igen. Ljusens på gravarna lyser upp omgivningen och värmer upp den kalla novembernatten. Polisens saftblandare kastar ett regelbundet blått ljus över trädskronorna. De väntar hukade inne i minneslundan på att något ska hända. Poliserna söker systematiskt igenom kyrkogården. Sakerligen har prinsen fått höra om saken vid det här laget och är på väg, frågan är om han kommer förstå dem den här gången och inse att de försöker rädda staden.

Ett plötsligt hundskall bryter tystnaden, de hör steg närma sig och en hund som morrar. En ljuskägla dyker upp inte långt från deras gömställe, upptäckta!!!

Sweet art Thou

En romantisk tragedi till Vampire - The Dark Ages
av Joachim Forsberg, Excelsior

”Time hath stopp’d –
Yet for others ne’er halteth;
For me the Pages of Life do not turn,
Lo! - on the funeral pyre they burn.
The oh so eathing Velvet Darkness they fear –
Heed! - Wherefore delve a burrow,
When in my arms ”O! Come here”? –
I say, elsewither is naught but sorrow!

For what deemest thou so dear thy blood
When through my veins it could flood? –
Bide to merry-make me unaptly;
And hence grant me the fell gift,
The gift of passing on the dark trick.
’Tis such a brazen act of erotic;
Trifle for thee, yet for me grandly thrift,
O! Such an innocence depriv’d so hastily –

Alas, for what deemest thou so dear thy blood
When through my veins it will flood?”

–Theatre of Tragedy, Bring Forth ye Shadow

Neptuns Vrede

Ett Classic Call of Cthulhu-äventyr av
Emanuel Berglund och Sami Lukkarinen

Stämningen på torget var tryckt, man stod helt tysta och väntade oroligt. Männen stod i en halvcirkel med sina spjut beredda i ena handen och sina sköldar i den andra. En del bar hjälmar med plymer och bröstplåtar, andra var sämre beväpnade med endast ett nysmitt spjut i sina händer. Bakom samlingen av män tornade det lilla berget upp sig och längst upp kunde man skymta acropolens tempel där man låtit samla kvinnor, barn och äldre.

Så plötsligt bryts tystnaden, skrik hördes från hamnen, plötsligt stormade en man in på torget, det var en av vaktposterna.

–Jag har sett dem! Jag har sett dem! Neptuns vrede!, utbrast mannen med en vansinnig röst och sjönk ihop på torget framför leden av beväpnade män.

Och på den sjunde dagen

Ett äventyr till Kult av D7; Tobias Wrigstad, Thomas Burgess, Martin Brodén, Peter Pettersson, Anna Sjöman, Jakob Wohlert, Illugi Ljótsson, Björn Kauppi med flera

Med trasiga nerver och svettig panna klev Jan ut på fotsteget och ned på perrongen. Den fasta markens trygghet var som en välkomnande omfamning när hans darriga ben förde honom bort till träbänken med sin egen och Eriks resväska i vardera handen. Hans vita prästkrage var oknäppt och sträckte sig som två känselspröt ut mot morgonsolen. Klockan på stationsbyggnaden visade på kvart i fem.

De andra följde strax efter med sömngrus i ögonen och med håret på ända. Statens Järnvägars nattåg Stockholm – Lund var sämsta tänkbara nattlogi.

En snabb tanke gick ut i etern till de som fortfarande gömde sig; tryckte i Jakobskyrkans församlingshem. Att lämna nervspänningen och skräcken i skyddsrummet bakom sig var som en pånyttfödelse. Att få ta tjuren vid hornen.

En ensam taxibil väntade utanför stationsbyggnaden.

Med nedvevade rutor for de genom den sovande staden. Bara en ensam cyklist utan hjälm på väg åt motsatt håll; en förbipasserande taxibil blinkade vänligt åt dem.

Mindre än några minuter från resans mål hann verkligheten ikapp dem. Det var med hjärtat i halsgropen som de klev ur taxin den där söndagen. Den sjunde dagen.

DE FÖRDOMDA!

En mörk historia i spaghettiwestern-anda av Henrik Karlsson, Ryska Kejsarinnans Älskare

Någonstans i New Mexico A.D. 1877:

Sakta red de framåt i den stekande ökensolen. Prästen tog fram sin redan drypande näsduk och torkade bort ytterligare några svett droppar nedanför hattbrättet, han hade noterat en viss förändring i luften och mörka moln tornade upp sig i horisonten. Han tog av sig hatten en sekund och drog i sig några djupa klunkar från vattenflaskan för att fukta strupen innan han sade:

– Det nalkas en storm, mina herrar.

Raisins och Henry reagerade inte, de hade sett tecknen för länge sedan och prästens utlåtande var ingen nyhet.

Carlos tömde de sista dropparna whiskey ur pluntan och klämde fram ett svar.

– Se bara till att ta oss dit vi ska, fader, vi har tagit oss igenom stormar förut.

– Inte en sådan här storm, muttrade prästen.

Ingen verkade höra eller ta notis av de sista orden, de stretade alltjämt framåt genom ödemarken med skallerormar och gamar som enda sällskap.

När vi kommer runt kröken skjuter plötsligt en gammal silo upp ur marken. Att vi inte sett den på längre avstånd är tack vare det kamoufläge – målning och nät – som den målats respektive drapperats med. Fotstegen vi följt leder fram till en tröskel. Snöglopp i sista stadiet av smältning kring två slitna läderstövlar på dörrmattan. Det doftar av nybryggt kaffe.

Fredagkväll. Vattnet i vattenglaslet har skiftat färg igen. Längtar. Öppnade fönstret på trekvart och släppte in blåsten. Viftar bort håret ur munnen. Solen går inte upp idag heller, kylan smyger närmre. Floden sover. Fönsterluckorna klappar mot husfasaderna, mamma kom förbi. Vattnet i vattenglaslet skiftar färg igen. Längtar.

Däck på en svart polisbil gnisslar mot grus på asfaltsväg när dess chaufför i panik pressar bromspedalen mot golvet. Tundran som utanför kommer rusandes emot dem stannar med ett ryck. Fyra långa svarta streck. Stenskott på förarsidan. Resenären i baksätet reser sig upp i en halvliggande ställning och tittar sömnigt ut genom fönsterrutan. Handklovarna, kalla, bränner hud och handleder. En bildörr slår igen.

Fredagkväll. Fingrarna följer lekfullt en spricka i träet. Längtar.

*Ett scenario i all enkelhet
komponerat av Tobias Wrigstad.*

CHRISTOPHER COLUMBUS RESA TILL HELVETET

EN MÖRKERSAGA AV MARTIN BRODÉN

De två var ensamma i det lilla tornrum som överblickade hamnen. De tre båtarna stod redo nedanför, väntades enbart på sin befälhavare.

Tomás de Torquemada, den spanska inkquisitionens ledare, var en gammal man, men hans blick var fortfarande intensiv - den brann. Han vände sig bort från fönstret och mot befälhavaren, som tankfyllt koncentrerade sig på de kartor, som låg på bordet.

-Du kan inte klara det, förkunnade den gamle mannen. Din tro är stark, men vid världens ände sätts starka viljor på prov. Du kämpar mot det oöverstigliga.

Christopher Columbus tittade upp och mötte inkvisitorns blick. Han samlade sina tankar för ett ögonblick och reste sig.

-Det handlar inte om min tro, sa han, det är något som måste göras. Jag har givit

Drottning Isabella mitt ord. Och på andra sidan vattnet ligger Indien.

Han reste sig långsamt, bugade sig mot inkvisitorn och gick mot dörren.

-Gå med Gud, dåre, sade Torquemada och lyfte tillbaka blicken mot de tre skeppen.

Lördag kväll: Vampire

Sakterligen sveper jag in Stockholm i min kalla famn, trevar sakta med mina armar genom Stockholms vindande gator och torg. Jag låter min slöja långsamt sänka sin fuktiga väv över husens dekorativa fasader och ärgade koppartak. De levande skyn-dar mot hemmets trygga bo för att kunna undkomma mig och mina barn, nästan som om de visste...

Många har lurats av min charm och outsägliga skönhet för att sedan falla för min kyss, en kyss som sänder deras kroppar och sinnen i en sömnluk dvala tills deras själar slutligen bryter med en suck de band som deras bräckliga skal binder dem, ingen överlever min kyss... förutom de tjugotalen rastlösa skuggor som obevekligen smyger upp och igenom den gamla stadens trånga gränder och mörka gator. Kullerstenar som bevittnat sekler av historia kommer att återigen känna doften av blodets varma sötma, men denna natt kommer inte att återfinnas i någon historieboks bulnade sidor. Det enda som talar om skådespelets existens är ärren i marionetternas själar och minnen.

Söndag kväll: Changeling

Skyskrapornas stål- och glasstrukturer sträckte sig upp mot månens kalla skiva. En sorgsen siren kunde höras igenom takluckan på limosinen. De fyra grå skuggorna, klädda i strikta kreationer av Armani och Yves Saint Laure, satt spänt och kastade självsäkra blickar och plastiga leenden på varandra, leenden som inte når ögonen, ni vet den där typen som sänder kalla kårar upp längs ryggraden. Limosindörren öppnade, de var framme.

De fyra steg in i salen där deras värd satt lik en drottning i dess ända, skönare än gryningen, ljuvligare än en mjuk sommarfläkt, lockande som havets svepande rullningar. Omkring henne stod en folksamling klädda i färgglada kläder och extravaganta frisyrrer, vissa av dem bärandes kroppsmålningar som tecken på status och tidigare tillhörighet. De fyra stod där mållösa tidigare skyllda av banalitetens svarta duk och nu mitt upp i älvdrottningens förtrollande hov. En plötsligt skugga sänkte sig över salen, en viskning svepte genom hovet, Bastianus, Bastianus ekade det...

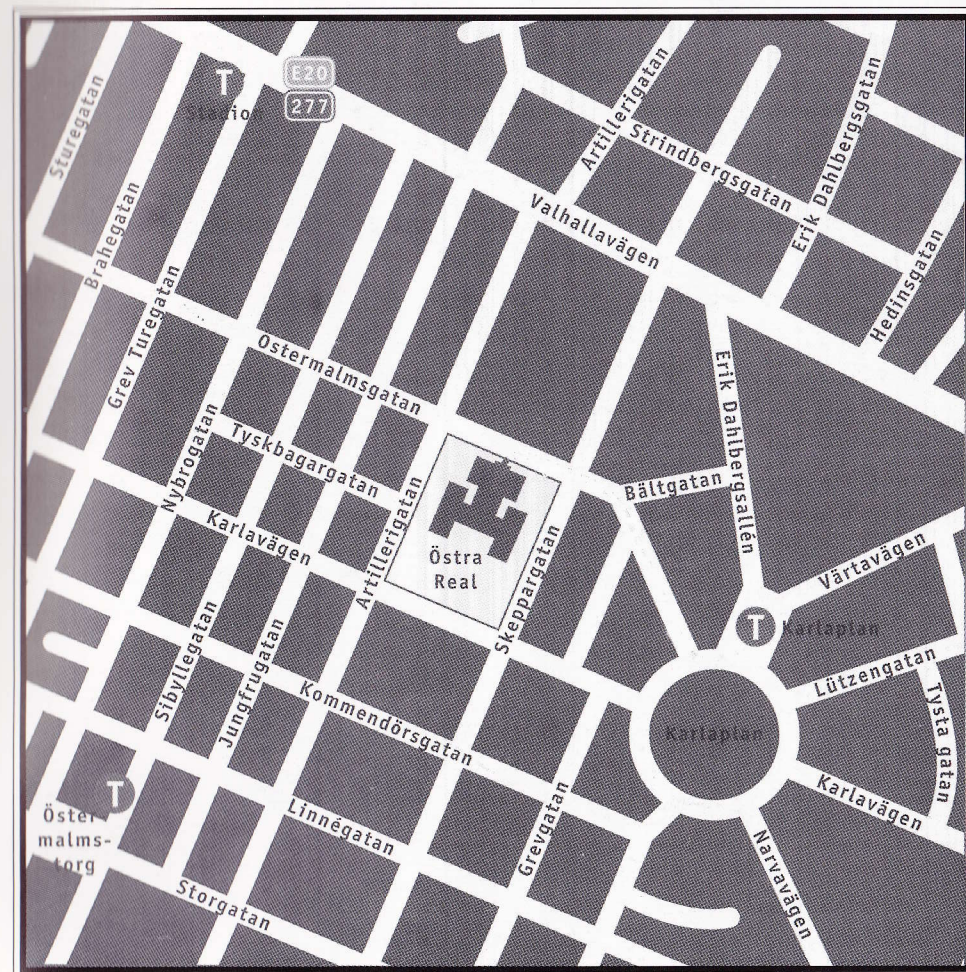
Sakta vände sig Major Stenhammar om för att se mot dörren som om han kunde se vem som stod bakom den. Charles Ratskin Delaray drog sin rock tätare om sig, eftersom han plötsligt började frysa, hans varma andedräkt lämnade spår i den kalla luften. Hovets medlemmar drog bistra miner, vissa stålsatte sig för den annalkande konfrontationen.



TRADITION

SPEL FRÅN HELA VÄRLDEN

Kartan...



Om Du bor i eller åker tåg eller flyg till Stockholm, ta röd tunnelbanelinje mot Ropsten och kliv av vid Karlaplan, alternativt ta röd linje mot Mörby Centrum och kliv av vid Stadion.

Är Du utsocknes och kommer med bil, lycka till! Det finns ytterst få parkeringsplatser i centrala Stockholm. Först till kvarn...