

STOCKHOLMS SPELKONVENT • 1996



...V...
...AETIGOR, PECCA PRO...
...NOBIS. AMON, MISERERE...
...DENIAL DEVSOM - SAMAEL, LIBERA...
...NOBIS A BONO...
...FOCALOR, IN...
...NEY MEAM...
...END...
...GIMATE...
...ME...
...ATOR ET...
...HABORYM...
...CUM JENIS...
...HERDANIL...
...NO 1996...

STOCKHOLMS SPELKONVENT ♦ 1996

VÄLKOMNA

Vi i styrelsen för Stockholms Spelkonvent vill hälsa er alla hjärtligt välkomna till vårt andra konvent. Efter förra årets succé, cirka 734 personer, har vi nu tagit nya tag och hoppas i år kunna presentera ett ännu bättre konvent, med en myriad av olika aktiviteter. Dessutom har vi självklart bjudit in hedersgäster som kommer att hålla föredrag om sina spel, presentera nyheter, svara på frågor och vimla runt på konventet.

Stockholms Spelkonvent anno 1995 var aningen stressat så för att råda bot på detta är årets konvent utökat med en torsdag för att få en avslappnad spelrytm, men också för att ni ska ha möjlighet att spela alla spel ni vill. Förutom de större turneringarna som *Drakar & Demoner* och *Kult* har vi sett till att ha många småspel som pågår dygnet runt.

Konventet slår upp dörrarna och välkomnar dig torsdagen den 4:e januari 1995 klockan 12.00 och håller sedan öppet dygnet runt fram till och med söndagen den 7:e klockan

16.00. Officiell invigning kommer att hållas på torsdag 15.00.

Plats för konventet

Skärholmens gymnasium i all ära! Rektorn var faktiskt mer nöjd med er konventsbesökare än med sina elever och hälsade oss hjärtligt välkomna tillbaks 1996 men vid revisionen fattades lite pengar, sju miljoner för att vara exakt, och hela skolledningen byttes ut. Den nya ledningen var inte speciellt intresserad av att hjälpa oss så därför blev det till att byta skola. Årets konvent kommer därför att gå av stapeln i Engelnbrektskolan som ligger vid KTH på Vallhallavägen. Skolan är belägen bara ett stenkast från Stockholms östra station och Tekniska Högskolans tunnelbanestation. Se kartor längre bak i utskicket. På grund av konventets centrala läge kommer parkering att vara ett litet problem. Det finns en stor parkering bara några hundra meter från skolan men den har små otrevliga myntätare som kräver sitt. Dock är det gratis att parkera efter 18.00 på vardagar samt hela helgerna. I Fruängen finns en infartsparkering som man kan parkera bilen på gratis hela helgen om man vill, E4 avfart Fruängen.

Bussresor till konventet

De flesta distrikten vi pratat med kommer att arrangera bussresa till Stockholms Spelkonvent. Ring till ditt distrikt och hör efter.

SVEROK Östergötland (Mitt)
013 - 14 87 40

SVEROK Syd
046 - 13 42 58

SVEROK Väst
031 - 774 25 26

Receptionen

De första trevliga människor du möter när du kommer till konventet är receptionsnissarna. Vi kommer att släppa in i olika filer med efternamnet som sorteringsordning så det är bra om du håller reda på det när du kommer: förutsatt att du vill komma in fort. Under konventet kommer det mesta att finnas här. Trevliga människor, listor, pennor, tape, gem och så vidare. Runt receptionen sitter dessutom anslag om när de olika turneringarna går. Om du trots allt skulle missa något är det bara att fråga receptionen och de svarar glatt.

Övernattning och hygien

Övernattning går till som på alla andra konvent: man tvingar en plats i något av alla de klassrum som vi har till vårt förfogande. Sedan gäller det att sno åt sig sömn så fort man kommer åt. I år kommer vi att ha salar för sömn dygnet runt! Vad man bör ha med sig: liggunderlag (minst (!) annars är luftmadrass att rekommendera), sovsäck, kudde, en välfylld necessär och en väska/ryggsäck att bära dessa saker i. I

år finns dusch på skolan som är tillgänglig dygnet runt.

Mat

Prova vår festliga kvarterskiosk, här kan ni inhandla allt ni behöver. Godis, glass, läsk och chips. Vi kommer också att sälja lite mer matnyttiga saker som micromat och färska mackor enligt förra årets princip, "betala och bre dig själv en macka". Mellan 9.00 - 11.00 serveras FrunCost för en billig penning. Skulle detta inte vara nog kan ni ju alltid ta en sväng på stan och besöka någon av de restauranger som har våra konventsplakat uppsatta.

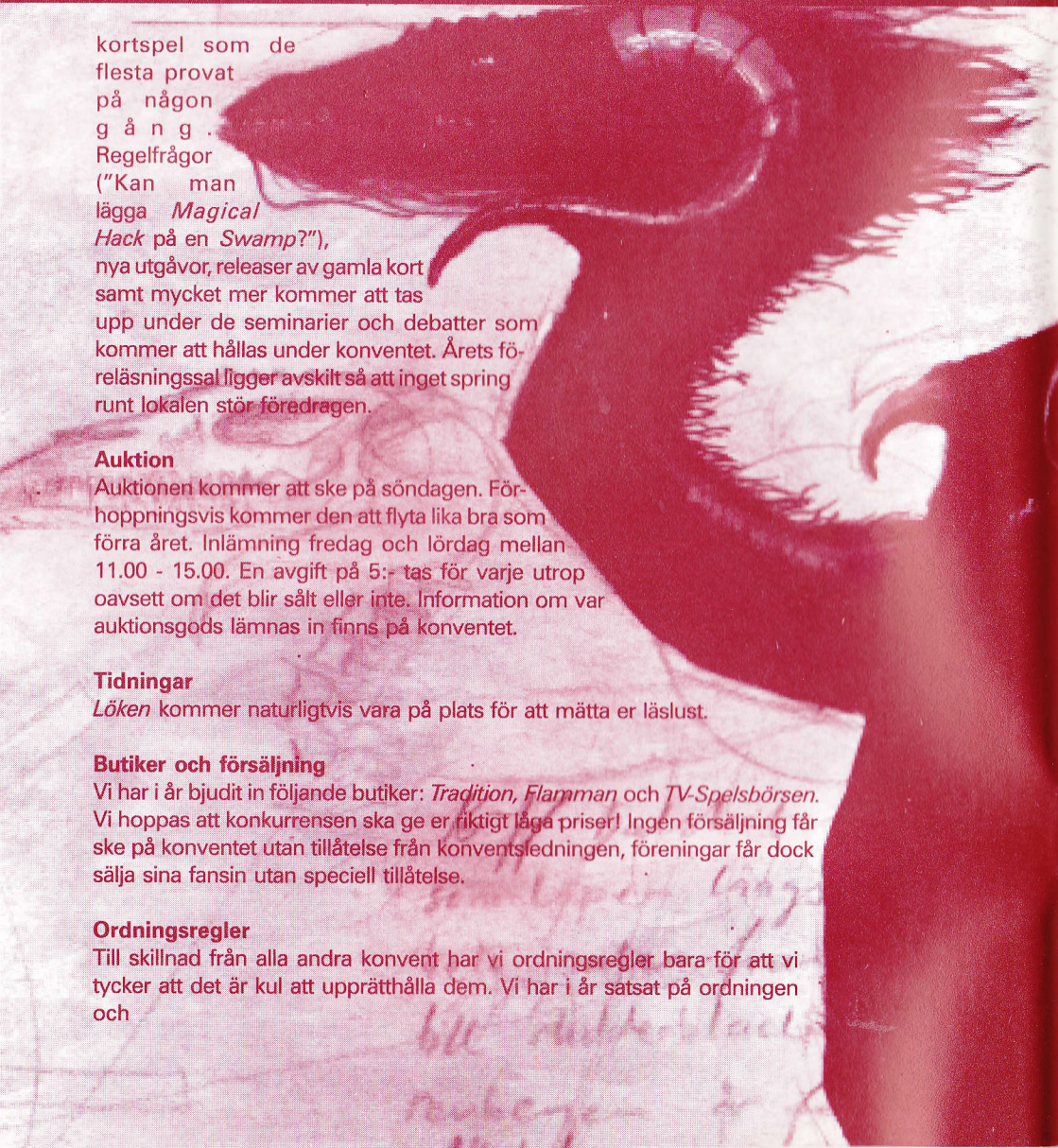
Film

I år ska vi se till att hålla schemat bättre i filmrummet. Här kommer hela registret av filmer att visas. Självklart visar vi filmer dygnet runt men i år kommer vi att slänga ut de som tror att de hamnat i en sovsal. Förra året var det de som störde filmvisningen genom att snarka alldeles för högt och trots att skor slängdes på dem rörde de sig inte!

Hedersgäster

Vi kan stolt hälsa både Kaja Foglio från *Wizard of the Coast* - Belgien - och Ian Lemke från *White Wolf* välkomna till Sverige.

Magic the Gathering behöver väl knappast någon presentation längre. Ett suveränt



kortspel som de flesta provat på någon gång. Regelfrågor ("Kan man lägga *Magical Hack* på en *Swamp*?"), nya utgåvor, releaser av gamla kort samt mycket mer kommer att tas upp under de seminarier och debatter som kommer att hållas under konventet. Årets föreläsningssal ligger avskilt så att inget spring runt lokalen stör föredragen.

Auktion

Auktionen kommer att ske på söndagen. Förhoppningsvis kommer den att flyta lika bra som förra året. Inlämning fredag och lördag mellan 11.00 - 15.00. En avgift på 5:- tas för varje utrop oavsett om det blir sålt eller inte. Information om var auktionsgodis lämnas in finns på konventet.

Tidningar

Löken kommer naturligtvis vara på plats för att mätta er läslust.

Butiker och försäljning

Vi har i år bjudit in följande butiker: *Tradition*, *Flamman* och *TV-Spelsbörsen*. Vi hoppas att konkurrensen ska ge er riktigt låga priser! Ingen försäljning får ske på konventet utan tillåtelse från konventsledningen, föreningar får dock sälja sina fansin utan speciell tillåtelse.

Ordningsregler

Till skillnad från alla andra konvent har vi ordningsregler bara för att vi tycker att det är kul att upprätthålla dem. Vi har i år satsat på ordningen och

vi har därför en bataljon med ordningsvakter som kommer att se till att ordningen inte störs. Dessa känns igen på sin svarta klädsel och sina gröna armbindlar. Reglerna är som följer.

* Alkohol och andra droger får inte brukas på konventet. Påverkade personer släpps inte in på konventet.

* Vi vill inte att ni röker heller, eftersom det är ohälsosamt. Men vissa kan inte sluta, så ni får röka *utanför* skolans område.

* Live- och paintballvapen får ni gärna äga. Skulle ni dock ha dem med er på konventet kommer vi att ta dem ifrån er.

* Vi kommer att se till att värmen är på i skolan, därför behövs ingen eldning inomhus - det vill säga det är helt förbjudet! Tyvärr gäller det även dem som spelar *Kult* och *Call of Cthulu*.

* Samt övriga skumma saker som vi avgöra på plats.

Straff för att inte ha efterlevt dessa regler är avstängning från konventet. I tveksamma fall kommer receptionen att avgöra åtgärd.

Frågor

Att ordna ett konvent vore inga problem om det inte vore för alla telefonsamtals skull. Därför kommer vi i år att lotta ut 500 kr bland de konventsbesökare som inte har ringt och frågat oss en massa dumma frågor. Ett tips innan ni ringer och frågar oss är att läsa igenom broschyren för de flesta svaren finns trots allt i den.

Arrangörer

Arrangeras av föreningen *Stockholms Spel-*

konvent. Föreningen stöds av flera stora Stockholmsföreningar bland annat *CSS*, *D7*, *DITS Yggdrasil*, *Gamers' Guild*, *Nexus*, *S.W.O.R.D.S.*, och naturligtvis *SVEROK Stockholm*.

Vill du komma in gratis på konventet?

Vi kommer att behöva folk som hjälper till t.ex med städ och reception. Vi kommer dock att kräva 250:- i entré av de som hjälper till. Pengarna betalas tillbaks efter konventet beroende på hur mycket ni har hjälpt till. Ring Magnus Pennebrink (08 - 530 350 51) för mer information.

Ansvarsområden & ansvariga

Huvud

Carl-Anders Fogelin 08 - 510 518 51

Kanske

Kent Närling 08 - 91 02 98

Rollspel

Pär Wirdfors 08 - 650 16 68

Brädspe

Johan Nilsson 08 - 26 97 87

Ekonomi

Tryggve Bergholm 08 - 97 26 22 eller
070 - 719 71 11

Övernattning

Tryggve Bergholm (se ovan)

Lokal

Tobias Forsgren 08 - 751 21 40

Makt

Magnus Pennebrink 08 - 530 350 51

Live Show

Caroline Ekerdal 08 - 765 29 54

Reception

Viktor Lindqvist 08 - 724 68 95

3270 Tradition

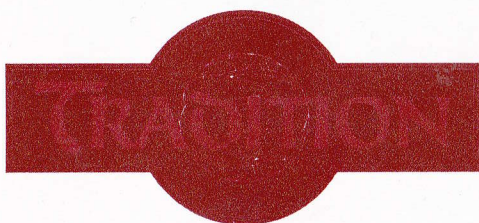
Tradition, i allmän betydelse: överlämnande av minnesstoff från en generation till en annan; även det som på detta sätt fortplantas genom tiderna, t.ex. en sedvänja, en uppgift, en berättelse. I juridisk mening: frivilligt överlämnande av en sak till annans besittning. – *Tradera*, överlämna, fortplanta genom tradition. – *Traditionalism*, kraftigt markerat fasthållande vid traditioner. – *Traditione'll*, nedärvd, hävdvunnen, sedvanlig.

Tradjazz, *traditionell jazz*, av nutida grupper spelad musik som ansluter till äldre jazzstilar, särskilt bebop, hard bop, s- och dixieland.

Tradition

starkt kända nådde de Racine) borgerligt var hö klassiskt slutet av hållan ändas Goerliga och ny

– FOCUS UPPSLAGSBOK, FJÄRDE UPPLAGAN.



STURE
GALLERIAN

Kommer i höst!



NeoGames presenterar stolt:

EON

Eon är ett nytt svenskt fantasy-
rollspel från tillverkarna av NeoTech
och Viking. Eon är ytterligare ett i
raden av NeoGames uppskattade
rollspel med realism och spelglädje.

 **neoGames**

Distribueras av I01 Production • Box 2112 • 403 12 Göteborg • neogames@i01production.se

**AD&D**

Arrangör: Roger Rehn; 08-464 87 48

Kunskapskarv: låga

Tidpunkt: torsdag 00.00-05.00, lördag 09.00-14.00

Turnering för lag om fem spelare, spelledare krävs.

Vi låg alla tysta bakom busken. Våra ögon var fångslade på vakten som spejade ut över terrängen. Hade han hört oss? Skulle han ropa på förstärkning? Frågorna samlades innan de blev besvarade. Vakten vände sig om och fortsatte sin vaktrunda på ringmuren. Vi pustade ut och insåg att det skulle bli svårare att komma åt ritningarna än vad vi trodde.

Free form Call exclusive (alternativt fri form Call common):

Call of Cthulu - Om och endast om, eller cuiusultima, Mr Pettigrew

Arrangör: D7, Tobias Wrigstad; 08-411 67 36

Kunskapskrav: inga

Tidpunkt: fredag 21.00-02.00

Turnering med lag om fem spelare, spelledare ger förtur.

John Philips Pettigrew drog ut det fullskrivna papperet ur skrivmaskinen, lutade sig själv tillbaka i pinnstolen och log. Shuffleboard....självklart! En ädel sport!

Han lade papperet överst i den redan mycket tjocka högen på skrivbordet bredvid honom. Första kapitlet färdigt. Trots att boken ännu befann sig på embryostadiet kände han att detta var det absolut bästa han någonsin skrivit - och det ville inte säga lite! Han kunde redan se boken framför sig - halvfranskt bunden med guldborder och hans namn skrivet längst upp, dubbelt så stort som titeln! Eller kanske ändå...filosofer är kanske lite svårkontrollerade karaktärer! John Philips Pettigrew vände ansiktet åt vänster för att betrakta sin spegelbild. Nej, inte för att JOHN PHILIPS PETTIGREW. Men i alla fall. Det här var väl värt att fira. Hade han inte en flaska kvar av det där lantvinet. Av den där gamla fina årgången ni vet...

Changeling

Arrangör: White Wolf

Kunskapskrav: inga

Tidpunkt: lördag 09.00-14.00

Turnering för lag om fem spelare, egen spelledare ger förtur.

Äventyret blir ett specialskrivet för Stockholms Spelkonvent.

Fri form episk saga:

Drakar & Demoner - Jordgudinnans sten
Arrangör: D7, Tobias Wrigstad; 08-411 67 36

Kunskapskrav: låga eller inga

Tidpunkt: torsdag 18.00-23.00, lördag 15.00-20.00

Turnering med lag om fem spelare, spelledare krävs.

Från kullens topp kunde man se Tvillingberget. Det såg ut att ha kluvits mitt i tu. Natten hade smugit sig på och berget glimmade i det kalla månskenet. Plötsligt förnam alla en känsla av otillräcklighet och intrång. Ingen visste hur det kom sig men alla visste att gåtans lösning fanns där, insprängd i berget. Klippblocket låg insprängt vid klyftans fot och var jordröd, matt sten. Det skilde sig markant mot tvillingbergets silvergrå yta. De låga snabba molnen skapade en illusion av att klippblocket pulserade som ett enormt rött hjärta som plötsligt slitits ur någons bröst. Landskapets nakenhet och ogästvänlighet var som ett knytnävsslag, tjock dimma flöt ned för bergslutningen och bäddade in stenen i ett ogenomträngligt töcken. Atmosfären gav intrycket av att något stort och o gripbart var närvarande och den tunga dagen rann i kalla rännilar nedför deras pannor. Natten var här och med den fasan inför det okända som lurade utom räckhåll för lägereldens trygga varma sken. Snabbt lade de på ytterligare en pinne på elden, det skulle bli en lång natt.

Earthdawn - Möte med framtiden

Arrangör: Jesper Söderlund; 08-650 99 17

Kunskapskarv: inga

Tidpunkt: lördag 15.00-21.00

Turnering för fem spelare, spelledare ger förtur

Under 500 år fick mänskligheten gömma sig i sina magiska kaers medan horrors hem-sökte jorden. Nu har det blott gått några årti-onden sedan de första människorna stack ut huvudena och möttes av en bister syn, en värld i sprillror. Sakta men säkert har de överlevande raserna tillsammans återuppbyggt äventyrens kontinent, Barsaive.

Men nu har den forna kolonialherren också vaknat, om än sent, ur sin dvala och kräver tillbaks sitt gamla territorium. De mörka molnen hopar sig på den politiska scenen. Från när och fjärran börja färden för några hjältar till ett möte som kanske kan rädda Barsaive från att återigen bli en lydstat till det fjärran imperiet, Thera

Följ med till Earthdawn på ett spännande äventyr i en magisk värld där rollspel och kreativitet går före tärningsrullande och regeltolkande.

Friform - Vansinnets teater

Arrangör: Fernris, Martin Brodén; 08-500 284 08

Kunskapskrav: inga

Tidpunkt: lördag 21.00-02.00

Turnering för lag om fem spelare, spelledare ger förtur

Efter en inte helt oansträngande irrfärd i mentalsjukhusets enorma, kaotiska administration fick jag till slut tillstånd att träffa den gamle mannen. Det var ett möte jag länge hade sett fram emot då jag trots att läkarna förklarat honom obotligt sinnessjuk fortfarande trodde att mannen hade någonting av intresse att förtälja mig, någonting om den mystiska legendomspunna Vansinnets Teater. Det var med spänning jag skakade hand med mannen, och det var med spänning jag satte mig ner tillsammans med honom för att diskutera. Vi talade om livet i stort, om vad som hänt utanför sjukhusgrindarna, om allt möjligt som två män kan diskutera på tu man hand. Till slut kom vi fram till det ämne jag kommit hit för. "Vansinnets Teater existerar", sade mannen. Jag satt som förbluffad. Detta hade jag inte förväntat mig ens i mina vildaste drömmar. "Tror du mig inte?", sade han. "Jag kan försäkra dig om att Vansinnets teater är mer än en gammal, galen mans feberdrömmar. Jag har själv varit vaktmästare och allt-i-alla på teatern. Lika säkert som jag sitter här nu, lika säkert existerar Vansinnets Teater." "Jag tror dig, jag tror dig", svarade ja. "Men var? Hur kommer jag dit?" Den gamle mannen tittade på mig. "Vansinnets Teater...", svarade han, innan han avbröt sig själv mitt i en mening, och nu log, "Det finns ingen enkel färdbeskrivning dit. Det enda sättet att hitta Vansinnets Teater är att känna dem som bodde

i den" "Berätta", sade jag, "Berätta om de som bodde i Vansinnets Teater."

Fri form syndafall:

Kult - Himmel och helvete

Arrangör: D7 Tobias Wrigstad 08-411 67 36

Kunskapskrav: låga eller inga

Tidpunkt: torsdag 00.00-05.00, lördag 21.00-02.00

Turnering med lag om fem spelare, spelledare krävs.

Om gudarna klev ner från Olympens berg för att än en gång vandra på jordens yta, skulle människan fasa för vad hon fick se?

Vad är himmel och vad är helvete? Alla har personliga demoner och plågoandar. För att förstå världen tvingas man först se skillnaden mellan Himmel och Helvete på gott och ont...

Mage - Nil desperandum

Arrangör: Gamers' Guild, Magnus

Pennebrink; 08-530 30 51

Kunskapskrav: Inga

Tidpunkt: torsdag 18.00-23.00

"May day, may day, this is flight whisky whisky x-ray two four nine. We're under threats of terrorists and they demand that we land on the island of Gabbererna."

"Flight whisky whisky x-ray two four nine, this is controltower of Tahiti. There is no airport on Gabbererna, apart from a military runway, and it's France"

MERP - De trenne statyetterna

Arrangör: Örjan Lundström; 08-551 737 05

Kunskapskrav: inga

Tidpunkt: fredag 09.00-14.00, söndag 09.00-14.00

Turnering för lag om fem spelare, spelledare krävs

Nu befinner ni er på värdshuset Resarens vila och det har hunnit bli ganska sent medan ni sitter och pratar om allt möjligt då en ung man i glasögon och grön munkkåpa kommer och slår sig ner vid ert bord. Han frågar om ni vill ha något att dricka och innan ni ens hinner svara klappar han med händerna och en servitris kommer fram och frågar vad ni vill ha. När era förfriskningar har kommit presenterar han sig som Levin Geltor, föreståndare vid magiskolan Ringen. När ni har presenterat er själva börjar han berätta följande "Jag har kommit till er för att jag har ett stort problem... "Så börjar det äventyr som kastar spelarna in i en rad halsbrytande händelser där det krävs mod, styrka och list för att överleva.

Fri form Armageddon (alterantivt fri form räfst och rättarting):

Mutant 2 - Under ytan nappatag

Arrangör: D7, Tommie Nygren; 08-411 67 36 (Tobias Wrigstad)

Kunskapskrav: inga

Tidpunkt: fredag 15.00-20.00, söndag 09.00-14.00

Turnering med lag om fem spelare, spelledare krävs.

23/5

Vi hade knappt kommit ut i skärgården förrän de dök upp. De var överallt, Akeem och hans pirater! Vi hann knappt reagera innan de hade fångat oss, buntat ihop oss och kastat ned oss i lastrummet. Det blev en resa utan like. Till och med Klaus blev grön i ansiktet. Stackars Leif angreps av rost och jag fick göra rent honom flera gånger om dagen. Tur att jag hade min verktygslåda gömd. Efter ett par dagar fick jag veta att Akeem skulle sälja oss som slavar. Sade inget till dom andra, ville inte oroa dem, men jag såg i Torbjörns ögon att också han visste. Han var tyst hela resan, inte ens ett "jo" kom över hans läppar.

12/6

Vet vad jag skall göra nu. Imorgon, när de kommer för att hämta oss, skall jag sätta min plan i verket. de andra är helt med på noterna. Det kommer att gå som smort, bara Leifs utrustning inte strejkar. Gode gud, någon kommer, önska mig lycka till...

Följ med Klaus, Daniella, Leif, Tor, Björn, Pekka och Shopenhauer ut på ytterligare en spännande tur denna gången i inte fullt så "lunga vatten"...

Paranoia - Att leva i Utopia

Arrangör: Per Holmgren; 08-767 30 79
Kunskapskarv: förkunskaper är förräderi
Tidpunkt: fredag 21.00-02.00
Turnering för lag om fem spelare, spelledare ger förtur

[Scen: Ett jättelik, kalt rum. I rummets ena hörn trängs fem personer i löjliga sparkdräkter. I mitten av rummet står en data-skärm på en piedestal av marmor.]

DATORN: ÅR NI LYCKLIGA?!!

I kör: O ja! Vi vrider våra ömkliga kroppar i lyckospasmer över att få tjäna DATORN. Bara en kommunistisk mutantförrädare skulle göra annat!

DATORN: Hmm..Utopia hotas av förintelse och 50 troublesotters har misslyckats före er. Är ni ändå lyckliga?

Pleadf-r-mcy: Eeh, Dator jag vet inte om jag..vågar...

LASERKANON I VÄGGEN: FFF-WOOOMP!

DATORN: Tvekan att utföra DATORNS order är förräderi, och vad är följden på förräderi!

I kör: **OMEDELBAR AVRÄTTNING!**

Fri form postgoblinisation:

Shadowrun - En resa till Indien del 2: Återkomsten

Arrangör: D7, Tobias Wrigstad; 08-411 67 36
Kunskapskrav: låga eller inga
Tidpunkt: fredag 09.00-14.00
Turnering med lag om fem spelare, spelledare ger förtur.

England är i uppror. För ett år sedan sprängdes hela London under en desperat jakt på matdemonen Mktube. Nästan hela adeln är utplånad, kungafamiljen saknas. De rojalistiska britterna kräver att "Rule Britannia" åter skall sjungas med stolthet. De kräver en koloni, britterna vill ha Indien!

Fri form rymdopera:

Star Wars - Fem timmar att leva

Arrangör: D7, Tobias Wrigstad; 08-411 67 36

Kunskapskrav: inga, helst ha sett filmerna
Tidpunkt: lördag 09.00-14.00
Turnering om fem spelare, spelledare ger förtur

-Oakel, släpa inte benen efter dig! Susan ropade till den gamle som hela tiden sackade efter. De hade inte råd att förlora honom i rymdhamnens vimmel. De skulle vara tvungna att leta igenom Mos Eislys samtliga barer och det fanns det inte tid till. Oakel muttrade något ohörbart och ökade inte farten nämnvärt. De var på väg till docka 24, där skeppet låg och väntade på dem, och förhoppningsvis Frein och T.Z. också. Det skulle bli ett tårfylt avsked. Ingen ville egentligen åka men vad gör man? Plikten kallar.

-Ja,ja,ja. Jag kommer. Mina gamla ben bär inte fortare än så här, dessutom är jag törstig - jag har inte fått en liten jäkel

sen igår, hela vätskebalansen...

-Jag vet hur det känns....

Tucan hyste vissa sympatier för sin för tillfället buttre men annars så sprallige kamrat. Han hade inte heller lust att ge sig av ifrån Tatooine. Fullt med massa okunniga handelsmän att lura och ett nattliv få andra städer kunde mäta sig med. Dessutom fanns det gott om Zeltroner....

...jag har inte heller lust att resa.

De nådde docka 24. Nightwinds smäckra skrov blänkte i skenet av Tatoines båda solar men Frein och T.Z. syntes inte till. Oakel sökte nervöst igenom skeppet men ingenstans fanns de båda gamlingarna. De satte sig i soffan av banthaskinn och väntade. Timmarna gick men Frein och T.Z. dök inte upp. De var tvungna att resa utan att ha tagit avsked.

Oakel svor och Christiak tittade nostalgiskt på sitt ömt vårdade medlemsskort till "The Mos Eisly Golden Crane Inn" där Frein och T.Z. brukat sitta. Tucan stirrade tomt ut i rymden. Susan försökte hålla en uppsluppen figur men inombords var hon orolig, utan att veta riktigt varför. Hon hade en obehaglig föraning om det här...

Vampire - Den siste vikingen

Arrangör: Elyseum, Mikael Laitinen och Fenris, Martin Brodén; 08-500 284 08
Kunskapskarv: låga
Tidpunkt: fredag 15.00-20.00, lördag 15.00-20.00
Turnering för fem spelare, spelledare krävs

Till musiken Ave Maria syns de tre kronorna på stadshustornet mot en röd solnedgång. Utzoomning. Stadshustornet och sedan stadshuset kommer fram i bild. [Panorering åt höger.] Stockholms central uppenbaras, och bakom det Sergels Torg. Människorna ser ut som små, obetydliga myror, lyckligt omedvetna om att någon annan kontrollerar deras liv. Staden som aldrig sover. [Forsatt panorering.] Stockholms Slott mot en begynnade stjärnhimmel. Zomning. Klipp. Förflyttning genom Slottets korridorer. I bakgrunden hörs orgelmusik ljuda. Musiken är obekant, men den är annorlunda och underbart vacker. De kändare delarna av Slottet har nu passerats och förflyttningen sker, medan musiken blir allt starkare, i de hemliga delarna som undanhålls allmänheten. Ett av tjocka svarta stearinljus upplyst rum avslöjar fem individer. En av dem, en man med sitt bruna hår i en hästsvans, står lutad över den stora orgel som står mot ena väggen. Han spelar frenetiskt på orgeln, som uppslukad av sitt spelande. Bredvid klaviaturet, intensivt studerandes musikern, står en annan man, iklädd svart Armani. I mitten av rummet står ett gammalt ekbord. Vid ena långändan, med ryggen mot orgeln, sitter en man djupt koncentrerad i det parti schack i vilket han för tillfället har engagerat sig. Mannen har sin rygg vänd mot orgeln och verkar

knappt lägga någon notis till musiken. Han har fått sin motståndare i ett järngrepp, och ämnar inte släppa det. Motspelerskan, en ung kvinna med blont hår, har svårt att koncentrera sig. Hennes klarblå ögon betraktar de båda männen vid orgeln. Den femte och sista personen, en lättklädd kvinna med mörkt hår, vankar rastlöst av och an, än betraktandes orgeln, än schackspelarna. Slutligen går hon fram till schackbrädet, tar tag i dess ena ende och slungar det genom rummet. Schackpjäser studsar på det hårda marmorgolvet. Schackbrädet slår i väggen bredvid orgeln. Musiken slutar. Samtliga blickar i rummet riktas mot den mörkhåriga kvinnan, vissa med undrande blick, andra med irriterad blick.

Viking - En familjs vedermödor

Arrangör: Neogames, Pär Eriksson; 031-13 69 50

Kunskapskrav: Inga

Tidpunkt: torsdag 12-17, lördag 21-02

Turnering för 4-6 spelare, spelledare krävs

När familjens dotter, Hjördis, försvann visste de inte någon råd. Fader låg i hög feber med brutna ben och yrade. Någon-ting var tvunget att göras. Med en kraftanstängning som fick små blodkärl på

farfar Arnes näsa att spricka krängde han på sig sin tio år gamla rostiga ringbrynja. Snart var farfar Arne, hans brorsöner och grannsonen Gurvas på väg. Spåren ledde till en trälmaknad på Öland där de snart fann henne bland hövdingens trälkvinnor. Med en vågad inbrytning lyckades de befria henne samtidigt som de ökända Jomsvikingarna anföll bosättningen. I stridens kaotiska tumult lyckades hon fly och lämna trälmaknaden bakom sig. Familjens vedermödor var slut. Trodde de. Det var inte ens början på slutet, utan snarare slutet på början..

Äventyret är skrivet för 6 spelare, men det är inte uppbyggt så att alla rollspelare måste vara med för att äventyret skall kunna spelas.

Fri form efter ragnarök:

Wastelands - Hellmoppers Paradize

Arrangör: D7 Tobias Wrigstad 411 67 36

Kunskapskrav: Inga

Tidpunkt: torsdag 12.00-17.00

Turnering med lag om fem spelare, spelledare krävs.

...vi avreser imorgon bitti, halv sex.

Med en dramatisk gest avslutade Harold sitt tillkännagivande. I hans röst fanns spår av en viss triumfatorisk nyans. Han visste att gänget aldrig skulle backa, det var inte deras stil. Det gällde bara att övertyga dem om det. Dessutom

fanns det ingen utväg, allt var planerat in i minsta detalj. Allt hängde på hur Toodles skulle ta det...

Sergeant Vince P Toodles rätade på sig och stirrade Harold rakt in i ögonen. "Du antog VAD å våra vägnar?!" skrek han och knöt händerna så att knogarna vitnade. Harold log ett sadistiskt leende och stirrade tillbaka. Elaine, McMill och Carl höll sig i bakgrunden.

-Ett litet lätt jobb, bara. Ingenting speciellt. Vardagsmat. Vi skall bara knäppa en kille...

-"Bara knäppa en kille" du är ju inte riktigt klok, du vet att det här inte är min stil!

Harold skrattade inombords. "inte hans stil", tänkte han, och mindes deras senaste jobb. Den gången var det tre killar. Toodles tog hand om dom, allihop.

-Jag var skyldig honom en tjänst, kunde inte neka.

-DU var skyldig honom en tjänst, inte VI! Varför skulle du dra in OSS i det här? -Kom igen, lite action! Det var länge sen sist. Damma av Lugern, flygarn, de e' party!

-"Party", du var visst inte lite fräck du. Det var inte mer än fem minuter sedan och det kliar redan i avtryckarfingret på dig igen. När jag var ung....

-Ja, ja, ja. Vi har hört det där!

- Du har väl aldrig lyssnat kan jag tro. Det var nämligen så att vi låg bunkrade nere i Biscaya...

WHFRP- The Geek Farm

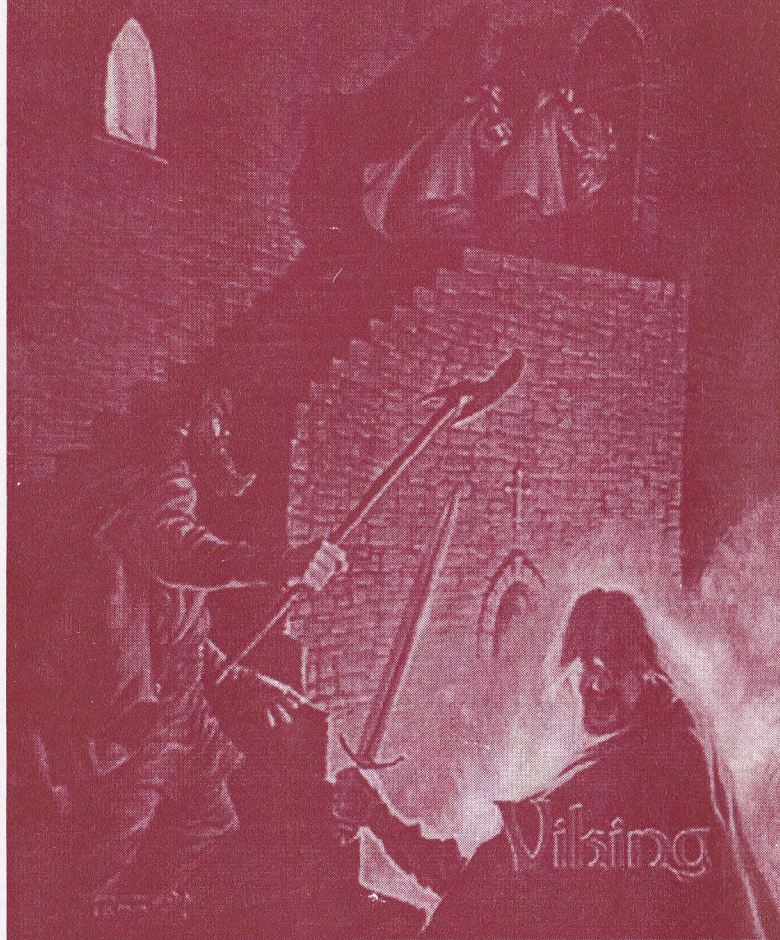
Arrangör: O. J. Rondahl; 08-647 40 76

Kunskapskrav: Inga

Tidpunkt: fredag 09.00-14.00

A long dead acquaintance of the PC's comes back into their lives, only to be murdered, by himself. Suddenly the PC's finds themselves being chased by city watchmen wearing sexy lingerie as well as being assaulted by too-stupid-to-fear-being-killed-in-cruel-and-quite-humorous-fashion assassins. So, in order to save their own their own lives (and maybe the world) the PC's will have to face an evil wizard who plans to fill the world with cloned geeks. From the maker of "The Freak Farm" and "Black Dwarf" comes yet another hilarious and sometimes hoking adventure, that shakes the foundation and violates the principles on which reality is based.

Gudarnas Nåde



Gudarnas Nåde är den första äventyrsmodulen till Viking. Förutom huvudäventyret, som tar med rollpersonerna på en resa till Bretland, så innehåller modulen ett kortare äventyr - Jakten på Hjördis.

Miss inte konventsäventyret på Stockholms Spelkonvent, som är en fristående fortsättning på Jakten på Hjördis!

neoGames distribueras av 101 Production * Box 2112 * 403 12 Göteborg

INTE BARA Magic!!

**Rollspel, Brädspel,
Konfliktspel, Kortspel,
Figurslag, Färger, Penslar,
Tärningar & alla tillbehör
du behöver.**

Butik:
Flammans Spel
Tegnérsg. 8
412 52 Göteborg

Postorder:
Ring 031-180387
Vår nya katalog
kommer i oktober.



"WHERE GAMERS GO..."

FLAMMANS SPEL

**Axis & Allies**

Arrangör: S.W.O.R.D.S., Johan Grundström; 08-19 30 38
Kunskapskrav: inga
Tidpunkt: Kval: torsdag 12.00-17.00, fredag 21.00-02.00. Final: lördag 15.00-20.00

Axis, vad mer behövs sägas? En klassiker som alltid dyker upp på konvent. Lätta regler så att nybörjare kan vara med samtidigt, tillräckligt med strategi för att även gamla rävar ska tycka om det.

Battletech

Arrangör: Game Over, Michael Glennemo och Pär Wirdfors; 08-6501668
Kunskapskrav: inga
Tidpunkt: fredag 12.00-23.00
Efteranmälan

LIFE IS CHEAP BATTLEMECHS ARE EXPENSIVE. - ADVERTISING SLOGAN, IRIAN BATTLEMECHS LTD.

Spela ett av världens tuffaste spel: Battletech!! 30 meter höga monster som skjuter sönder allt i sin väg. Turneringen går till så att tio entimmars omgångar spelas med fem spelare i varje

omgång. Vinnarna går vidare till en final klockan 10. Missa inte!!! Vi kör under motto FULLT ÖS - MEDVETSLÖS.

Blood Bowl

Arrangör: Jacob Wedin; 08-510 509 17
Kunskapskrav: kunna regler
Tidpunkt: kval fredag 09.00-18.00, final söndag 09.00-14.00

Alla som har för avsikt att medverka i turneringen skall ta med sig ett målat lag (inklusive eventuell coaching staff). Vi kommer spela med vanliga 1000000 Gp lag samt samtliga regler Blood Bowl och Death Zone utom ligaspelregler. Eget spel ger förtur.

Bonnie Blue

Arrangör: UVRF, Sven Folkesson; 08-590 806 76 och Fredric Heidenberg
Kunskapskrav: inga
Tidpunkt: rullande under konventet.

Spela nord- eller sydstatere i amerikanska inbördeskriget. Regelgenomgång före spellets början. Spelplan och figurer finns på plats.

Britannia

Arrangör: Fenris, Lars Holesätter; 08-77 78 37 och Vasilis Parastatis
Kunskapskrav: inga
Tidpunkt: Kval: torsdag 18.00-23.00, fredag 15.00-20.00. Final: söndag 09.00-14.00

Spelet där du får invadera mera! Du får uppleva romersk disciplin, nordmännens raseri och normandernas kavalleri. Följ med Hengist till Essex och Harald till York. Englands historia från romare till normander på 5 timmar.

Combat Cars

Arrangör: DMS, Andreas Forsgren; 08-550 345 63 och Jens Eriksson
Kunskapskrav: inga
Tidpunkt: kval fredag 09.00-14.00, final lördag 21.00-02.00

De två bilarna stod stilla mitt emot varandra. Ruinerna var helt tysta så när som på motorljudet från de bägge fordonen. Som på ett givet kommando gasade de och närmande sig snabbt varandra. En missil sköts iväg från den ena bilen och träffade med en förödande explosion den andra Bilens front. Den lyckades inte tränga igenom den tjocka pansarplåten som satt fastnitad där. Föraren i bilen tvekade inte en sekund utan sköt iväg en kul-sprutessalva mot sin motståndare. Kulorna slog in i plåten och lyckades slå bort de sista pansarbitarna. Bilarna närmade sig fortfarande snabbt varandra, när som helst skulle de kollidera...

Dalmuti

Arrangör: Gamers' Guild
Kunskapskrav: inga
Tidpunkt: rullande under konventet

Ett skitkul, enkelt spel som går snabbt att spela. Och bäst av allt, man behöver inte ha egna kort.

Epic

Arrangör: Kejsaren, Christian Johansson; 08-531 876 38
Kunskapskrav: kunskap om regler
Tidpunkt: rullande under konventet

Mönstring 6000 p. Spela med 4000 p. Inga allies, titan legions ingår i resp. arme, räknas ej som allies. ALLT skall vara målat med mer än grundfärg. Ingen pardon ges, om vi bedömer att det inte är målat får du inte delta i tävlingen. Vinnare i turneringen kommer att utses via de turneringsregler som beskrevs i Citadel Journal no. 6. Poäng kommer att ges i 5 olika kategorier. 1. Vunna matcher, 2. Målning av figurer, 3. Urval av armé (hur väl balanserad den är gentemot armebeskrivningar och rasernas historia), 4. Regelkunskaper, 5. "Sportsmanship" Dina motspelare och du röstar fram den motståndare man helst kan tänka sig att möta igen. ...Planeten Triticons själar skrek ut sin terror över att jagas och mördas av de hemiska demonerna. Dessa hade frammanats från det stora tomrummet av en fördriven, maktgalen senator som tagit hjälp av en synnerligen olaglig och bisarr kult. Terrorns skri uppfattades av både inkquisitionens psykers och elders farseers. Inkquisitionen mobiliserade snabbt en styrka som satte högsta fart mot

planetsystemet. Eldarrasen tog det lite lugnare då deras fjärrskådare efter att vaknat med ett ryck, satte sig ner och mediterade över sina runstenar och såg mansrunor...Kaos... och Gudarna förbjude... Tyranider. I det ögonblicket vaknade Kalib och beordrade att samtliga stridskepp skulle sätta fart mot Triticons system för att möta hotet och förhoppningsvis stoppa det innan de gjort alltför stor skada. Fortsättning följer på Warhammer 40k.

Necromunda

Arrangör: Game Over, Pär Wirdfors; 08-650 16 68 och Max Frankzen
Kunskapskrav: inga
Tidpunkt: rullande under konventet

Some might say they don't believe in heaven. Go and tell the man who lives in hell.

Spela GWs senaste spel, Necromunda! Du spelar en gängledare i staden Hive Primus och utkämpar ett smutsigt krig mot dom andra gängledarna om att få ännu en lite bit av stadens nedre delar. Vad som gör spelet annorlunda är att ammo kan ta slut och att tyngre vapen är opålitliga. Definitivt ett spel för folk som gillar flykten från New York. Tufft, nytt och fräckt!

...Grashnak kliade sig på flinten, han förstod inget, de skulle ju anfälla Hoomisarna och slå sönder staden och skaffa massor av "pångar o käk" men nu stod han och blickade

ut över dalen där staden låg senat för en vecka sen, såg han bara en stor ruin och oändligt antal små tältläger. Nåväl, när han nu ändå var här med sin WAAAAGHHH-arme så fick han inte låta sig nedslås av mindre ändringar i planerna. Detta kanske till och med var bra för nu hade Hoomisarna ingen mur att skydda dem.

Talisman

Arrangör: Gamers' Guild
Kunskapskrav: inga
Tidpunkt: rullande under konventet

Se upp för mystiska köpmän, jättelika kloakrättor, svarta hål och inte minst dina motspelares falska påhopp.

Warhammer 40K

Arrangör: Kejsaren, Christian Johanssons; 08-531 876 38
Kunskapskrav: kunskap om regler
Tidpunkt: rullande under konventet

Mönstring 3000 p. Spela med 2000 p. Inga allies. ALLT skall vara målat med mer än grundfärg. Ingen pardon ges, om vi bedömer att det inte är målat får du inte deltaga i tävlingen. Vinnare i turneringen kommer att utses via de turneringsregler som beskrevs i Citadel Journal no. 6. Poäng kommer att ges i 5 olika kategorier. 1. Vunna matcher, 2. Målning av figurer, 3. Urval av armé (hur väl balanserad den är gentemot

armébeskrivningar och rasernas historia), 4. Regelkunskaper, 5. "Sportsmanship" Dina motspelare och du röstar fram den motståndare man helst kan tänka sig att möta igen. Strax efter Kalibs uppvaknade kunde man i en annan del av universum se hur en enorm massa dök upp ur intet, skeppet Hyporia som försvunnit några hundra år tidigare, inne i skeppet blickade svärmens urmoder ut över stjärnhimlen och med en enda tanke väcker hon tusentals av sina barn ur dvala för att nu är det dags att äta sig stark och utveckla svärmen och dess varelser, nära någonstans känner hon närvaron av konflikt och ett flertal varelser i denna konflikt som inte är av denna dimension, troligen ett utmärkt ställe att ta ett första fotfäste i väntan på svärmens huvudflotta...

Warhammer Fantasy Battle

Arrangör: Kejsaren, Christian Johansson; 08-531 876 38
Kunskapskrav: kunskap om reglerna
Tidpunkt: rullande under konventet

Mönstring 5000 p. Spela med 3000 p. Inga allies. ALLT skall vara målat med mer än grundfärg. Ingen pardon ges, om vi bedömer att det inte är målat får du inte deltaga i tävlingen. Vinnare i turneringen kommer att utses via de turneringsregler som beskrevs i Citadel Journal no. 6. Poäng kommer att ges i 5 olika kategorier. 1. Vunna matcher, 2. Målning av figurer, 3. Urval av

armé (hur väl balanserad den är gentemot armébeskrivningar och rasernas historia), 4. Regelkunskaper, 5. "Sportsmanship" Dina motspelare och du röstar fram den motståndare man helst kan tänka sig att möta igen.

Warzone

Arrangörer: Target Games AB, Patric Backlund; 08-702 03 50
Kunskapskrav: inga
Tidpunkt: lördag 15.00-20.00

I Warzone har du möjlighet att själv samla din egen styrka av vältränade elitsoldater - Av Imperial Blood Berets, Bauhaus Venusian Rangers, Capitol Free Marines, Brödrarskapets Heliga Krigare med flera - och gå i kardinalens namn och hejda den tidvattenflod av blod som skapats av de fem mörka Apostlarnas ändlösa anfall. Anmälan på plats. Inga regler eller figurer krävs.

Winds of War

Arrangör: Fenris, Lars Holesätter; 08-777 78 37 och Vasislis Parastatis
Kunskapskrav: erfaren diplomacy spelare
Tidpunkt: lördag 12.00-00.00

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).

SPELAR

DU:

ROLLSPEL, KONFLIKTSPEL, DATORSPEL, LEVANDE ROLLSPEL,
POSTSPEL, FIGURSPEL, ANDRA SÄLTSKAPSSPEL, PAINTBALL?



Du är väl medlem i Sveriges roll- och konfliktspelsförbund!
13500 spelare i 570 föreningar kan inte ha fel. SVEROK verkar för
spelarna i Sverige. Är du medlem i en förening; se till att den är med i
SVEROK. Är du inte medlem i en förening hjälper vi dig att starta en eller
att hitta en där du bor. Det kostar naturligtvis inget att vara med i SVEROK.
Istället ger förbundet bidrag till medlemsföreningarna. Skriv till SVEROK,
Box 300, 751 05 Uppsala, eller ring kansliet i Linköping på 013 - 21 29 00.

ML&EG 83

centurion

SVERIGES LEDANDE KORTSPELSTIDNING



Låt dig inte
skrämmas av
prisutvecklingen
på Magic!
Håll dig à jour
med hjälp av
Centurions
prisguide.
Svenska priser på
Magic och
Doomtrooper och
naturligtvis en
checklista till
Warzone i nr 5.

Nr 5 finns ute nu.

**Du hittar den hos alla som säljer Magic, Doomtrooper,
Guardians, Rage, Star Trek, Star Wars, The Wizards och
alla andra spel.**

Nr 6 kommer i december.

**Det går även att prenumerera, då får du tidningen ännu billigare.
180 kr för sex nummer. Sätt in en peng på pg**

605 79 13 - 3 Textförädling Olle Sahlin.

**Doomtrooper - Stockholm Open 96**

Arrangör: Target Games AB, Patric Backlund; 08-702 03 50

Kunskapskrav: kunna reglerna

Tidpunkt: torsdag 12.00-22.00

Kval till SM. De officiella turneringsreglerna gäller. Egen kortlek. Vid frågor, ring ovanstående.

Ironman Magic

Arrangör: S.W.O.R.D.S., Karl Hurtig; 08-755 89 49 och Joakim Meldahl

Kunskapskrav: våga förstöra kort

Tidpunkt: torsdag 18.00-00.00

I Ironman Magic förstörs verkligen ett kort när det lämnar spelet. Detta medför att den person som tar bort ett kort från spel också får riva, mixa eller på annat sätt göra det obrukligt. En turnering för män!

Kult - verkligheten som du ser den, är en lögn

Arrangör: Target Games AB, Patric Backlund; 08-102 03 50

Kunskapskrav: kunna reglerna

Tidpunkt: fredag 00.00-10.00

Världen vi ser omkring oss är en illusion, tillverkad för att dölja den fruktansvärd verkligheten. En illusion skapad för att tillfredsställa mänskligheten, och förhindra vårt uppvaknande. Egen kortlek krävs. Vid frågor ring ovanstående nummer.

Magic Ice Age

Arrangör: S.W.O.R.D.S., Karl Hurtig; 08-755 89 49 och Joakim Meldahl

Kunskapskrav: kunna reglerna

Tidpunkt: fredag 18.00-03.00

De officiella reglerna tillämpas, turneringen kommer att vara sanktionerad av WOTC. Endast Ice Age kort får användas.

Magic - lag typ 2

Arrangör: S.W.O.R.D.S., Karl Hurtig; 08-755 89 49 och Joakim Meldahl

Kunskapskrav: kunna reglerna

Tidpunkt: fredag 09.00-18.00

Turneringen kommer att sanktioneras av WOTC. Officiella regler tillämpas.

Magic - single typ 2

Arrangör: S.W.O.R.D.S., Karl Hurtig; 08-755 89 49 och Joakim Meldahl

Kunskapskrav: kunna reglerna

Tidpunkt: lördag 15.00-00.00

Turneringen kommer att vara sanktionerad av WOTC. För att få poäng till vm-kvalet måste man medlem i Duelist convocation.

Star Trek

Arrangör: Nicklas Wallenberg och Mikael Jansson

Kunskapskrav: kunna reglerna

Tidpunkt: fredag 21.00-04.00

I turneringen gäller följande regler: Static warp bubble och alla ante kort är banned.

"Space: the final frontier. These are voyages of the Starship Enterprise. Her ongoing mission: to explore strange new worlds; to seek out new life and new civilizations; to boldly go where no one has gone before."

SUGEN PÅ NÅT KORT?

**Vi har rubbet i kortväg!
Magic. Doomtrooper. Guardians. Star Trek. Rage.
Och ett dussin till.**

TV-SPELSBÖRSEN

SPECIALISTEN PÅ NYA & BEGAGNADE TV-SPEL

Stockholm/City, Klarabergsgatan 31, tel: 08-200 755
Göteborg, 5:an-huset, Nordstan, tel: 031-153 530

**SM i Arroganz**

Arrangör: D7, Tobias Wrigstad; 08-411 67 36

Kunskapskrav: verbala färdigheter samt att veta var gränsen går

Tidpunkt: rullande under konventet plus en timslång final

Arroganz [a4's] subst. -en 1 Utmanande självsäkerhet och högdragenhet med inslag av förakt för andra <jfr. dryghet>. 2 Verbal elakhet i syfte att såra och/eller nedvärdera motparten <jfr. förolämpa, skymfa> roa sig på annans bekostnad eller driva gäck med - förnedra. *Hans ~ta och träffande utspel slog undan benen på konventsdeltagaren. Han var ~t; kallade henne "liten men naggande god" och sårade därmed hennes redan sargade ego.*

Vadå 'SM i Arroganz'?

Mål: att medelst mentala, verbala och eljest träffande (ej fysiskt) kommentarer "Arroganza" sina offer (till

största delen andra tävlanden) så till den grad att de inte vågar komma till det rum där finalen kommer att gå av stapeln. Vidare skall en deltagare så fort han får syn en D7-funktionär leverera sina värsta verbala kulkärvar mot denne (av okänd anledning).

KOM IHÅG:

1. Verbal misshandel skall vara roligt (och ej leda till självmord eller därmed jämställda konsekvenser).
2. Stil och finesse är hedersord för en äkta Arroganzare och efterlevs ALLTID!
3. Den som är med i leken får fortsätta om, och endast OM, han eller hon någon gång inte känner sig så brutalt överträffad i fråga om arroganzande från den andra parten att han inte klarar av att bita tillbaka med en minst lika träffande och Arrogant Motattack

(Arrogant Motattack: Tal i syfte att bibehålla stoltheten och beröva den andres dito)

Var noga med att INTE bryta mot följande regler:

- På med partyhatten och ett arrogant humör (alltid)
- Se till att ha roligt
- Misshandel får endast ske verbalt (Högsta rösläge: 70 dB.

- Mätare finns på plats.)
- Släng inte motspelare eller deras utrustning omkring dig.
- Obligatorisk klädsel: latexstrumpor, lederhosen, bunnyöron och hängslen. Glöm dock ej partyhatten.

Var noga med att bryta mot följande regler:

- Var trevlig, gladlynt, kokett, öm och till sist: behandla din nästa med respekt.
- Var snäll mot och respektera dina konventssyskon
- Behandla din kollegas partyhatt med vederbörlig respekt.

Vampire the Masquerade - Stockholm at Stake (Please Bring Your Own)

Arrangör: Caroline Ekerdahl, 08 - 765 29 54

Kunskapskrav: låga

Tidpunkt: rullande under konventet

Anmälan gör du på inbetalningskortet. Rollpersoner skickas ut med bekräftelsen. Speltid: solnedgång (21.00) till soluppgång (03.00) varje konvents natt. Vampyrjägarnas beväpning kan leda till diverse dagaktiviteter.

- *What was that?*
- *Sounds!*
- *As light movement. My suggest body tells me it is still daytime. As I open my eyes I see a sharp pointed piece of wood, hands holding it, a gleeful smile and a pair of wicked looking eyes... Then PAIN, PAIN, PAIN...*

At which end of the staille do you want to be attached?

Vänd-åtta - The Quickening

Arrangör: Ilugi Ljótsson, Tobias Wrigstad; 08-411 67 36

Kunskapskrav: låga

Tidpunkt: rullande under konventet

Pat blundade, han hade för länge sedan tappat räkningen på korten men han visste med all bestämdhet att det inte kunde vara en åtta. Billy vände upp sitt sista kort, en åtta! Pat hade aldrig haft så fel i hela sitt liv. Billy reste sig upp.

-Jaha du Garret, nu är det sjuhundra du är skyldig mig, vi tar det imorgon.

Billy vände ryggen mot Pat för att gå ut i den mexikanska natten och Pat - som inte ägde en cent, drog sin pistol...

Priset är 291 SEK och då ingår fyra dagars ohämat spelande. Detta betalas in med hjälp av bifogad inbetalningsblankett på vårt postgirokonto. Skulle inbetalningskortet komma bort eller ifall fler vill betala är postgiro-numret 16 55 74 - 5. Beta i en kassa och spara kvittot ifall något skulle strula. Ta sedan med kvittot till konventet så kommer du in utan problem. Glöm inte att ange ditt namn när du betalar eftersom vi inte är tankelösa.

Anmälan - rollspel

I vissa rollspel *krävs* det spelare för att få spela. Det står vid varje rollspelsbeskrivning i den här foldern om det *krävs* spelare för att få spela *eller* om spelare bara *ger förtur*.

Anmälan med SL

Laget är garanterad en plats i turneringen om spelare *krävs*. *SL* skriver upp anmälan genom att markera pas-

set på sin anmälningsblanket samt kryssa i *SL*, de övriga i laget gör ingenting.

Anmälan utan SL

Om det går att anmäla sig utan *SL* betyder det inte att man får spela bara för att man anmäler sig. Vi har bara ett begränsat antal egna spelare och det är först till kvarn som gäller vid dessa turneringar. *En* i laget skriver upp lagnamn och pass, de övriga gör ingenting.

Anmälan - övriga aktiviteter

Man anmäler sig genom att skriva upp pass och spel på inbetalningskortet.

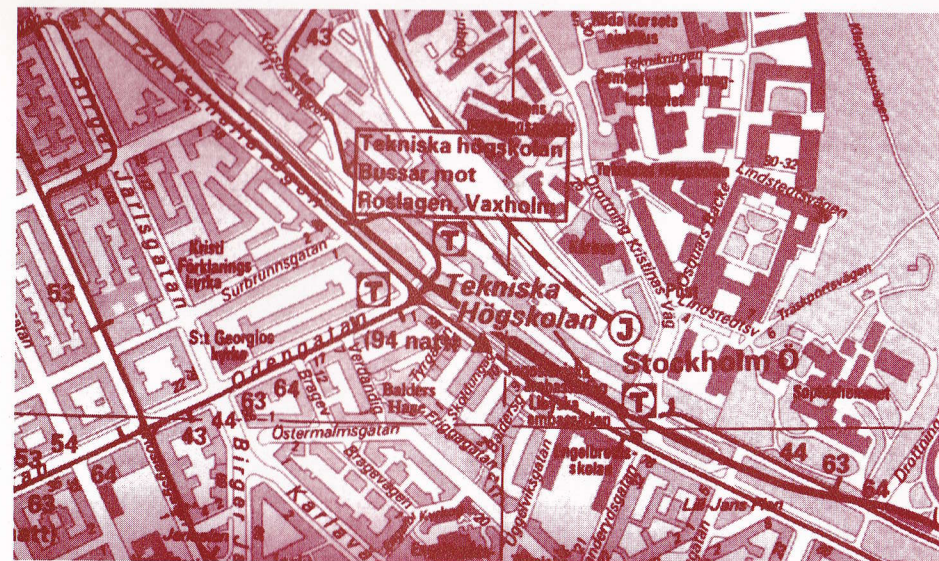
Förmåner för spelare

Genom att spela tre (3) pass kommer du in gratis. Du måste dock betala via inbetalningskortet. Pengarna får du tillbaka på konventet efter att du har spelat dina tre pass. Skriv upp vilka pass och spel du kan spela.

En produkt från Grafiska gruppen

Grafisk formgivning	Claes Andréasson
Manus	Tryggve Bergholm och Viktor Lindqvist
Omslag	Jens Heimdal
Illustrationer	Jens Heimdal och Mattias Peterberg
Instansare	Pär Wirdfors
Bildhantering	Johan Strömquist
Korrektur	Johan Strömquist
Rippning	Reporit
Tryck	Printman AB

Sista anmälningsdag är fredagen den 15 december. ³⁰



Resebeskrivning

Resande med tunnelbana eller Roslagsbanan

Engelbrektskolan ligger alldeles vid Tekniska högskolans tunnelbanestation. Välj uppgången mot Östra station och KTH. Håll till höger efter spjerrarna. Då du kommit ut på gatuplanet gå till Valhallavägen (ligger "bakom" tunnelbaneuppgången). Några få raska steg till vänster leder dig till Engelbrektskolan. Resande med Roslagsbanan korsar Valhallavägen vid Östra station och finner Engelbrektskolan.

Resande med bil

Resande söderifrån på E4/E20 följer väg E20. E20 passerar Valhallavägen och Engelbrektskolan. Resande norrifrån på E18 åker vid Roslagstull till vänster och kommer så in på Valhallavägen. Resande norrifrån på E4 svänger vänster vid Norrtull mot Sveaplan/Roslagstull och följer E20 enligt ovan. Dock är det inte lämpligt att parkera vid skolan då det är svårt att hitta parkeringsmöjligheter (se sidan 2).