



Avsändare:  
 SnöKon  
 C/o Torbjörn Karlsson  
 Kemigränd 5  
 907 34 UMEÅ

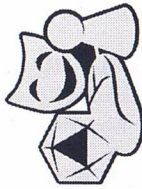
## B FÖRENINGSBREV



Arrangeras i samarbete med:

**TBVI!**

Sponstras av:



**Sverok**  
Övre Norrland



U M E Å  
K O M M U N

**FANTASIA**

Till:

# SnöKon 2004



- Sveriges coolaste konvent!  
Sista anmälningdag 1 december

Konventsgeneral:  
Hans Josefson  
073-7243284  
general@snokon.sverok.net

Konventsamiral:  
Torbjörn Karlsson  
0731-505069  
amiral@snokon.sverok.net

Personalchef:  
Martina Jansson  
0736-188729  
personal@snokon.sverok.net

Receptionsansvarig:  
Johan Hofverberg  
070-3056389  
reception@snokon.sverok.net

Webmaster:  
Mattias Lindgren  
070-3297612  
webmaster@snokon.sverok.net

Kassör:  
Mats Johansson  
070-6827056  
kassor@snokon.sverok.net

Rollspelsansvarig:  
Mattias Nilsson  
0705-808030  
rollspel@snokon.sverok.net

Transportchef:  
Robert Öhman  
070-3097537  
transport@snokon.sverok.net

Caféansvarig:  
Petra Sahlin  
073 7538203  
cafe@snokon.sverok.net

## Välkommen till SnöKon

SnöKon är ett spelkonvent som arrangeras av Föreningen SnöKon i samarbete med TBV!

Vad är ett spelkonvent kan man fråga sig, och så här ligger det till:

Ett spelkonvent är en mötesplats för oss som spelar spel, en möjlighet för oss att träffas och utbyta idéer och upplevelser.

På SnöKon har vi försökt att samla ihop så många olika spelarrangemang som vi bara orkat under ett och samma tak, på en och samma helg, allt för att ge er konventsbesökare en bra upplevelse.

Vart har vi tänkt hålla till då?

Jo, vi har under den 3 till 5 januari hyrt Humanisthuset på Umeå Universitet och ockuperar dess salar. Här kommer det att finnas allt från fanatiska rollspelare till galna kortspelare och tennkastande figurspelare.

Att det här konventet blev av har vi TBV Umeå, Umeå Kommun, Umeå Universitet och Sverok ÖN att tacka för.  
Ni är bäst!

Att komma till konventet SnöKon ger automatiskt medlemskap i föreningen SnöKon.

Folder: Eva Söderlund  
Grafik: Mattias "Gorg" Lindgren  
Tryckt hos: Landstingstryckeriet

Folder, konventsmuggar och buttar ordnas av TBV!

## Anmälan och annat viktigt

Så, hur anmäler man sig till det här fantastiska konventet?

Det finns fyra grundmetoder för att anmäla sig, vare sig man ska anmäla sig till rollspel, figurspel, kortspel eller kanske till alltihop på en gång.

Metod 1: Använd den bifogade blanketten och skicka in den till SnöKon

c/o: Torbjörn Karlsson,  
Kemigränd 5,  
907 31 UMEÅ

Metod 2: Skriv av blanketten i ett e-mail och skicka till [anmalan\\_snokon@hotmail.com](mailto:anmalan_snokon@hotmail.com)

Metod 3: Fyll i online formuläret som ligger på <http://snokon.sverok.net>

Metod 4: Anmälan i dörren. (den sämsta och dyraste metoden)

Kostnad för konventet:

Figur och rollspelare: Om man anmäler sig i tid kostar det 160 kr per person.

Om man anmäler sig för sent eller i dörren kostar det 200 kr per person. För den summan får man givetvis spela både roll och figurspel till fingrarna blöder av tärningsrullande, om man vill.

Kortspelare betalar 100 kr vid föranmälan och 150 kr i dörren. Till detta kommer en avgift på 30 kr per turnering man vill delta i.

Kortspelare som vill utnyttja sovsalen betalar fullt pris för hela konventet.

Då ni anmäler er vill vi veta:

Rollspel: (anmälan sker lagvis) Lagets namn, lagledare, lagmedlemmar, önskade äventyr, kontaktpgifter till samtliga samt vilka i laget som kan tänka sig spelleda och i så fall hur många pass.

Figurspelare och kortspelare anmäler sig individuellt.

Figurspelare: Namn, vad för slags armé du tar med dig och kontaktpgifter.

Kortspelare: Namn, vilken/vilka turneringar du vill delta i och kontaktpgifter

Anmälan till olika typer av arrangemang:

Om man vill anmäla sig till olika typer av arrangemang, tex. rollspel, figurspel och/eller kortspel så skickar man ett e-mail till [anmalan\\_snokon@hotmail.com](mailto:anmalan_snokon@hotmail.com) och berättar det för oss.

Vi måste veta till vad man vill anmäla sig och vem man är. VAR TYDLIG! Det underlättar både för dig och för oss. Glöm inte att betala för det du anmäler dig till.

Betalning sker på följande sätt:

Man tar en postgiroblankett och skriver ned följande i meddelanderutan:

Lagets namn (om det är rollspel)

Betalarens namn och adress. OBS! Ange adress även i meddelanderutan!!

För vad du betalar.

Ex: Lagnamn: Snökossans återkomst,

Färbros Snö, Vintergatan 66,

666 66 Nordpolen, 073 - 666 66 66,

farbrorsno@snokon.sverok.net Betalar för hela laget: 4 x 160 = 640 kr

**OBS! TEXTA NOGGRANT PÅ BÅDA BLANKETTEN!**

Exempel på rätt ifyllda blanketter finns på <http://snokon.sverok.net>

**OBS!!!**  
PostGiro nr:  
1726466-4



# Anmälan, fortsättning

Vårt mål är att göra er konventsupplevelse till den allra bästa och se till att ni ska få göra så mycket som möjligt av det ni kommer för att göra, det vill säga spela.

Det är vår förhoppning att bryta de traditionella gränserna mellan kort- roll- och figurspelare och hoppas därför att ni vågar blanda era aktiviteter under SnöKon!

## Spelled!

Lag som tar med sig egna spelare får förtur till de önskade spelen. SnöKon kan dock inte garantera att spelaren får spela det egna laget.

Men du behöver inte vara del av ett lag för att spela utan anmäl dig till vår rollspelsansvarige Mattias som spelare och få möjligheten att bli en

## KONVENTSHJÄLTE!

Om man spelar

1 pass får man 50 kr tillbaka på inträdet

2 pass får man 100 kr tillbaka på inträdet

3 pass får man hela avgiften tillbaka

4 pass får man hela avgiften tillbaka och konventsmuggen gratis

5 pass, får man Officiell Hjältestatus och blir dyrkad och vördad av andra för sina fantastiska insatser för konventet. Belöning utlovas!

Det här belöningssystemet gäller ALLA som spelar så om alla i laget spelar ett pass var kan alla få ett rabatterat konvent.

Återbetalningen görs efter att sista passet spelats.



(Vaddå inte kunna följa kartan, den har ju ett X på sig. Vad slags äventyrare är du?)  
Om du inte hittar, kontakta någon ur staben så ska vi försöka guida dig.

\* Konventsstaben har rätt, det har inte du.

\* Rökning sker på anvisad plats.

\* Alkohol och illegala droger är totalförbjudet på konventet.

\* Plocka upp efter dig och kasta skräpet.

\* Svensk lag gäller även på konventet, bryt inte mot den. Alla stölder och andra brott polisanmäles.

\* Sovning sker i sovsalen, ingen annanstans.

\* Var rädd om dina saker. Konventet ersätter inte förlorade prylar. Inte ens konventsmuggen.

\* Om du blir sen till ett spelpass eller till och med uteblir, hör av dig till staben så fort som möjligt, allt för att förhindra att din klanlighet förstör för andra.

\* Respektera låsta dörrar.

\* Brott mot någon av ovanstående regler innebär att du avvisas från konventet.

\* Konventet rekommenderas från 13 år.

# Konventslagar

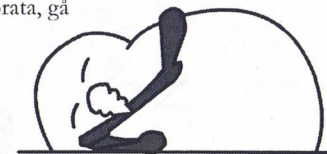
## Bagageinlämning

På konventet kommer det att finnas en Bagageinlämning där man i alla fall kan ställa i från sig sitt bagage. Inlämnade saker kommer då att förvaras i ett låst rum och/eller under uppsikt, däremot kan inte konventet ansvara för inlämnade värdeföremål så tänk till en gång extra så ni inte tar med er onödiga saker som är stöldbegärliga. Och förresten, ni ska väl ändå spela rollspel/figurspel/kortspel/brädspel på konventet, så behöver ni verkligen en CD freestyle/GameBoy/Laptop osv.?

\* I sovsalen sover man, vill ni spela spel eller prata, gå någon annanstans.

\* En bra idé kan vara att ta med liggunderlag/luftmadrass, täcke/sovsäck och kudde.

\* Förvara värdesaker i sovsalen på egen risk.



## Sovsal

Sovsal: Östra Gymnasiets gymnastiksal

Karta och vägbeskrivning finns i receptionen

# Schema

Lördag 3/1 -2004				Söndag 4/1 -2004			Måndag 5/1 -2004	
Pass 1	Pass 2	Pass 3	Pass 4	Pass 5	Pass 6	Pass 7		
09:00	10:00-15:00	16:00-21:00	22:00-03:00	10:00-15:00	16:00-21:00	22:00-03:00	11:00-16:00	17:00
Invigning								Avslutning
Rollspel	Rollspel	Rollspel	Rollspel	Rollspel	Rollspel	Rollspel	Rollspel	
Figurspelturnering 40K			Figurspelturnering 40K			Final 40K		
11:00-17:00 LotR			11:00-17:00 LotR PSQ			11:00-17:00 LotR (SM kval?)		
			10:00-16:00 A Game of Thrones					
			17:00-22:00 Star Trek					
10:00 Magic PTQ Grundspel			10:00 Magic PTQ Top 8					



# Rollspelsarrangemang

- \* Laget med egen spelledare får laget förtur till önskade spel.  
OBS: Spelledaren kanske inte får spela ert lag!
- \* Rangordna vilka 5 spel ni helst vill spela då ni anmäler er, Ex RS 02, RS 08, RS 01, RS 04, RS 09. Det ni helst vill spela skriver ni först.
- \* Föranmälning kostar 160 kr per person, anmälning i dörren kostar 200 kr per person.
- \* Anmälan av spelledare och frågor riktas till Rollspelsansvarig: Mattias Nilsson  
0705-808030 rollspel@snokon.sverok.net

Anmälning sker via vanlig post, e-post till [anmalan\\_snokon@hotmail.com](mailto:anmalan_snokon@hotmail.com) eller on-line på <http://snokon.sverok.net>

Anmälning sker i lag om 4 eller 5 spelare.

Högt uppe bland bergen i alpernas norra del, håller en ny dag på att gry och den uppgående solen kastar sina värmande strålar över det väldiga bergsmassivet. Det enorma slottet Falkenstein badar i gryningsljuset som sätter stopp för alla de intriger som ägt rum i skydd av nattens mörker. I den lilla dalen strax nedanför slottet håller den lilla byn Falkenburg precis på att vakna. En fridfull kör av underskön fågelsång strömmar från de omgivande skogarna och hälsar den nya dagen välkommen, som alltid så råder total harmoni i denna avlägsna södra del av Bayern. Men så helt utan förvarning så släpps helvetet lös.

Ut ur de tre provisoriskt uppslagna garagen, belägna längs byns enda väg, vrålar ljudet av enorma ångmotorer igång som skoningslöst dränker all fågelsång. Plötsligt slås portarna till garagen upp och tre väldiga metallbestar rullar sakta ut på gatan och fram mot det ditmålade startstrecket. Ur en liten skara med människor som samlats längs bygatan kliver en man i frack och cylinderhatt fram, i sin högra hand håller han en laddad derringerpistol och i den andra en stor mässingstratt som han fört till munnen. Med en hes och sprucken stämma försöker han förgäves överrösta kakafonin av tjutande ventiler, vrålande tryckkokare och gnisslande pistonger.

-Mina damer och herrar, välkomna till die Bayerische kanonkugelauf 1871. Förutom prissumman på etthundratusen Bayerska guilden, så står heder, ära och prestige på spel. Jag vill givetvis se ett snyggt och sportsmässigt lopp, rent spel är en självklarhet....

I år ger vi dig som spelare möjlighet att ta del av ett hissande äventyr utan like. Tag på dig pilotglasögon och halsduk och ta chansen att dränka dina konkurrenter i fartdammet från ditt specialbyggda automotiv. Vem vet kanske blir det just du som kör hem det åtråvärda förstapriset.

## Die Bayerische kanonkugelauf

Castle Falkenstein, 4-5 spelare, Arrangeras av: Björn Malmros, Andreas Renström och Jonas Olsson, [gargaman@hotmail.com](mailto:gargaman@hotmail.com)

Kod: RS 01

## Det sprakar i Säven

Kod: RS 02

Mutant, Undergångens Arvtagare. 5 spelare, Arrangerat av Adrian Löwander, framework@skitsys tem.net, William Westman Malmi, william.westman@malmi.se

Med små kvicka steg rörde sig Aarja näst intill obehindrat genom Barberterrängen. Hon var rätt säker på att hennes förföljare var långt bakom henne vid det här laget, men situationens allvar gjorde det allt för olustigt för att hon skulle stanna och ta reda på det säkert. Inte så långt framför henne kunde hon nu se de första vindhjulens snurra i vinden, vilket ingjöt nytt hopp i hennes tyngda hjärta.

Hon vek av till ett nytt plantkantat stråk samtidigt som gubbens röst började eka i hennes huvud,

“Jag säger då det Aarja. En slättjäväl må se mäktiga klem ut vi första ögonkastet, men före du vet ordet av har du tio till i ryggen”.

Om hon bara vetat bättre än att avfärda hans amsagor hade hon inte suttit i den här smeten nu. Gången delade sig plötsligt i två framför henne och Aarja stannade upp, frustrerat tittade hon åt båda hållen och knöt sina händer. Hon hade ju svängt efter andra skrämman, så om kartan stämde borde en av stigarna leda raka vägen tillbaka, men vilken?

Samtidigt lyfts en tass och en vän stämman rapporterar

“Rovan till fröet, målet är i sikte, inväntar förstärkning, klart slut...”

Jag, Elessar

Telcontar, Aragorn,

Arathorns son, Gondors konung och

herre över de västra länderna förlänar härmed

allt land öster om Mitheithel, norr om Bruinen och väster

om dämninga bergen till Vattnadals alver att styra och

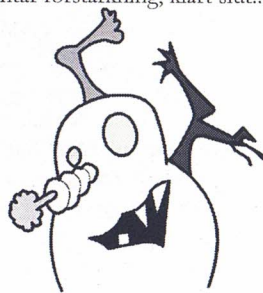
bruka så länge de stannar i Midgård. Ingen av Gondors

eller Arnors folk skall där inträda utan alvernas tillstånd

men de skall alljämt stå under de förenade kungadömenas

beskydd i alla avseenden.

- Minas Tirith, 10 dagen i Ivanneth, 6: e året i solens fjärde ålder



Djupa rötter är ett äventyr som utspelar sig i Tolkiens Midgård i fjärde ålderns 217: e år under kung Eldarion, son av Elessars styre. Det nordliga kungariket Arnor har sedan ringens krig återuppbyggt och blomstrat som ett tecken på att människornas tidsålder har inletts. Utvecklingen är dock inte problemfri och en konflikt har uppstått mellan alverna i Vattnadal och skogshuggare längs floden Mitheithel där enligt kung Elessars dekret gränsen till alvernas område går. Skogshuggarna går ständigt över gränsen och varken utbyggsjägarna eller alverna verkar kunna göra något åt det. En morgon kommer dock en vid första anblick tom kanot flytande nedför floden till det lilla skogshuggarsamhället ”Sista bron”, en kanot vars historia skulle komma att innebära stora förändringar.

Det huvudsakliga temat på äventyret, liksom i princip allt som Tolkien skrivit, är hur de fria folkens högmod och girighet leder dem på fall.

## Djupa rötter

Deciphers LotR Rpg, 4-5 spelare, Arrangerat av Johan Berggren  
jonben00@student.umu.se



Kod: RS 03

## I betraktarens öga

Kod: RS 04

Systemlöst Lovecraftianskt 1930-tal, 4-5 spelare, Af Martin Svahn, Janna Öström-Berg och Magnus Myrberg (FriSpel/Stiftelsen för Psykologiskt Försvar) bauginx@hotmail.com

Brogårdens sjukhem

Umeå, 1932

Robert, Bäste Frände,

Jag har glädjande nyheter att giva er. Läkarna menar nämligen att mitt sinne nu på sistone synes ha tillfrisknat från det tillfälliga mörker av vilket det anfallits, och med anledning av att mitt tillfrisknande verkar vara inom räckhåll skriver jag detta ytterst angelägna brev.

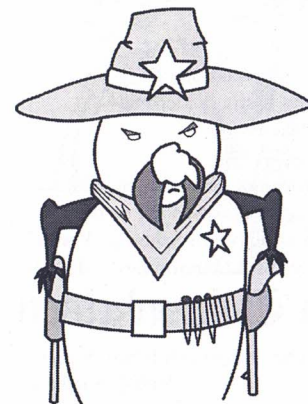
Jag vill bedja er om att försöka minnas våra ungdomsår tillsammans, hur glada och friska var inte de dagarna och hur klart syntes inte livet att breda ut sig framför oss? Flickornas ögon glittrade i solens bländande strålar och världen föreföll ljus på alla de sätt och vis. Jag är väl medveten om hur ålderns höst grumlar ens syn men jag måste ändå lägga min börda på era axlar och be er att avsluta det vi en gång påbörjade.

Minns Linnés skrivna ord om Umeå som totaliter afbrend och minns den tragedi som vi av misstag bragte över staden. Om er blick ej av tiden blivit beslöjad borde ni, i likhet med mig, fortfarande i era drömmar skönja mörkret lika tydligt som då och vakna, under mörkrets timmar, darrandes av skräckens iskalla fingrar. Skräck som får oss att önska att vi aldrig haft den klara, forskande blick som vi hade i ungdomens år.

Robert, jag måste få uppmana dig att tygla denna primitiva fasa och bedja dig om att göra av med Rudbecks mineralier innan klockan slutligen klämtar. Jag vet att du har kraft nog att göra det, ty du var alltid den starkare av oss båda och jag fruktar för mitt redan sköra sinne om det ej blir fullgjort. Tänk också på din omgivning, vem kan utsäga vilka oskyldiga blickar det är som i framtiden kan läggas på dessa ting om du ej fullföljer detta värv. Mina tankar flyr de följer något dylikt skulle kunna få.

Eder, Gabriel Lundström

H.P. Lovecraft-influerad skräck i Umeå stad, 1934. Insup  
mellankrigstidens vardag under det att oändlighetens nam-  
nlösa favor sakta söker krypa sig på.



Trumorna,  
ropen och sän-  
genrorna ekar genom det  
karnevalprydda New Orleans.  
Bland döds-kalleprydda liemän, lättklädda  
dansöser, banjospelare och färglada monster från

helvetet smyger svartklädda revolvermän fram, med ett enda mål i sinnet: er död!

Men det är inte bara de som jagar er. Hack i hämlarna följer New Orleans sheriff och hans mannar, som också vill se er hänga! Och allt detta bara för en väska fylld med papper... på kinesiska?

Hårda bud är ett actionpackat äventyr för Western. Rollpersonerna dras in i en jakt på mystiska dokument under karnevalen i New Orleans.

## Hårda Bud

Western, 4-5 spelare, Arrangerat av Tove & Anders Gillbring  
western@rollspel.com

Kod: RS 05



## Barsk Blodshämnd och Bröllop

Drakar och Demoner v 6, 5 spelare, Arrangeras av Markus Melander  
anubis16@hotmail.com

Kod: RS 06

Det var en kall och stormig natt då Harfvill Barsk och hans bröder satt på värdshuset Saltfiskan i staden Storhavn och drack upp sina surt förvärvade blodspengar då kuriren kom fram till dem. Mannen var lång och ljushårig och han stegade fram till mitten av rummet och såg sig omkring. Han upptäckte ganska snart de välkända bröderna Barsk där de satt vid sitt bord och drack och åt och gick med tunga steg fram genom folkvimlet. Han klev fram och sade med en dov stämma:

- Harfvill Barsk, Jag bär med mig nyheter.

Han öppnade sin färdrensel och tog fram ett brev med familjen Barsks bomärke på och överräckte det till Harfvill, som i sin tur räckte över det till den ende av bröderna som var skolade i läs och skrivkonsten. Thorgalf ögnade igenom brevet och såg för en stund förbluffad ut.

- Det är från Barskeback. Systra våran skall gifta sig! sade han sen och vände sig mot sina bröder.

- De bjuder oss att äta och dricka vid bordet bröllopet skall stå om en månad.

- Gott! sa Harfvill och reste sig.

- Bröder vi har blivit bjudna till gästbud på Barskeback. Vi rider redan ikväll.

Alla de fyra övriga bröderna nickade medgivande och sedan så höjde de sina dryckeshorn och sade unisont.

- För Familjen Barsk, För Ilja, För Festen. Bröderna Barsk Rider Igen!

Sedan stämde de upp i ett vägskakande hurrande och Frekvar reste sig och klubbade kvällen till ära ner ännu en redlost dum och försupen bonde och sade:

- Gratulerar, Det är inte alla som blir nedslagna för en sån ädel sak som att våran syster skall gifta sig!

Sedan stegade de fem bröderna ut genom dörren rakt ut i den

Folkmassan som virvlande snöstormen och satte sig på sina stora stridshästrängdes utanför tar och började att med dundrande hovar rida mot

vårdshusets bakgård denna kalla Barseback, deras barndomshem.

vintereftermiddag knuffades högljutt för

att nå fram till den scen där auktionsförrättaren

placerat sig i sällskap med ett antal lådor tulpanök och

fyra beväpnade vakter. "Tvåusen gulddukater bjudet, några andra

bud?" Den kortvuxne och rödnäste auktionsförrättarens hesa stämma täv-

lade med folkmassans sorl. "Första, andra, tredje... okej, då går första skörden från

Herr Helmholtz planerade tulpanodling i den till våren förfärdigade nya västra poldern till Scheepje, Vonks och Hohenheims Tulpangrossist för Tvåusen gulddukater.

"Den Stora Tulpankrisen" utspelar sig i Amsterdam vintern 1637 och kretsar kring den enormt uppblåsta tulpanhandeln som nått nivån av en febrig mani, en vansinnig spekulation där otroliga rikedomar kan erövas eller förloras. Rollpersonerna, den brokiga skara som utgör Scheepje, Vonks och Hohenheims Tulpangrossist, står i centrum för en historia fylld av absurd humor, fartfylld swahbuckling och vansinniga konspirationer.

## Den stora Tulpankrisen



Over the Edge, 5 spelare, Arrangerat av Terje Nordin, Mattias Närvä och Johan Berggren  
Kod: RS 07  
terjenordin@hotmail.com

## Ordo Aztaroth

Kult med modifikationer, 4 spelare, Arrangeras av Teddy Winroth  
shagamiri@yahoo.com

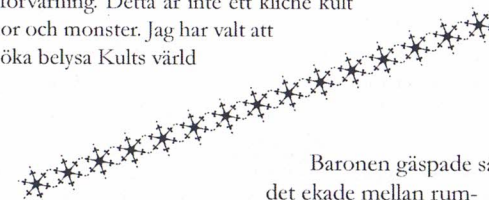
Kod: RS 08

Jonathan stirrade rakt fram på en stor tavla där han själv var avbildad. Det var inte frågan om att människan på porträttet liknade Jonathan, det VAR Jonathan avbildad på tavlan. Alla små detaljer som rynkorna i hans ansikte och leverfläcken på hans hals, stämde exakt. En sak stämde dock inte och det var klädseln. Jonathan råkade för stunden vara klädd i ett par svarta jeans och en röd Armaniskjorta men på tavlan bar han en slags vadmalsrock.

Det fanns dock ett litet problem. Jonathan hade aldrig i hela sitt liv stått modell.

Fyra vitt skilda livsöden flätas samman en varm sommarkväll på ett litet konstgalleri vid namn Ateljé Reflex. Året är 2005 och platsen är New York City.

Till alla kultfantaster där ute sänds en liten förvarning. Detta är inte ett kliché kult scenario med ofantliga mängder kroppsvätskor och monster. Jag har valt att skära ner lite på "Hellerisfaktorn" och försöka belysa Kults värld från ett annat perspektiv.

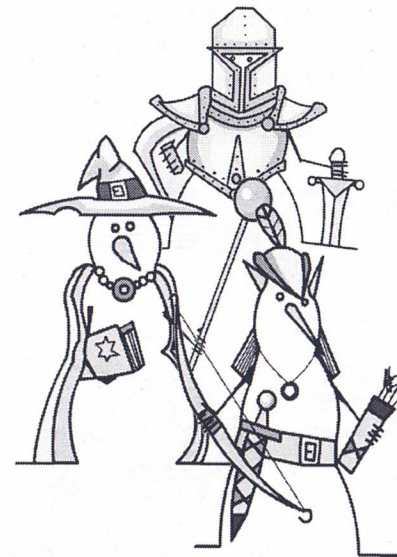


Baronen gäspade så det ekade mellan rummets väggar. Han sträckte på sin trötta kropp och satte sig upp i sin stora säng. Baron Silvergissel hade aldrig gillat tidiga morgonar särskilt väl och denna morgon skulle visa sig bli en av de sämsta i en hans liv. Baronen gnugade sina ögon för att göra sig av med sömngruset men gjorde då en märklig upptäckt, han saknade sitt lillfinger på höger hand. Baronen studerade såret på handen där hans finger borde ha suttit i några tysta sekunder och drog sig till minnes vad en munk en gång hade sagt till honom.

- Kanske herr Baron skulle vara lite mer ödmjuk gentemot de spetälska ifall han själv drabbades.

Sedan skrek baronen av skräck.

Då var det återigen dags för ett gammalt hederligt drakar och demoner äventyr. Gillade du Bajsmonstret och Luna Lupus? Då kommer du gilla Leptra.



Leptra

Drakar och Demoner, 5 spelare Arrangeras av Teddy Winroth  
shagamiri@yahoo.com

Kod: RS 09



# Figurspelsarrangemang

## Warhammer 40K 1000 poäng

Warhammer 4000 Arrangeras av Staffan Drake [figurspel@snokon.sverok.net](mailto:figurspel@snokon.sverok.net)

max 16 deltagare, först till kvarn...

**Medtag:** Armé på 1000 poäng, endast ett detachment tillåtet, eget Codex, egna tärningar, egna templates, egna linjaler, samt aktuella kopior på specialregler som gäller för armén. Specialregler måste ha funnits med i White Dwarf som publicerats före konventet, ex Tau Rail Rifle och liknande.

**Regler:** Följande regler kommer att tillämpas; Trial Assault Rules och samtliga icke Super Heavy, icke Stationary, och icke flygande, fordon från Imperial Armour kommer att tillåtas.

Det kan därför vara bra att ha en plan B om arrangören tycker att den ursprungliga uppställningen bryter mot reglerna.

Trial Vehicle Rules kommer att tillämpas om de hinner publiceras i en White Dwarf eller Chapter Approved bok före SnöKon.

Mälard armé är ett plus men inget krav, det kommer inte att vara någon mättningsbedömning. Den traditionella julgrisen kommer att delas ut till den grisigaste armén, det vill säga till den armé som utnyttjar reglerna på bästa och svinigast sätt

**Omfattning:** Preliminärt fyra matcher per person och en rafflande final.

**Scenarion:** Det finns goda möjlighet för både cityfight och djungelfight, så förbered er gärna med att titta över reglerna.

Ingen officiell turnering i Blood Bowl

kommer att hållas i år, men i Brädspelsbaren kommer det att finnas spel att låna för de som vill.

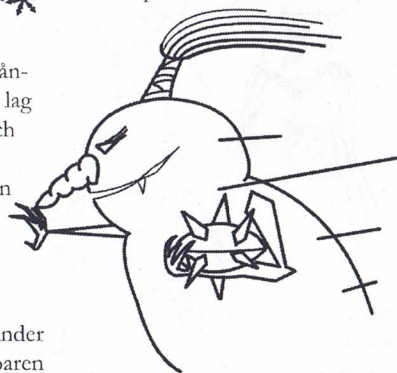
Det kommer också att finnas några olika lag till utlåning men om man känner för att spela med sitt eget lag så är det bara att plocka med det och spela en match mot den som känner sig manad.

Lagen som finns till utlåning är grundlag, så det kan vara lämpligt att anpassa sitt eget lag efter dem.

Det innebär alltså: så enkla lag som möjligt, utan häftiga starplayers och sånt.

Be afraid, be very afraid.

Priser sponsras av FANTASIA!



Regler för utlåning av Blood Bowl återfinns under brädspelsbaren

## Blood Bowl



Blood Bowl, Ingen Turnering, Arrangeras av Brädspelsbaren

# Caféterian

*"Beep! Beep! Beep! Fara! Fara! Blodsocker under rekommenderad nivå, stadigt sjunkande. Kritisk nivå snart uppnådd."*

Kroppen rusar genom korridorerna, vet att det finns en räddning, den är inte långt borta. Rundar det sista hörnet, och där är den, ljuset i slutet av tunneln, fyrbåken som leder hem, Sankt Bernhardshunden i alperna: Caféterian.

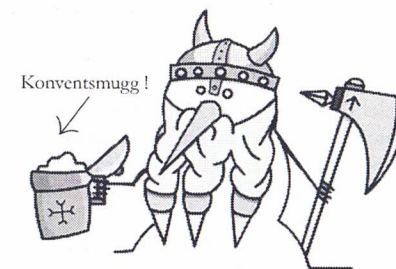
Det är här man räddar besökarnas liv, vare sig den möjliga dödsorsaken vore koffeinbrist, sockerbrist, matbrist eller törst, vi har förutsett allt! Näja, nästan iaf. Kommer Cthulhu är vi lika chanslösa som er andra, men hos oss vet du att du inte försvinner ensam och hungrig.

Vill du också vara en livräddare? Hjälp till i caféet! Vi behöver dig!

Hör av dig till Petra Sahlin, vår eminenta caféansvariga och anmäl ditt intresse.

073 7538203 eller till [cafe@snokon.sverok.net](mailto:cafe@snokon.sverok.net)

Samma belöningssystem som för spelare gäller för cafépersonalen, så ta chansen, skippa ett pass och tjäna tillbaka lite pengar från inträdet och gör en insats för att rädda de andra konventsdeltagarna från apati, dåligt spelande och illamående.



Konventsugg!

Munchkin,  
Existensminimum,  
Svea Rike, Kingdoms,  
Loco!, Quicksand, Mage Knight,  
DC HeroClix, Space Beans, Blood Bowl,  
Café International, Carcassonne, Formula DE,  
Elfenland, Pokémon, Harry Potter, Magic, med mera...

Okej, alla spelen är inte brädspel, men dom är roliga ändå. Har du lite att göra något pass, kom till SnöKons fabulösa brädspelsbar och botanisera i utbudet.

Reglerna för utlåning är enkla:

Du lämnar något av värde till oss, t.ex. ett ID kort, mobiltelefon, nyckelknippa, plånbok osv. och vi lånar ut ett av våra spel till dig. När du sedan lämnar tillbaka spelet i samma skick som det var så det lånades ut, får du din värdesak tillbaka.

## Brädspelsbaren

Max ett spel person/lånetillfälle.

Brädspelsbar, Arrangeras av Receptionen



# Kortspelsarrangemang

Huvudarrangör Collectors Point; collectors.point@telia.com

Om det är något ni undrar över angående turneringsformen är det dom ni ska vända er till. Information kan troligen också hittas på <http://snokon.sverok.net>

- \* Anmälan till kortspel sker individuellt.
- \* Ange vilket/vilka arrangemang ni vill delta i. När de olika turneringarna går av stapeln ser ni på schemat på sidan 6.
- \* Att delta i kortspelturneringar kostar vid föransmälning 100 kr i konventsavgift + 30 kr per turnering ni vill delta i och 150kr + 30 kr/turnering i dörren. (De 30 kronorna går direkt till priser i de respektive turneringarna)
- \* Kortspelare som vill utnyttja sovsalen under konventet betalar fullt pris för konventet dvs. 160 kr vid föransmälning och 200 kr i dörren.
- \* Om du som kortspelare vill ta del av något annat arrangemang på konventet så betalar du givetvis hela konventskostnaden (160 kr/200 kr)

Om du ingår i ett rollspelslag men också vill delta i ett kortspelsarrangemang, skicka ett e-mail till [anmalan\\_snokon@hotmail.com](mailto:anmalan_snokon@hotmail.com) och berätta det. (eller skriv det på anmälan.)

I mailet ska det stå vilket lag du deltar i, vem er lagledare är och kontaktuppgifter till dig, dvs:

Namn, adress, telefonnummer och e-mail.

Det som är viktigt är att det framgår tydligt vilken turnering du vill delta i och vem du är.

Glöm inte att betala de 30 kr som det kostar att delta i en kortspelturnering!



## Lord of the Rings TCG

Inga sanktionerade sealeddeck eller drafter men vid tillräckligt intresse går det nog att ordna

*Lördagen 3/1: LotR Standard Turnering, 4 Rundor.*

Anmälningskod KS01

Vanlig turnering med alla kort inklusive RotK samt endast siter från det setet. Kommer att kosta 10-40 kr. Om det är någon som behöver låna siter eller så kontakta mig senast den 2/1.

*Söndagen 4/1: PSQ Turnering, 4 Rundor minst, Standard format.*

Anmälningskod KS02

*Måndagen den 5/1: LotR Standard (eventuellt SM-Kval), 4 Rundor minst.*

Anmälningskod KS03

Alla detaljer är inte helt klara än, men vi är nästan lovade ett SM-kval under SnöKon.



## A Game of Thrones

Spela någon av familjen Stark, Lannister eller Baratheon och kämpa om makten i de ju kungadömena. Bygger på George RR Martins bokserie med samma namn.

Turneringsform: Constructed deck

Anmälningskod: KS04

## Magic PTQ



Magic behöver ingen närmare presentation så här kommer det ni vill veta:

Årets PTQ kval som spelas här på SnöKon tar vinnaren steget närmare Kobe i Japan, där årets PTQ hålls.

Turneringsform: Extendend

Guddorakku!

(det betyder mest troligt: Lycka till!, men japanska är ett konstigt språk.)

Anmälningskod: KS05



## Star Trek 2nd edition

*"Space, the final frontier.*

*These are the voyages of the starship Enterprise...."*

Och resten kan ni säkert.

Anmälningskod: KS06



# Övriga Aktiviteter

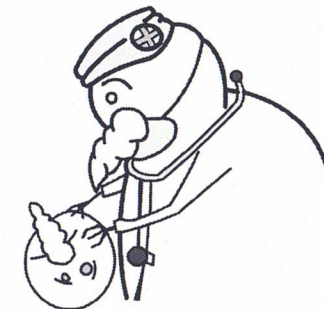
## Snöskulpturtävling

I år utlyser SnöKon och Farbror Snö en snöskulpturtävling. Det är när som helst under konventshelgen möjligt att gå ut, skapa sig ett mästerverk i snön och delta i tävlingen.

Temat för tävlingen är givetvis SnöKon, men efter det kan fantasin härja fritt.

Mest fantasieggade skulptur tillsammans med bästa motivering vinner... ja det får ni se på konventet.

Vinnare utses av en enfaldig domherre/jury.



*"Alla har vi sett en snöängel, men hur ser en snöctbulbu ut egentligen?!"*

## Go-klubben

Vi kommer att spela & lära ut de det klassiska kinesiska spelet Go som kom till för omkring 2000 år sedan. Go är ett brädspele som ska simulera ett stridsfält förr i tiden så man ska lära sej tänka strategiskt och logiskt.

Vi kommer under konventet att ha många Go partier för alla som är intresserad att lära sej spelet. Under helgen så kommer vi vissa upp problemlösningar och ev. en mindre Go-turnering är också aktuellt i fall det finns tillräckligt många som är intresserade.

Arrangeras av: Fredrik Sandström 070-2975071, Umeå Go klubb

