

Släpp ut mig
Vi kommer alla
att ~~DO~~



Överlevnadshandbok
SnöKon 2000
Umeå 5-8 januari

den här
undergången
är sponsrad
av

Collector's Point FANTASIA PLAYSET TVSPELOTEKET

Besök deras butiker
innan det är försent...



snokon@sverok.se
www.sverok.se/konvent/snokon

SnöKons rikets lag

- | | | |
|---|--|---|
| §1 Vid förseningar eller uteblivet deltagande - hör av er till sekretariatet i god tid. | §5 Alla ansvarar själv för sina personliga ägodelar och hyser respekt för andras. Mitt är mitt och ditt är ditt. | §9 Släng skräpet i sopkorgarna. |
| §2 Inga rustningar, uniformer eller vapen får bäras. Ej ens som prydnad. | §6 Sov i ansvisade sovlokaler. | §10 Allmänt ohyfs, dumheter och dåligt uppträdande betraktas som ytterst olämpligt och kan leda till avstängning. |
| §3 Inom skolans väggar råder alkohol- och drogförbud. | §7 Inlines, skateboards och övriga åkfordon används ej inomhus. | §11 Stölder och övriga olagligheter polisanmäles. |
| §4 "Killer" och liknande aktiviteter är förbjudna. | §8 Rökning sker på anvisade platser. | §12 Sveriges Rikes Lag gäller även på SnöKon. |



ledaren från ärke- snökonauten

Tid
5-8 januari

Plats
Dragonskolan
Umeå

Hej och välkomna till SnöKon och dess 5:e tillkomst. Som vanligt har vi svårt med att få ut foldrar i tid. Nu har du dock den i din hand så varför tänka mer på det? Bläddra genast iväg till rollspelen, kortskyfflandet eller tennkastandet. Vi kan med glädje se att återväxten bland skribenter flyter på bra och vi har 18 rollspelsscenario (!!!) att bjuda på. Alla är passbundna utom AD&D som kommer att vara ett fantastisk drop-in. Självklart måste ni också titta förbi Tove och Anders i Rävspels lokaler och kasta lite westerntenn eller varför inte skvallra för rollspel.nu som kör en liveuppdatering på nätet om hur konventet utformar sig.

Det kommer som vanligt vara så att om ni anmäler er i tid (30 dec) så är ni (rollspelare) garanterade att få spela minst 4 pass. Ni graderar era alternativ och förhoppningsvis kommer vi att kunna tillgodose dessa. Om du känner att spelledande är det bästa du vet och vill hjälpa till på SnöKon maila oss på snokon@sverok.se eller ring mig. Med erfarenheter från andra SnöKon kan jag med säkerhet säga att ni kommer att bli nöjda. Hoppas att detta SnöKon ska skänka eder mycken glädje och skratt.

Ärkesnökonaut 2000
Joakim Johansson

090-19 65 44
jocke Johansson
Ärke SnöKonaut

090-18 94 26
Conny Gustavsson
vice SnöKonaut

090-19 56 91
Erik Lindenius
informationsSnöKonaut

Andreas Johansson
förnödenhetsSnöKonaut

Andreas Bäckström
tabletopsSnöKonaut

Carl Lundström
kortspelsSnöKonaut

Oloy Nordlund
Gunnar Strand
Jim Robertsson
SekretariatsSnöKonauter

Esapesa
Mattias Gunell
illustrationsSnöKonauter

Glöm inte...

...Sverok-möte för distriktet under konventet. Mer info under invigningen.

Ni är trötta, så slut som ni aldrig förut känt er. Dag efter dag har ni ridit i det vindpiskade ökenlandskapet. Bort, undan från det förföljande uppådet. Ni har inte tillåtit er själva en ordentlig natts sömn den senaste veckan, av rädsla för att de skulle rycka närmre. Ibland har det känts som om ni haft Djävulen själv andandes i nacken. Så äntligen, för tre dagar sedan, försvann de. Ni har inte sett skynten av dem sedan dess, förhoppningsvis har ni nått säkerheten på andra sidan gränsen.

Glädjen över att ha sluppit undan uppådet fick er till och med att välkomna ovädret. Regnet har piskat den törstiga marken oavbrutet i tre dagar. Den torra jorden har förvandlats till en lerig sörja och ni ser knappt mer än två hästar framför er längre. Ni är kalla och våta in på bara kroppen, huttrande drömmer ni om nästa stad, om varma bad, torra kläder och någon som hjälper er hålla värmen i sängen. Det borde komma en stad snart nu, ni har ju ridit så länge.

Då ser ni en illa snickrad träskylt. Desperado står skrivet med spretig stil. Flera siffror är överkryssade, men det nuvarande invånarantalet verkar vara 73. Då ni rider vidare ser ni ljus och hör pianoklink och skräk. Desperado - det låter som en stad för er. En stad att vila upp sig på, och slippa besvärande frågor. Hoppfulla sporrar ni hästarna och galopperar in.

Du skall inga andra gudar hava jämte mig

Kod:R02
Förkunskapskrav: Inga
Antal spelare: 5
System: Systemlöst
dårhusdrama

Någonstans, ett obestämbarbart nära förflutet. I det väldiga mentalsjukhusets isolerade värld går livet sin gilla gång. Terapisamtal, kraftig övermedicinering, meningslös samvaro i dagrummet och brutal elchocksbehandling avlöser varandra.

För den bisarra skaran patienter är sjukhuset världen. Knappt någon av dem tycks längre veta vilka de en gång var, eller vad de gjort för att hamna på denna guds-förgättna plats. Men i dessa människors nerdrogade tillstånd är det också frågor som sedan länge förlorat sin betydelse. De känner inga alternativ till denna tillvaro i gränslandet mellan dröm och verklighet.

Men så en dag...

Westerns konstruktörer
Anders och Tove
Gillbring finns på plats
under hela
konventet, svarar på
frågor, träffar folk och
arrangerar Westerns
rollspelsturnering och
figurspel i Westernmiljö.

se även
www.rollspel.com



Domen i desperado desperado

Kod: R01
Förkunskapskrav: Inga
Antal spelare: 5
Författare: Anders och
Tove Gillbring
System: Western

20:14, 27:e december, 1999

De sista tonerna av "When the Saints go Marching in" ekar ut över himlavalvet. Ett sprakande från en megafon kan höras från fjärran och en metallisk röst ljuder över änglaskaran.

"Kära änglar, bröder och systrar. Det är trevligt att se hur många som har gjort entré hit till himlen". Ett oroligt mummel höjer sig över den vitklädda skaran just innan fältmarskalken fortsätter. "År 1999, den 31:a december klockan 23:59:59 ska återtaget till Jordan påbörjas—det så kallade Armageddon inleds. Repetitionerna ser ut att ha gått väl, även om man ibland kan önska lite mer rätting i leden. Om det inte är några vidare frågor ses vi nedanför Pärleporten om två dagar". Med de orden avlägsnar sig fältmarskalken med den knastrande megafonen.

23:56, 31:a december, 1999

Ensam på Jerusalems torg står en man med blodröd klädedräkt. Hans lugna ögon blickar ut över omgivningen som om han väntar på någon. I denna ödesmättade timma tycks tiden stå som stilla, men samtidigt som årtusendet kommer till sin ända fångas han in av limousines strålkastarljus. Fyra män hastar ut ur fordonet och faller på knä inför honom ursäktande sig nervöst. Mannen ler lugnt mot dem och vänder blicken mot det stjärnklara himlavalvet för att giva tecknet.

00:01, 1:a januari, 2000

Änglaskaran står förstummad. Violinisten gråter och fältmarskalken står fortfarande och spejar över Jerusalem i hopp om att se tecknet. Han vänder sig mot änglaskaran och med något dystert i blicken säger han högt, "Erik Hjälms, för bud till Gud. Gör det gällande att Armageddon har stött på komplikationer".

En dag på stranden

ett cyberpunk-äventyr satt mot världens undergång.

Kod: R04

Antal spelare: 5

System: Systemlöst

Författare: Dan Andersson

Den sista stöten gick som smort. Ålderdomen var säkrad. Och inget, absolut inget skulle kunna få Magnus att ta ett till jobb. Så ringer telefonen...

Välkommen till Sista Versen Går Inte Vidare, den systemlösa och fristående konklusionen på Den Sista Vilan och Livet Går Vidare av Niclas Fredriksson och Jonas E Jälmsbrant. Spelarna utlovas humor, skräck och teatral frihet i en blandning av prozak och extrem kärlek. Vi älskar er!

Sista Versen går inte Vidare

Kod: R03

Förkunskapskrav: Inga

Antal spelare: 5

Författare: Niclas Fredriksson & Jonas Hjälmsbrandt

System: Systemlöst

Det blev inte Noren

Kod: R05

Arrangör: RÖ³⁰MD featuring Ulf Sankala

System: Systemlöst

Antal spelare: 4

Hej, du vi skippar det där med Noren, det känns för hett efter händelserna i Malexander.

Det var förrädiskt lätt att tappa vaksamheten på en plats som denna! De enda ljud som hördes var några bin som fridfullt surrade bland de många blommorna. En mild doft av syren och körsbärsblom omgav de två figurerna i lunden - tills en vindpust förde in en kärvt torr lukt av sand, damm och aska, och påminde dem om den bistra verkligheten. Den här platsen må vara en prunkande paradisträdgård, men bortom buskarna och frukträden fanns bara Vredeslandet. Den kargaste och mest livlösa öknen i den kända världen sträckte sig hundratals kilometer i alla riktningar härifrån. "För tusen år sedan låg den mänskliga civilisationens största stad här." muttrade den längre av dem tankfullt, "Jag undrar om någon som lever idag ens kan föreställa sig det som orsakade... det här." "Nix." svarade den kortare, "Men om vi inte stoppar dem får vi se det med egna ögon. Då kommer det att hända igen... fast sjufalt värre."

Swashbuckla i sandhavet! Här är din chans att göra bot, rensa ogräs och rädda världen i ett actionfyllt äventyr med fagra damer, slemma skurkar, en kamp mot tiden och annat sånt där som hör till.

Dödens färg är grön

Kod: R06

Förkunskaper: Kapabel att rulla tärningar. Egna T6:or är ett plus.

Antal spelare: 5

Författare: Åke Rosenius

System: Gondica

STAR WARS

Episod 0

I JAKT MOT UNDERGÅNGEN

Den galaktiska republiken är i gungning. Beskattningen av handelsleder till planter i utkanten av galaxen ifrågasätts kraftigt.

I hopp om att lösa situationen genom en blockad med krigsskepp har det pengalystna Handelsförbundet stoppat alla förbindelser med den lilla planeten Naboo.

Efter ett misslyckat försök att medla med handelsförbundet har en invasionsstyrka landsatts på planeten för att snabbt förlama folket.

En liten skara hjältar har dock lyckats undfly invasionsdroidernas grymma attack och tvingas nu arbeta snabbt för att rädda sin hemplanet från den säkra undergången...

Kod: R07

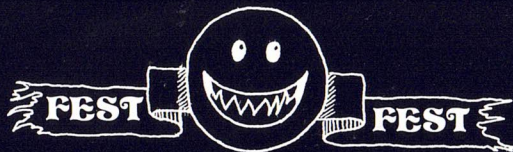
Förkunskapskrav: Du bör ha sett filmerna.

Antal spelare: 5

Författare: Mattias

Gunell, Erik Lindenius

System: Star Wars



**FEST PÅ
KOLLEKTIVET KOLLEKTIV KARMA
2000 01 05**

Välkommen till en sjuhelvetes fest där spriten flödar och kärleken är till för alla. Vi kommer att spela skön musik hela natten så allt ni behöver göra är att dansa och supa. Didrik är DJ, (mest 70- och 80-tal alltså) men vill ni lira några skivor så kan det säkert ordnas med honom. Själva festen börjar klockan nio, men vi som bor i kollektivet kommer att dra ihop några stycken som käkar middag innan. Middagen börjar halv sju.

Vi räknar med att det kommer ca. 40-50 pers, så ge fan i att bjuda in folk som vi inte känner. Det finns bara två regler: Torka upp era egna spyor och uttappade öl, väsnas inte i trapphuset på våning 2 p.g.a. en satkärring till granne (Krille, du höll på att få oss vräkta i höstas). Medtag dryck.

Högtidsdräkt, typ frack, är ett krav.

Tel. 070-352091

Våra tappra vänner, de brittiska riddarna, har nu nått Kounung Beowulfs Götaland och anträder återresan. Den borde ha blivit ett enkelt uppdrag, men något är fel, utomordentligt fel!

Furste- svärdet

**Ragnad del IV
En Pendragontriologi i
fyra delar**

Kod: R09

Antal spelare: 5

**Författare: Christer
Edling**

System: Pendragon

Dream a little dream of me

Kod: R08

Förkunskapskrav: Inga

Antal spelare: 5

Författare:

Linus Andersson

System: Kult

*Few are the folk we have left beside
us: like us.*

*Though far from the princes we will
not fare: like us.*

*Hard is our need, and help is not
coming: like us.*

*The war we won, but this meeting
will make us more than tired: like us.*

*Our shields have been gnawed to
nothing but handgrips, our pikes
Our weapons blunted, and we made
weary: our weapons blunted, and we
In weal and woe we did well with the
princes, and we did well
And even in Hell we will uphold
their honor: in Hell we will
uphold their honor.*

*Let us die in the doing of deeds;
for their sake and our lord the High
king.*

*Let fright itself run afraid from our
shouts: like us.*

*let weapons measure the warrior's
worth: our shouts: like us.*

*let weapons measure the
Tough life is lost, one thing will
outlive us:*

Memory sinks not beneath the mould.

*Till the Weird of the World stands
unforgotten, like us: not beneath the
high under heaven, the hero's name.*

Till the Weird of the World

*The heroes we wanted to protect,
dragon and sword were forgotten.*

*The punishment of the Gods,
found us unprepared.*

*The heroes we wanted to
protect,
dragon and sword were
forgotten.*

Delicató - ett namn späckat av löften. Stadens stank av rännsten, avskräde och kloak uppblandat med de ljuvt lockande dofterna av blaskigt öl, mjöd, flottiga stekar och härskens ost, svettiga kroppar och gallkokande sprit, fin och billig parfym, guld och blod...

I den Marienburska hamnens sydspets reser sig den lilla ön Seuchen upp. Ett långt ifrån självförsörjande kvarter välsignat med såväl stadens högsta världhus som mest trångbudda kyrkogård. En familjeidyll för de som har råd och vågar, likaväl som ett populärt tillhåll för de mer dryckesglada invånarna och resenärerna. Men trots den anakronistiskt medeltida utopi som öns stundom - och i vissa avseenden något tvivelaktiga - invånare och gäster avnjuter, är det inte förutan att den saltvattens-stänkta luften bär spår av något bittert osunt. En knappt förnimbar biton som vittnar om att det enkla och lyckliga livets gilla gång slagit in på en ny bana - eller kanske snarare ett fall...

Årets Warhammer är en makaber historia som särskilt välkomnar lättsuggererade och svagsinta själar. Besitter du mod eller dumdristighet nog att satsa både guld och liv? Vågar du beställa en Enzo specialé och t.o.m. avsluta densamma, eller har du bara en lätt masochistisk dragning till nederlag och förluster? I sådana fall är det bara att fatta era slöa klingor, slipa munlädret, boka plats vid Mórrs välkomstbankett och ta in på Delicató.

Och kom ihåg - pastan är bara början...

Delicató (reviderad version)

Kod: R10

Antal spelare: 5

System: Warhammer rpg

**Författare: Bene,Hugo,
Lars & Rolle (Eastenders)**
baserat på Hugos Delicató

"Simsalabim..."

"Hokus pokus, gubbe!"

Boooooom!

Titel

Kod: R11

Förkunskapskrav: Inga

Antal spelare: 5

Författare: Esapesa

System: In nomine/Mage

R01 Western
R02 Du skall inga andra...
R03 Sista versen...
R04 Cyberpunk
R05 Det blev inte Norén
R06 Gondica

R07 Star Wars
R08 Kult
R09 Pendragon
R10 Warhammer Fantasy RPG
R11 Mage
R12 Castle Falkenstein

R13 Call of Chutulhu
R14 En Garde
R15 AD&D
R16 Drakar och Demoner
R17 De överdrivnas armé
R18 Ars Magica

Inbetalningskortet

1. Fyll i ditt namn och telefonnummer. Skriv tydligt!
2. Om du är född 1984 eller senare kryssar du för rutan för ungdomspris. OBS! **Du måste vid tveksamma fall kunna bevisa att du är född -84 eller senare** (dvs legitimation av något slag)
3. Om du **enbart** skall spela kortspel eller TableTop, får du billigare inträde. Är du med i Sverok får du dessutom rabatt med 30 kronor.
3. Om du spelar rollspel, fyll i ditt lagnamn, lagledarens namn samt hans telefonnummer i avsedda rutor. Skriv tydligt!
4. Om du kan och vill spelada, fyll i koden för de rollspel du kan tänka dig spelada. Skriv tydligt!
5. Fyll i vilken prioriteringsordning du vill spela alla spel och om du inte kan spela dem under ett viss pass. Skriv tydligt!

OBS! Vi garanterar inte att du får spela vissa spel under eget utvalda tider. Vi anpassar spelschemat så att så många som möjligt får spela! Du skall alltså fylla i "ej pass"-kolumnen om det finns en viss tid som du ej kan närvara på konventet.

OBS nr 2! Kolla med övriga spelare i ditt rollspelslag att ni inte har andra aktiviteter (dvs kortspel) som blockerar alla möjligheter för er att spela tillsammans.

6. Betala in pengarna senast den **30 december**.
7. Anmälan är bindande.
8. Om du av någon anledning ej har tillgång till inbetalningskort, använd ett vanligt inbetalningskort och fyll i dina egna uppgifter på liknande sätt som exemplet ovan beskriver.
9. Och du - **SKRIV TYDLIGT!**

C01 Magic - typ 1
C02 Magic - typ 2
C03 Magic - booster draft
C04 Middle Earth the Wizards
C05 Star Wars

T01 WH Fantasy
T02 WH 40.000

Pris
250 kronor

född -84
enbart kortspel
enbart tabletop
180 kronor

Medlem i Sverok
30 kronor rabatt
(220/150)

Hur du kommer till konventet

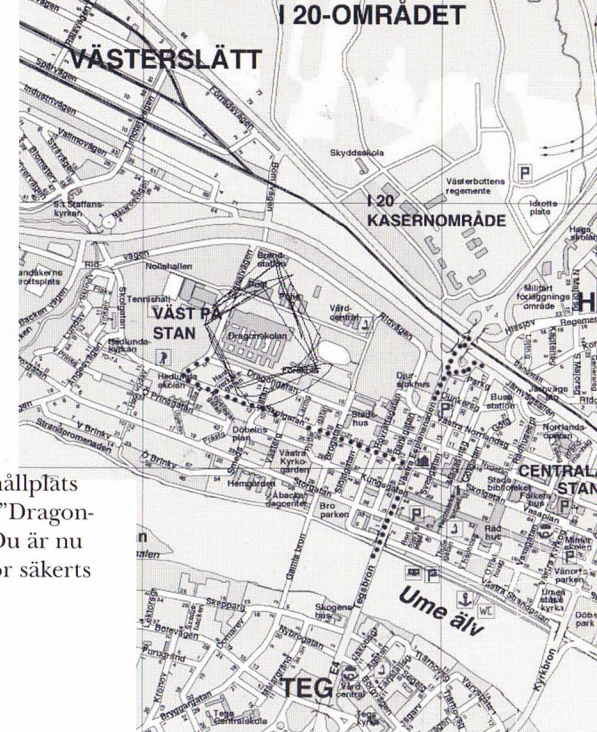
Lokalbussar

Vare sig du kommer till Umeå med flyg, tåg, båt eller långfärdsbuss kan du lätt ta dig till Vasaplan. Därifrån går lokalbussarna till konventet.

Från Vasaplan tar du busslinje 1 eller 7 från hållplats B:

Linje 1 mot Umedalen: Kasta dig av vid hållplats "Dragonskolan", därefter är det bara att följa skyltarna.

Linje 7 mot Västerslätt: Hoppa av vid hållplats "Nolia" (eller kasta dig av vid hållplats "Dragonskolan" om du tycker det är roligare). Du är nu enormt nära Dragonskolan, men följ för säkert skull skyltarna.



Hur du betar dig på konventet

Invigning

Sker onsdag 5 januari klockan 14.00 i Dragonskolans aula. Innan dess bör du ha anmält din närvaro i sekretariatet. Att närvara på invigningen är viktigt.

Inskrivning

Oavsett om du har betalat innan eller skall betala på plats **skall** du anmäla dig i receptionen så snart du bara kan. Där hämtar du också ut eventuella karaktärer till dina rollspelspass.

Sova

Sovlokal finns i form av gymnastiksal i samma byggnad som konventet. För att sova krävs följande:
 1) Liggunderlag.
 2) Sovsäck.
 3) Sömn (inte en massa kortspel i sovlokalen med andra ord!).
 Väckning varje morgon.

Äta

Frukost serveras på morgonen. Lagad mat under schemalagda tider. Allt detta givetvis för en mycket liten summa pengar.

Kiosk

Oförskämt mycket till så oskäligt låga priser att det gör ont att inte handla mycket och länge.

Tröjor

Kan man inte förbeställa dessa? Nej det kan man inte! Men om du skyndar dig till receptionen kanske det finns några att köpa. Först till kvarn gäller.

Övrig underhållning

Butiker, brädspel, filmvisning, massa trevligt folk... behöver vi säga mer?

Den 23 december 1876. Det propellerdrivna luftskeppet a/s General Wellington glider långsamt fram över ett sovande London. Från en knastrig högtalare på passagerardäck ekar en nasal röst med brittisk accent genom natten.

-Välkomna mitt herrskap till våran oerhört populära rundtur: London by night. Ungefär 450 meter nedanför oss kan vi nu se Big Ben. Lägg märke till, mina damer och herrar att trots detta respektabla avstånd, kan man fortfarande utan större svårighet fastslå att klockan nu är åtta minuter över midnatt.

En föga imponerad ensam passagerare låter sin inhyrda kikare svepa över staden. Med de suddiga okularen fokuserar han blicken på ett ensamt upplyst fönster i London British museum. Där ner, långt ifrån general Wellingtons monotona motorljud har en skara förbryllade män samlats för att bevittna någonting fruktansvärt. - Det här, det är ju Horribelt! Det är det lägsta, nesligaste, och ,och ,och... det mest skurkaktiga dåd jag någonsin varit med om!

Den upprörda , rödblossiga lilla mannen blickade förtvivlat upp mot det förut så enastående porträttet av Drottning Victoria. Den perfekta avbildningen av Englands regent hade blivit besudlad med en hastigt ditmålad mustasch, stor nog att göra självaste Bismarck grön av avund.

- Rättvisa måste skipas Sherlock! Men hur skall vi få fast förövarna? De har inte lämnat ett minsta spår efter sig. - Elementärt min käre Watson, du har redan gett oss svaret på den frågan. Allt vi behöver göra är att finna de lägsta , nesligaste och mest skurkaktiga personerna i som nu befinner sig i London, så har vi fångat gärningsmännen. Men, vi måste handla fort. Någonting säger mig att det här bara är början på någonting ännu större...

För första gången i konventets insnöade historia kommer du att kunna spela Castle Falkenstein. Vi utlovar en viktoriansk "steam punk" upplevelse i en värld skapad av Jules Vernes, JRR Tolkien och Sir Arthur Conan Doyles vildaste fantasier. Äventyret utspelar sig i London, ett London fyllt till bredden utav ångmaskiner, industriella societeter, knivskarpa intriger och hårda lagar. Lagar som är till för att brytas...

En orgie i brott

Kod: R12
Antal spelare: 5
System: Castle Falkenstein
Författare: Björn Malmros och Jonas Olsson
Förkunskaper : Du ska ha snattat och byggt Lego som barn

12
101v

"Vad fan sa han ?" Ropet gled ut i det tomma intet, då alla satt mållösa framför teven och bara försökte begripa vad påven just sagt. Kapten Harris lät sig inte hejdas utan ställde frågan igen, denna gång ännu högre. Inget svar. Alla på 78:e polisdistriktet i New York teg, chockade och väl medvetna om vilket kaos som skulle bryta ut, inte bara i New York utan jorden runt. Nyhetsuppläsaren satt tyst han också. Istället lät de bandet med påvens kungörelse rulla igen. Först kom den idylliska bilden av en Vatikanstat i himmelsk frid och efter det påven sittandes i en tronliknande fätölj. Hans hesa röst tog vid.

"Jag har länge tjänat Gud och varit trogen läran. Idag tar detta slut. Jag kan inte längre finna min frid i historien om en snickarson och hans lärar. Jag skäms och ber er förlåta mig för min långa kamp för allt lura er alla att tro på denna hädelse, denna sinnets cancer som vi kallar kristendom. Religion är överspelat och inte fan är det värt allt besvär som följer i dess fotspår. Med detta så lämnar jag mitt ämbete och hoppas att ni också snart kommer till insikt." I påvens hand kunde man skymta en revolver, men om den kom i bruk fick man aldrig se då videoklippet tog slut. Nyhetsläsaren satt fortfarande tyst.

Tystnaden tog till ända då polisradion knastrade till och det väntade meddelandet om den första kyrkobranden inkom. Kaos utbröt.

- The Pope has left the building. Ingen skrattade åt kapten Harris skämt.

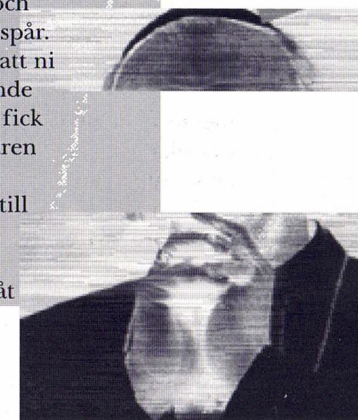
Fem snutar, en värld i kaos, onådens år 2000.

Aaarrrrr!

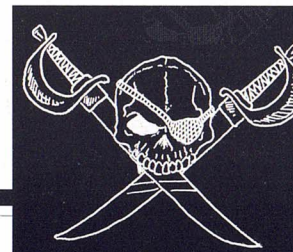
Kod: R14
Antal spelare: 5
System: En Garde
Spelar krav: Jag har sänkt standarden för i år till förmån för trasiga och knasiga pirater...
Spelledar krav... Va fan? Skärp er!! Spela spelet!!!

...och plötsligt tog det roliga slut

Kod: R13
System: Call of Chutulhu
Författare: Mika Nyman
Antal spelare: 5 (Fem)
Förkunskaper: Talför-
måga och en IQ över 20
borde räcka.



Åter igen skall den modiga och obevekligt giriga besättningen ombord piratskeppet "Ducaten" ta sig an ett äventyr av episka proportioner! Denna gång med en blandad uppsättning av nya samt gamla karaktärer! Kom och fäktas mot onda spanjorer och kämpa för fagra kvinnor! Svinga en bågare i en sluskig hamnkrog och låt er förföras av det glimmande guldet i era fienders fickor! Det sägs att Kapten Svartskägg var havets skräck... PYTT!



Dungeon of Despair

Kod: R15

System: Advanced Dungeons & Dragons 2nd ed.

Författare: Dan Algstrand och Magnus Seter

Antal spelare: Tja, kanske fem, sex stycken, eller fler. Eller färre.

Förkunskaper: Talförståelse och en IQ över 20 borde räcka.

Tid: Drop-in. Tider anslås under konventet.

Dungeon of Despair har utvecklats av Magnus Seter och Dan Algstrand, välkända från otaliga konvent runt om i Sverige. Tillsammans har de bland annat utvecklat den kända Rocker-trilogin för Cyberpunk 2020, och nu senast The Mexican Connection för rollspelet Western. Med Dungeon of Despair återvänder de till rollspelens grund, de mörka tunnlarna i Dungeons & Dragons. Detta kommer garanterat att bli något speciellt!

Den gamle mannen såg med trötta ögon på gruppen framför sig. De kom vandrande längs den vältrampade stigen, upp för Drakens berg, genom Mörkrets skog, som så många före dem. De bar sina tunga packningar med böjda ryggar, och släpande steg. Vapen, mat, rep och facklor. Allt för att besegra monstret, och vinna skatten.

De här var i alla fall väl förberedda jämfört med dem som kommit innan. Åldringen suckade trött och reste sig sakta upp. Han hade för länge sedan slutat hoppas på att någon skulle lösa förbannelsen som band honom vid templet. Och han såg inget hos nykomlingarna som tydde på att de skulle lyckas där otaliga andra misslyckat. Där riddare och magiker dukat under, där tjuvar och präster mist livet. Där inte dvärgakungens livgarde lyckats, där inte alvernas stolta krigare segrat.

Oraklet stödde sig på sin stav. Han höjde handen till en hälsning, och log kallsinnigt mot äventyrarna. Han kunde i alla fall förutsäga en sak. Det övergivna templet väntade på nästa grupp. På nästa offer. Det behövde man inte vara ett orakel för att förutse..

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

Dungeon of Despair är en helt nyskapad dungeon för AD&D, utvecklad för att utforskas under SnöKons alla dagar. Tillsammans med många andra grupper kommer ni att bit för bit avslöja vad som händer i de mörka tunnlarna under det glömda templet. Och skulle ni misslyckas, kan ni skapa nya karaktärer och försöka igen!



Snön yr kring de fem figurer som sakta rör sig framåt genom de halvmeterhögga snödrivorna. Borta vid horisonten kan man genom snöstormen skimra en stor skugga som skulle kunna vara ett slott.

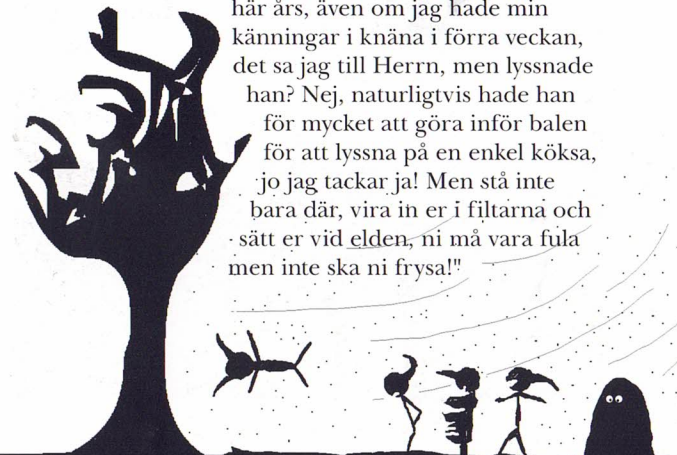
Envist fortsätter dessa korta personer stapla framåt trots att de för länge sedan borde ha ramlat ihop av utmattning och köld.

Köksan slänger ett vedträd i spisen och rör om i den puttrande grytan när ett bultande på köksingången bryter kökets vanliga ljud. Förstrött tittar köksan mot dörren innan hon traskar iväg för att öppna, muttrandes något om att det inte kan finnas något vettigt folk som ger sig ut i detta oväder. När hon gläntar på dörren blåser den upp med en kraftfull smäll och tillsammans med en stark vind som blåser in snö i mängder i köket ramlar fem mycket frysna vättar in genom dörröppningen.

Knappt har hon hunnit återfå fattningen för att mödosamt pressa igen den tunga ekdörren innan vättarna börjar bråka om vems fel det var att de hamnade i ovädret. Köksan fnyser vasst och traskar förbi vättarna fram till en garderob där hon plockar fram några filter som hon sedan räcker över till vättarna samtidigt som hon säger:

"Ni är minsann de mest ohyfsade besökare jag fått i mitt kök på mången dag! Ni borde veta hut uschlingar! Komma här och kyl ner köket så att min stuvning nästan förstörs, samtidigt som det är bal på slottet också. Nåja, ingen kunde räkna med en sådan storm så

här års, även om jag hade min känningar i knäna i förra veckan, det sa jag till Herrn, men lyssnade han? Nej, naturligtvis hade han för mycket att göra inför balen för att lyssna på en enkel köksa, jo jag tackar ja! Men stå inte bara där, vira in er i filtarna och sätt er vid elden, ni må vara fula men inte ska ni frysa!"



Vad är väl en bal på slottet?

Kod: R16

System: Drakar & Demoner

Författare:

www.rollspel.nu

Antal spelare: 5

Kontakt: 070-635 57 89,

Olle@Johansson.com

Mörkret hade fallit över Umeå. Den underligt samman-satta gruppen rollspelsmotståndare tog sig fram längs en snöig gata i staden. Eftersom inga gatlykter fungerade hade gruppen med sig ficklampor som lyste upp i mörkret.

Hade det inte varit för den vita snön, så hade man inte kunnat se något utanför ficklampornas svepande koner av ljus. Gruppen hade äntligen fått upp ett tydligt spår, snart skulle de nå sina mål! Längre fram på vägen steg tre mörka, människoliknande skepnader fram. Man kunde inte urskilja deras ansikten i mörkret, men en av dem kom närmare. Han var en mycket blek man, klädd i svarta kläder. I hans mungipa fanns något rött (blod?) och då han öppnade munnen syntes hans vassa huggtänder. Prästen greppade darrande sitt kors och mumlade något om djävulens anhang. Så talade vampyren med grötig röst: "Håll er borta från våra affärer, dödliga!". De två andra skepnaderna närmade sig hotfullt...

Kämpa mot rollspelarnas hemska planer i denna thrillerkomedi för fyra till fem spelare. Äventyret utspelar sig efter nyår i Umeå, där hela staden är lamslagen på grund av år 2000-problemet. Gruppen är en konspiration på spåren, och kanske något ännu värre...

Spelarna tar på sig rollerna som rollspelsmotståndare: Bland annat en dramapedagog, som vill stoppa konspirationen, och en frikyrklig präst som vill rädda rollspelarnas själar.

Ad Mortem Inquire

Kod: R18

Arrangörer: Sagor & Myter med assistans av Ärkejocke

System: Ars Magica

Antal spelare: 5 st



De överdrivnas armé

Ett spel om rollspel

Kod: R17

Antal spelare: 5

Författare: Malkavian Madness Network (Tomas Hämälä, Fredrik Lindborg och Martin Willör)

System: Systemlöst (nästan)

Förkunskapskrav: Inga

Spelledarkrav: Inga särskilda, men lokalkännedom om Umeåområdet kan vara en fördel

De samnasvurna magikerna talade länge. Efter två dagar reste sig Furia av huset Flambeau från bordet... "Dåå... detta är vårt första mål!"

Magic: the Gathering

Självklart kommer vi som vanligt ha flera sanktionerade turneringar i detta klassiska kortspel.

I år är formaten Booster Draft, typ I (classic) och typ II (standard).

Regler, restriktioner och bannlysningar enligt DCI för 1/1 - 2000 gäller.

Observera att för booster-draften kommer en extra kostnad på 100:- att utgå. Samtliga turneringar arrangeras tillsammans med kortbutiken

Collector's Point, som självklart finns på plats.

Priserna kommer också att delas ut i form av pengar tillgodo där.

Men detta är självklart inte allt. Magic-spelande kommer att pågå i såväl organiserad som spontan form mer eller mindre dygnet runt, varför boosterdraftar, sealed deck-turneringar, multi-playerspel etc. kommer att anordnas. Dessutom kommer det i mån av intresse finnas möjlighet att spela andra kortspel.

Typ I

Kod: C01

Antal spelare: obegränsat

System: Magic (classic)

Typ II

Kod: C02

Antal spelare: obegränsat

System: Magic (standard)

Booster draft

Kod: C03

Antal spelare: obegränsat

System: Magic

Spelarkrav: 100 kronor

extra avgift (betalas på plats)

Middle Earth

Kod: C04

Arrangör: Pär Lundholm
2-deck game där alla typer (wizard, lidless, fallen och balrog) får deltaga.

"and one ring shall rule them all"
them all"

Star Wars

Sanktionerad Star Wars turnering

Kod: C05

Format: Decipher Swiss

Kostnad: 40:- (betalas på plats)

Priser i mån av antal deltagare, ingen kommer dock gå hem tomhänt!

Regler Decipher Swiss

* Varje deltagare tar med sig en Light och en Dark lek.

* Inga andra kort än de 60 Light och 60 Dark varje deltagare har med sig får användas under turneringen.

* Spelandet sker i rundor där varje deltagare spelar en match som Rebell och en match som Imperiet mot olika motståndare.

* En övre tidsgräns på varje match är satt till 1 timma.

* Segrare är den som efter 3 rundor har högst sammanlagd poäng.

Frågor & Anmälningar till:
Peter "Pops" Haraldsson
c97phn@cs.umu.se
090 - 19 63 42

Var med och slåss om ära, heder och priser i Warhammer Fantasy eller Warhammer 40K (eller varför inte båda). Det kommer att vara priser till första och andra plats, bästa general (mest VP) och snyggaste armén.

WARHAMMER

1. Max 2000 poäng, från någon av de nuvarande armélistorna.
2. Max 650 poäng karaktärer (720 poäng om armén inkluderar en Army Battle Standard Bearer).
3. Max 1 magic item per Character.

4. Ändringar på magic items i WD 222 används.

5. Max 1 modell i armén får kosta 200 poäng eller mer.

6. Max 4 magic levels i armén (t.ex. en level 3 och en level 1), Daemon units magic level räknas inte.
7. Max 350 poäng warmachines, monster och allierade (enbart Dogs of War och Chaos warbands kan alliera från Monstrous Hosts)
8. Max 120 poäng får användas till baner och runor på regementen och warmachines.

9. Inga Special Characters.

10. Inga Drakar och Greater Daemons.

11. Marks of Chaos till chaos warriors (ej gratis marks till sorcerers), Chaos rewards, Vampire bloodlines, Deamons rewards, Bretonnia virtues och Dvärgrunor gäller alla

som magic items. Dvärgar kan ha ett föremål med tre runor, detta gäller som ett magic item.

12. Den obligatoriska första virtue och bloodlines på 10 poäng eller lägre räknas inte som ett magic item.

Regler till Warhammer

Kod:T01

1. Max 1500 poäng.
 2. Följande armélistor från WD får användas: Necrons, Space Wolves och Sister of Battle. Dvs inte Legion of the Damned.
 3. Ett Standard Force Organisation Chart används.
 4. Om ett Codex har släppts får inte Codexsektionen från regelboken användas.
 5. Ordonance blast markers får flyttas för att undgå characters, heavy weapons osv, liksom för blast weapons - Se regelboken s.56
 6. Scenario slumpas ut efter tabellen i WD 239.
- Victory points räknas ut enligt regelboken s. 137.

Regler till Warhammer 40K

Kod: T02



Schema

onsdag 5/1

14.00

Inledning

Pass 1

15.00-20.00

Booster Draft

Kalkyl

tabletop

Pass 2

21.00-02.00

torsdag 6/1

Pass 3

09.00-14.00

Kalkyl

Magic

tabletop

Pass 4

15.00-20.00

Pass 5

21.00-02.00

fredag 7/1

Pass 6

09.00-14.00

Kalkyl

Magic II

tabletop

Pass 7

15.00-20.00

Pass 8

21.00-02.00

lördag 8/1

Pass 9

09.00-14.00

Kalkyl

c.a 15.00

Avslutning