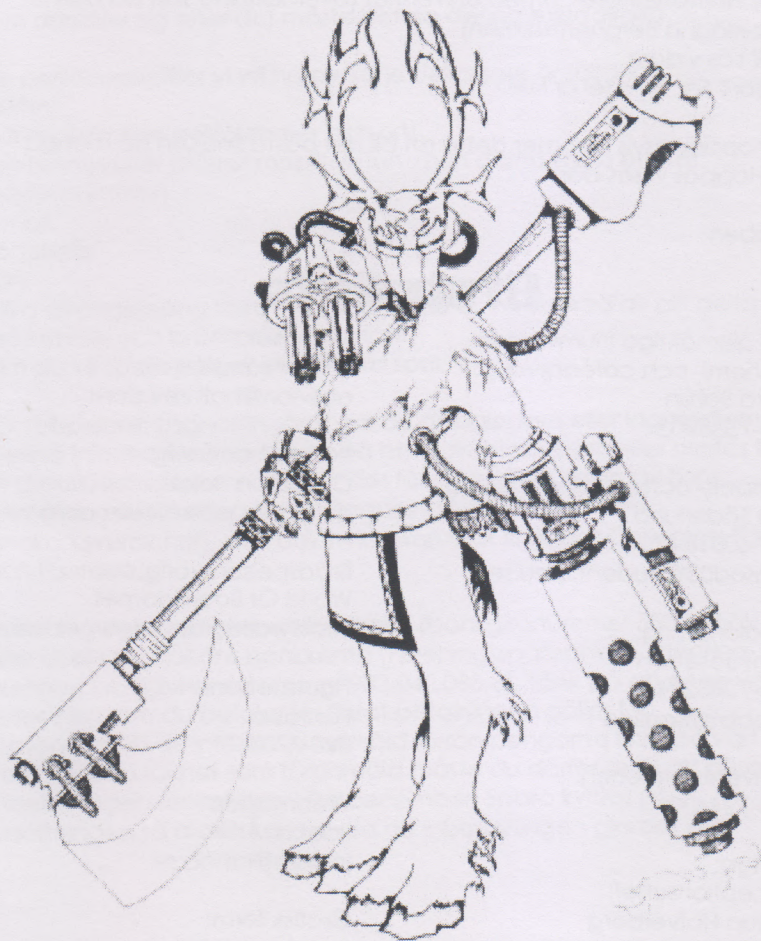


Snökon 2005

Snökon 10 år 1995-2005



Välkommen till SnöKon!

Varmt välkomna till 2005 års upplaga av SnöKon!
Denna upplaga av SnöKon är lite speciell eftersom det är precis 10 år sedan det första SnöKon arrangerades 1995. Givetvis kommer vi att göra vårt bästa för att göra konventet lite extra festligt på grund av detta.

Lite snabba basfakta om arrangemanget:

Vad? Ett spelkonvent!

När? 6-8 januari 2005.

Var? Humanisthuset, Umeå Universitet (övernattning sker på den närbelägna Berghemsskolan)

Hur? Läs vidare...

Varför? För att spel är kull!

Förhoppningsvis kommer detta att bli det bästa SnöKon på många år! Hoppas vi ses där!

/Staben

Stabslista

Det allsmäktiga triumviratet:
Ekonomi- och caféansvarig:
Petra Sahlin
073-7538203

Rollspels- och schemaansvarig:
Eva Söderlund
073-6001842
evasod03@student.umu.se

Lokalansvarig:
Hans Josefson
073-7243284
quebb@tiscali.se

Konventstelefonen:
073-7244091

Övriga:
Receptionschef:
Johan Hofverberg
j_hofverberg@hotmail.com

Nattchef:
Johan Landfors
oblivion@hotmail.com

Kortspelsansvarig:
Collectors Point
collectors.point@telia.com

Brädspelsansvarig:
World Of Boardgames
info@worldofboardgames.com

Figurspelsansvarig:
Fantasia
090-770360

Webmaster:
Joakim Årbro
joakim@nmab.se

Grafisk form:
Sara Lundström

Anmälan:

Att anmäla sig till SnöKon 2005 är en ganska enkel process, vi vill bara ha två saker av dig för att du skall räknas som anmäld: personuppgifter och pengar.

Hur mycket pengar du skall betala avgörs med följande formel:
Grundinträde: 100 kr (ger dig medlemskap i Föreningen Snökon, rätt att vistas på konventet och delta i de flesta arrangemangen)
Rollspelsavgift: +50 kr (ger dig rätt att delta i rollspelsarrangemangen som en del i ett lag)
För sen anmälan: +50 kr (sista anmälningsdag är 17 december, alla som anmäler sig efter det måste betala denna extraavgift).

De personuppgifter vi vill ha av varje deltagare är följande:

Namn

Adress (inklusive postnummer och ort)

Telefonnummer (främst mobiltelefon, men gärna även ett fast telefonnummer)

E-mail

Födelseår

Kön

Vilka arrangemang med föränmälan du är intresserad av att delta i. (främst roll- och brädspelsturneringar)

Om du vill spela rollspel eller andra spel.

För rollspelare: Lagnamn samt om du är lagledare eller lagmedlem. Denna information kan skrivas på bankgiroblanketten eller mailas till evasod03@student.umu.se - är det för jobbigt att skriva av finns anmälningsblanketten för nedladdning från vår hemsida (snokon.sverok.net), och utskrivna exemplar finns hos Collectors Point och Fantasia.

Betalning sker antingen via bankgiro (bankgironummer 5885-8176) eller direkt till SnöKons bankkonto (Föreningssparbanken, clearingnummer 8420-2, kontonummer 983.042.085-8). Tänk på att ange vem (eller vilka, om du betalar för flera) betalningen gäller för!

Observera att du inte anses anmäld förrän pengarna finns på vårt konto! Vill du räknas som föränmäld måste du därför se till att göra inbetalningen senast den 17:e december. Spara kvittot på utsättningen så att du kan bevisa att inbetalningen gjordes i tid!

Att hitta till SnöKon

Det finns många sätt att ta sig till SnöKon. Första steget är att ta sig till Umeå. Hur ni gör detta är valfritt, men de vanligaste alternativen är:

- * Tåg (www.connex.se)
- * Flyg (www.sas.se, www.malmoaviation.se, ?)
- * Buss (www.lanstrafikeniac.se, www.ybuss.se)
- * Egen eller delad bil.

När ni väl är i Umeå gäller det att hitta till konventet. Hur man gör det beror givetvis på vilket transportsätt man valt:

Från tågstationen:

Det enklaste sättet är att ta buss nr 9 (mot Östra Ersboda) från hållplatsen Järnvägstorget och hoppa av på hållplats Universitetet (eller, om ni missar den, Universum). Ett billigare sätt är att gå - sväng vänster med järnvägsstationen i ryggen och gå rakt fram tills du kommer till Östra Gymnasiet. Sväng vänster där och gå över kullen. Humanisthuset ligger bortom Spar, på andra sidan vägen. Promenaden tar ca en halvtimme.

Från flygplatsen:

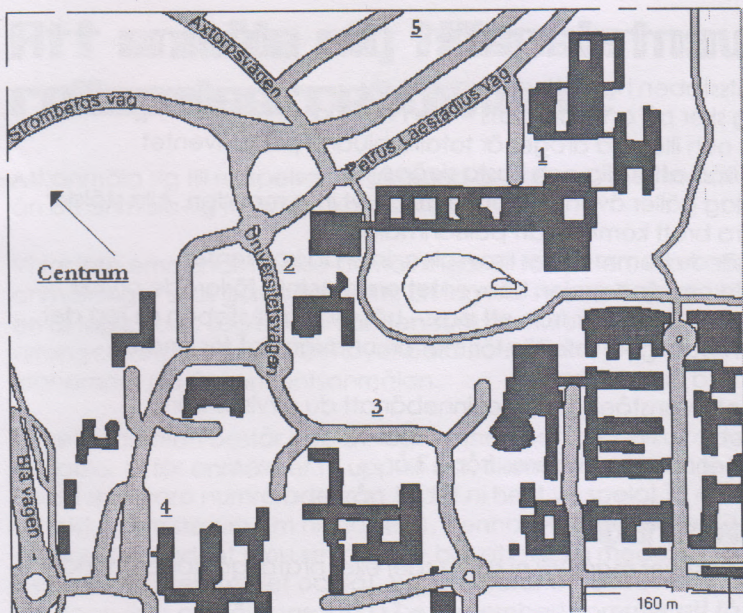
Ta flygbussen, hoppa av på hållplats Universum. Cirkulera runt dammen och Samhällsvetarhuset (som ligger på andra sidan dammen från busshållplatsen räknat), så ligger Humanisthuset i andra ändan av parkeringen. Det går även att ta taxi från flygplatsen till Humanisthuset.

Från busshållplatsen:

Nu blir det knepigt. Det finns många möjliga hållplatser att kliva av på. Den allra bästa är Humanisthuset (precis utanför dörren på konventet), den näst bästa är NUS (även känd som Sjukhuset - följ kartan), och i nödfall duger Umeå busstation (som ligger granne med tågstationen, så följ de instruktionerna). Tänk på att kolla upp vilka av hållplatserna som bussen du tar stannar på!

Medelst bil:

Kommer du norr- eller söderifrån, kör E4 till Umeå. Sväng av på E12 i riktning mot Holmsund. Följ den tills du kommer till sjukhuset (det är tydligt skyltat). Följ därefter kartan på nästa sida.



1: SnöKon! 2: Busshållplats Universitetet 3: Busshållplats Universum 4: Busshållplats Norrlands Universitetssjukhus (NUS) 5: Spar OBS! Blå Vägen = E12.

Hjälp SnöKon!

Vill du dra ditt strå till stacken? Bra! Konventet har stort behov av personal - främst spelledare och cafeteriaarbetare, men all form av hjälp uppskattas givetvis!

Och om inte ren altruism är ett gott motiv nog för dig, så belönar vi även våra medhjälpare! Ju fler pass du jobbar, desto mer får du, enligt följande tabell:

- 1 pass: 50 kr tillbaka på inträdet
- 2 pass: 100 kr tillbaka på inträdet
- 3 pass: gratis konventsmugg, alt 60 kr.

Observera att alla utbetalningar sker efter konventet. Vi har också begränsat med konventsmuggar, så vet du med dig att du kommer jobba minst 3 pass och vill ha en mugg, se då till att anmäla dig i förväg till lämplig ansvarig (kontaktuppgifter finns på sidan 2 i denna folder).

Konventslagar:

- * Konventsstaben har rätt, det har inte du.
- * Rökning sker på anvisad plats = ute i det fria.
- * Alkohol och illegala droger är totalförbjudna på konventet
- * Plocka upp efter dig och kasta skräpet
- * Svensk lag gäller även på konventet, bryt inte mot den. Alla stölder och andra brott kommer att polisanmälas.
- * Sover gör du hemma eller i sovsalen, inte på konventet.
- * Var rädd om dina grejer. Konventet ersätter inte förlorade prylar.
- * Blir du sen eller uteblir från ett pass - hör av dig till staben så fort det går så din klantighet inte förstör mer än nödvändigt för andra.
- * Respektera låsta dörrar.
- * Brott mot ovanstående regler innebär att du avvisas från konventet.
- * Konventet rekommenderas från 13 år.

Sovsalsregler:

- * I sovsalen sover man. Vill ni spela spel eller prata, gå någon annanstans.
 - * Vill du nyttja sovsalen, ta med egen sovutrustning (liggunderlag/luftmadrass, täcke/sovsäck, kudde).
 - * Värdesaker förvaras i sovsalen på egen risk.
 - * I sovsalen är sovsalsvakternas ord lag.
- Sovsal: Berghemsskolans gymnastiksal. Karta och vägbeskrivning finns på konventet.

Att anmäla sig till rollspelsarrangemang:

Att anmäla sig till rollspelsarrangemang är aningen mer komplicerat än att anmäla sig till övriga konventet.

Vi tar inte emot individuella anmälningar till rollspelen, utan alla anmälningar skall göras i lagform. Ett lag har fyra deltagare, varav en är lagledare. Lagledaren är den som anmäler laget till de olika arrangemangen, övriga behöver bara komma ihåg att ta med lagnamnet på sin konventsanmälan.

Lagets anmälan består dels av lagnamnet, och dels vilka rollspel ni vill spela. Ni får anmäla er till upp till 6 stycken arrangemang, och dessa skall vara numrerade från 1 (det ni helst vill spela) till 6 (det som ni helst går miste om om ni måste...). Denna lista skall mailas till evasod03@student.umu.se (det går bra att skicka med lagets personuppgifter i mailet också). Vi garanterar att alla som anmäler sig innan sista anmälningssdag (17:e december) kommer att få spela minst 4 rollspelsäventyr, lag som anmält sig efter sista anmälningssdatum får spela i mån av tid och plats. Tänk på att ni inte räknas som anmälda innan ni har betalat in konventsavgiften på vårt konto! Det går givetvis att anmäla ett lag med mindre än 4 deltagare, men om ni inte kan fylla ut laget på konventet riskerar ni att inte få spela något!

Tänk på att meddela staben om ni vill delta i något arrangemang utöver rollspelsarrangemangen, så vi kan ta hänsyn till detta i schemalagningen!



Med rötterna i mörker



Umeå 1935
Bästa fröken Holmberg,

Den eftersökta dagboken fanns mycket riktigt i den bortgångne hr Åströms boksamling, och lyckligtvis bland de verk jag återfunnit. Med tanke på Er önskan att snarast erhålla boken, budar jag den till Er i Baggböle. Jag vill dock medsända en varning: dagbokens innehåll är ej angenämt. Dess burleska inslag finner jag vara olämplig läsning för en dam av Er ställning, och då innehållet snarare för tankarna till opiumdrömmar i Kantons hamn än verkliga skeenden är verket otypiskt för sin tids reseskildringar. Mig har dagboken endast givit orolig sömn, och mardrömmar vars like jag inte upplevt sedan februari sistlidna året. Så tag Er i akt, unga dam, Er forskning är inte värd förlorad sinnesfrid.

Likväl önskar jag Er all lycka med äppelskörden och kan med glädje bekräfta att självaste landshövding Rosén tänker bevista plockningen. Han kommer nog fylla Umeå med grönskande lundar och dignande fruktträd efter att själv ha bevitnat hur nyttig och uppiggande äppelplockningen är för dessa barn, om vilka få hyser hopp om bättring. Jag är mycket tacksam över att Ni återigen låter min kära brorsdotter närvara. Jag ber Er dock att inte utsätta hennes känsliga sinne för dagbokens lögnar då boken ej är så oskyldig som den verkar.

Er aktningsfulle
Bokbindarmästare S. O. Lagerkvist

Detta är den fristående uppföljaren till I Beträktarens Öga som uppfördes på SnöKon 2004. Bäva inför de antediluvianska fador som lurar i Umeå stads omnejd och vars arkaiska planer nu hotar att spräcka det spröda mänskliga sinnet.

Konstruerat av Martin Svahn (Frispiel), Janna Öström-Berg och Magnus Myrberg (Stiftelsen för Psykologiskt Försvar).



Hör Vårvindar viska...



"Det här är ju omöjligt", suckade Azur. "Varför är det ingen som lyssnar på oss?" De andra barnen nickade och instämde med förargade blickar.

"Gå och lek istället", imiterade Storm den vakt hon pratat med, och himlade med ögonen.

Azur drog handen genom håret och tänkte medan han såg ut över de andra barnen.

"Ja, jag ser ingen annan råd än att vi får lösa det här själva," beslutade han till sist. "Om ingen vill lyssna på oss för att vi är för unga, och de är för gamla för att se, vem ska annars göra det?" Han ställde sig upp. "Vilka är med mig?" frågade han med ett vinnande leende.

Året är 1205 och på kovenantet Spiritus Nova råder stor oro. Trots att våren borde ha nått baroniet Skogaborg för länge sedan blåser fortfarande kalla vindar genom det kala landskapet. Fyra barn, vars föräldrar redan utträttat stordåd, hamnar mitt i en konflikt mellan ljus och mörker, värme och kyla, där inget är vad det ser ut att vara. Det är nu upp till dessa barn att lösa denna konflikt, men hur de ska göra det vet ingen.

Hör Vårvindar viska är en saga till Ars Magica som kan spelas både med regler och som friform.

Av Fabula Draconi



En midvinternattsdröm



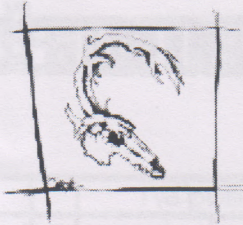
Snön tyngde trädens grenar med tjocka sjok och den gamla järnvägsrälsen kunde bara anas under den vita mattan. Andedräkten stod som rökmoln ur de fyra vänernas minnar när de andfådda pulsade upp för backens krön. Solen sken och knappt ett moln kunde ses på himlen, men skämten och ropen hade tystnat. Det var med allvar och en känsla av stigande oro som de fyra tittade på den lilla upptrampade stig som ledde in bland träden och genom det snötyngda buskaget. Det var många frågor som väntade på sina svar där inne i skogens dunkel, men det var svårt att skaka av sig känslan av att de inte var ensamma. Att något tittade ut och iakttog de fyra på järnvägsspåret.

Legend är ett nytt rollspel som utspelar sig i en samtid där magi, märkliga hemligheter och mytiska varelser existerar alldeles intill oss, men dolda för alla som fått lära sig att blunda. Rollpersonerna i "En midvinternattsdröm" upptäcker vad som kan visa sig för de som öppnar sina ögon, men får lära sig att sagans värld inte alltid är så munter.

Arrangörer: Terra Incognita (Terje Nordin och David Bergkvist).

Genre: Mystisk och kuslig samtidsfantasy.

Bedömningsgrund: Karaktärs gestaltning och deltagande i berättelsen.



De tusen fåglarnas hemlighet



Sensommaren närmar sig Karibien, men det sker nästan obemärkt. Allt går fortfarande långsamt här. Måsarna svävar på havets luftströmmar, silhuetter mot horisonten och den nedgående solen. De följer fiskeskutorna som guppar in mot land.

Vågornas brus mot stranden, lukten av ruttan tång som drivit in i bukten. Då och då klapper från vindspelet i trä som hänger utanför verandan. Korgstolen knakar då Milagros Tere Condal sträcker sig efter den rykande koppen, läppjar.

Året är 1914, och snart kommer kriget. Snart skärs vänskapsband och samförstånd av plikt och tradition. Det som händer i Europa spelas upp i miniatyr på tusen platser världen över. Allt går fortfarande långsamt här, på verandan vid Atlantens strand, men det kommer snart att ändras.

En man i behov av hjälp har stigit iland. Han bär med sig en koffert fylld av svårigheter och drömmar. Den innehåller allt som finns kvar av expeditionen som försvann i Brittiska Honduras – stövlar, oljelyktor och kläder, men också de sista orden av expeditionsledaren Elias, där han antyder att han slutligen har löst de tusen fåglarnas hemlighet.

Följ äventyrerskan från Togo och hennes føljeslagare i ett äventyr starkt influerat av Hugo Pratts seriealbum om Corto Maltese. Här blandas krigspolitik med gamla inkalegrender i ett drömskt kolonialt Karibien.

Ett äventyr till Call of Cthulhu
Av Linus Andersson

Konventsschema

	Torsdag 6/1	Fredag 7/1	Lördag 8/1
09.00		Rollspel	
10.00	Kortspel	pass 3	Kortspel
11.00	pass 1: LoTR, Magic		11.30- 16.30 (obs!): Rollspel pass 6
12.00	Invigning Hi, MotSM		11.30- 16.30 (obs!): Figurspel, final
13.00	Rollspel		
14.00	pass 1		
15.00		Rollspel	
16.00		pass 4	
17.00	Kortspel		17.30: Avslutning
18.00	pass 2: VteS, AgoT		
19.00			
20.00	Rollspel		
21.00	pass 2		
22.00		Rollspel	
23.00		pass 5	
24.00			
01.00			
02.00			
03.00			

Missar inte konventets hemsida:
<http://snokon.sverok.net>



Viktorianska Skuggor

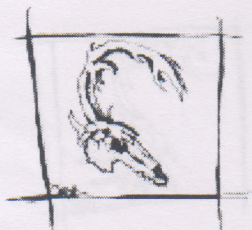


Med anledning av att Edward har suttit på tronen över vårt hov i ett decennium nu utan att förolyckas i den hårda Londonmiljön vi lever i, har vi beslutat att fira detta jubileum med pompa och ståt. Jag uppmanar alla vid hovet att inleda en kort period med ökad aktivitet med fokus på vår specialitet. Ingen av Konsterna skall användas gentemot de dödliga om det inte krävs för att undvika deras iskalla kedjor...

Brevet gick inte att läsa mer. Blodet hade täckt resterande orden och regnet hade förstört delar av pappret. Han tog snabbt upp dokumentet och rev det i småbitar innan han sakta drog ut järnbladet ur den döda kvinnans hjärta. Efter att ha spottat på kroppen och förbannat kvinnan för hennes envishet och illdåd, tog han sig snabbt från den blöta gränden och in på sitt nya rum med hjälp av sina egna krafter. Han hade inte tid att göra sig av med kroppen. Det fick Scotland Yard sköta åt honom. Det var jubileum trots allt och han skulle gå på fest.

Viktorianska Skuggor är ett äventyr för som utspelar sig under senare delen av 1800-talet och där rollpersonerna rör sig i miljöer som skulle kunna hämtas ur Charles Dickens böcker likväl som Jane Austen. Spelarna antar rollerna som utslagna Londonbor som håller sig fast vid sina utslitna älviska sidor trots den hårda, smutsiga och tragiska miljö de lever i.

Spel: Changeling: the Dreaming
Arrangeras av Krister Michl



Det märkliga fallet August Strindberg



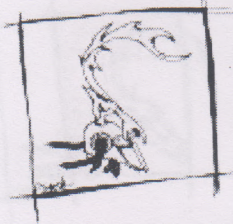
Under några av 1800-talets sista skälvande år inför det annalkande sekelskiftet lever August Strindberg ett eremitiskt tillbakadraget liv i Paris och ögnar en stor del av sin tid åt studier av ockultism och alkemi. Plågad av ensamhet, fattiga levnadsförhållanden och tilltagande paranoida fantasier börjar han allt mer misstänka att illasinnade svartkonsträrer och mörka andemakter konspirerar mot honom.

Rollpersonerna, en samling absintdrickande bohemer och poeter med intresse för det irrationella och ockulta, möter författaren och alkemisten Strindberg och dras med ned i den virvel av mystik och fasa som han senare skulle beskriva som en resa genom Inferno. Äventyret rör sig precis som Strindbergs egna upplevelser i gränslandet till dröm och fantasi och för rollpersonerna genom krogar och kaféer, skumma gator och gränder och den ockulta undre världen i ett Paris som kanske aldrig funnits.

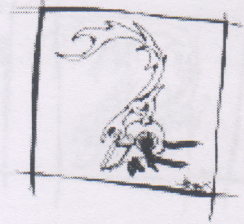
Arrangör: Terje Nordin

Genre: Historisk ockult skräckromantik.

Bedömningsgrund: Karaktärgestaltning och deltagande i berättelsen.



Ett fall för Harry Shlark



Det rökiga kontoret tillhörande privatsnoken Harry Shlark lystes upp av några ljus som stod bland ett kaos av räkningspapper på bordet. Den senaste tiden hade varit lite för lugn för den lilla snokbyrån som Harry och tre vänner skötte. På stolen bakom arbetsbordet satt Harry och sov med ett glas tokjos i handen och hatten nersänkt över ansiktet. Från gatan utanför kunde man höra de sista låtarna från de närliggande Snabeljazz-klubbarna. Kvällen var på väg mot ett slut och om ett tag skulle en ny dag börja, men för vissa hade natten bara börjat. De lugna tiderna var förbi och snart skulle Harry och de andra få något att sätta tänderna i. Ett fall för Harry Shlark är ett detektivscenari med en stor dos Pulp- och film noir-känsla.

System: Mutant UA Förkunskaper: Inga Författare: André Nordin



En låda för mycket



Ni sitter ensamma i en hyrd vagn som för er till hamnstadens Rashnov vid Västerhavet. Staden styrs av den mäktiga ätten Mortok, som har starka band till klanen Zapandin. Er gemensamma vän, furst Nikol, har bett er ta er till Chorniöarna och där kontakta hans spion Stanslau som han för några dagar sedan fick ett bud ifrån. Budet var dels ett vattenskadat brev och dels en kartongskiva perforerad med ett mystiskt mönster. Ur det svårtydda brevet så framgår det att Stanslau kommit över något och behöver hjälp att forsla det i säkerhet.

Höstdimma är ett postapokalyptiskt fantasyrollspel med värjor, musköter och trekantiga hattar snarare än bredsverd, armborst och ringbrynjor. Arrangeras av Wilhelm Person.
Besök spelets hemsida för mer information: www.personaredux.com/rollspel/hostdimma



Skuggan över Rundskär



*Jag vill veta vägen,
till herdarnas hus.
Jag behöver att omges
av en ledstjärnas ljus.
Det skymmer vid sion,
och natten blir sval.
Men än doftar blommorna
i skuggornas dal.*

Året är 1982 och det är i slutet av september, ett lätt regn faller på klippor och skär. Ett antal personer är på väg ut mot den lilla ön Rundskär i Stockholms södra ytterskärgård på den lilla åldersstigna fiskebåten Cecilia. De har alla sökt sig till ön på grund av ett tragiskt dödsfall som inträffade där för några veckor sedan. En ung man påträffades en morgon mördad i öns lilla fiskehamn men sedan dess har ingen mördare och ingen förklaring framkommit. En del av Cecilias passagerare söker efter sanningen, andra efter själsfrid, men fåga anar de vad som väntar dem ute på den lilla ön där molnen tättnar och det verkar blåsa upp till storm. Vågorna över de tysta livlösa djupen blir högre och skuggan över Rundskär växer sig allt mörkare men det finns ögon som blickar genom varje mörker. Tiden är inne.

Speltyp: Absurd konspirationsskräck på mästare Olofs tid

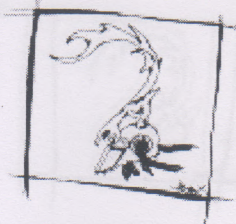
System: Friform

Antal spelare: 4-5

Författare: Johan Berggren



Fyra Stenar



"Hundra år har förflutit sedan sist. Nu är det åter tid för De fyra Stenarnas Ritual. Festivalstämning råder i den lilla gemytliga staden Ljusbro. Människor från de närmsta byarna har kommit för att delta i festligheterna. Förberedelserna för ritualen är i full gång uppe i Ljusbro Tempel där prästerskapet just burit upp de fyra heliga skrin som i århundraden härbärgerat i det innersta av detta Dimarons tempel.

Varik hinner enbart uppge ett kvävt skrik innan hans liv släcks av svartfjädrade pilar och hans blod befläckar templets heliga portar. Grotiska skepnader väller så in i dessa Solens Salar, tunga järnskodda stövlars stamp och gutturala stämmors stridsvrål ekar mellan stenväggarna. Ögonblicket senare ljuder den stora bronsklockan larm, men då är det redan för sent."

Av Jim Magnusson & Jesper Eklund

Fyra Stenar är ett Fantasy äventyr för fyra spelare.

Förkunskaper: Inlevelseförmåga och ett glatt humör.

System: D20 3ed



Ett mord på spåret.



- Någon i det här rummet mördade Madame Christie.

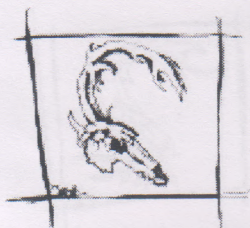
- Monsieur, j'accuse....

Spelare: 5st

Spel: Falkenstein.

Förkunskap: Ingen.

Av: Jonas Bergström, Andreas "Brunte" Renström, Björn Malmros och Jonas Olsson.



Figurspel



Warhammer Fantasy och Warhammer 40K Turnering

Föreningen Umeå Spel Klubb (F.U.S.K) arrangerar i samarbete med Fantasia figurspelsturneringar på SnöKon. Vi spelar Warhammer Fantasy och Warhammer 40K.

WARHAMMER

Följande regler kommer att användas:

- 1) 2000 poängs arméer
- 2) Befintliga Army Books måste användas.
 - a) Chaos Dwarf gör sin armé från Ravening Hordes.
 - b) Appendixarmé listor i Army Books får inte användas.
 - c) Dark Elf uppdateringen ur WD 287 får användas.
 - d) Storm of Chaos arméer får användas.
- 3) "Annual 2002", "Chronicles 2003 och 2004" supplement:
 - a) Wood Elf gör sina arméer ur dessa..
 - b) Dogs of War och Regiment of Renown får användas i rena Dogs of War arméer.
 - c) Dogs of War och Kislev får användas som allierade styrkor efter de regler som finns i Chronicles. Observera att Regiment of Renown bara får användas i rena Dogs of War arméer (undantag gäller för Long Drong Slayer Pirates i The Slayers of Karak Kadrin).
 - d) Dark Elf Garrison Army och War Hydra reglerna får användas.
 - e) Inga Steam Tanks.
 - f) Albion Magiska föremål och karaktärer får användas, men man får max använda en lvl 3 eller lvl 4 magiker i armén.
 - g) Reviderade magiregler (Heaven, Beast och Life) ur Chronicles 2004 kommer att användas
- 4) inga Special Characters får användas men modellerna får användas för att representera andra karaktärer.
- 5) Scenarion får ni på plats.



Kortspel och liknande



Arrangör för dessa turneringar är Collectors Point
(www.collectorspoint.se, collectors.point@telia.com).

6/1 kl 10.00-16.00:

Lord of the Rings Standard
Magic Highlander
Pirates of the Spanish Main

6/1 kl 17.00-24.00:

Vampire: The Eternal Struggle
A Game of Thrones Standard

7/1 kl 10.00-17.00

Lord of the Rings Standard
Magic typ 1,5
HeroClix Open (Highlander)

7/1 kl 17.00-24.00

Star Trek TCG
Wars Sealed (anmälningsavgift 200 kr)

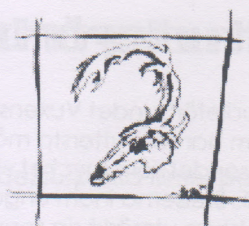
8/1 kl 10.00-16.00

Lord of the Rings Standard
Call of Cthulhu TCG.

Eventuella ändringar och nyttillkommen info kommer komma på
konventets hemsida (<http://snokon.sverok.net>)



Brädspel



Du bör besöka oss under SnöKon om du:

- varje dag vaknar upp till en ny turn.
- vet att det endast kan vara 2 fighters på ett hangarfartyg.
- febrilt försöker slå en 7:a när du har en rövare på tomten.
- vet att Australien är lättare att försvara än Sydamerika.
- vet att du kommer ut ur fängelse när du slår lika med två tärningar.

Vi har med oss ett 30-tal spel som du kan spela under helgen. Önska dig gärna vilka på vår hemsida.

Turneringar under SnöKon

Fredag 6/1: Settlers of Catan, Pass 1 och 2, 20 platser

Lördag 7/1: Axis & Allies, Pass 3-5, 8 lag (1-2 i varje)

Söndag 8/1: Carcassonne, Pass 6, 20 platser

Ingen anmälningsavgift men priser värda minst 500 kronor per turnering. Mer information om turneringarna finner du på vår hemsida.

Tävling

Vill du vinna ett valfritt spel ur vårt sortiment?

Gå in på vår hemsida och till SnöKon-forumet. Motivera varför man bör åka till SnöKon. Bästa motiveringen vinner ett valfritt spel ur vårt sortiment.

www.worldofboardgames.com

Studieförbundet Vuxenskolan

Studieförbundet Vuxenskolan, populärt kallat SV, är ett studieförbund som har som yttersta mål att prestera god folkbildning.

Vi ser det som mycket viktigt att stötta och uppmärksamma de nya folkrörelserna inom ungdomskulturen, där just rollspel och spelhobbyn utmärkt sig som exemplarisk. Av unga, för unga och på ungas egna villkor. Det är vad folkbildning handlar om i grunden. Vi hälsar Er alla varmt välkomna att besöka oss under Snökon.

Föreläsning:

SV har till årets Snökon det stora nöjet att kunna anordna en *föreläsning* på temat rollspel med *Daniel Bergkvist*, erfaren spelare sedan 20 år. Temat rör sig kring ämnen som olika spelledarstilar och spelstilar. Där kommer vi bland annat att ta upp skillnader mellan amerikanska och europeiska stilar.

Spelledarseminarium

En mycket efterlängtdad händelse är här, nämligen ett *spelledarseminarium*! Som spelledare får du sällan möjlighet att utbyta erfarenheter med andra eftersom all tid på konventet går åt till att spela. Vi tänkte ändra på det. Under seminariet kommer vi att inrikta oss på ett ämne som ligger nära till hands, nämligen konvent och allt som hör därtill. Alla som vill är välkomna att delta i diskussionen, både nya som gamla spelledare. Vid stort deltagarintresse kan tänkas att det anordnas mer än ett seminarium.

Film:

För er nattpigga människor har vi även planerat att köra *nattvisningar* av Anime, då inte inriktat på serier utan helt och hållet på långfilmer av olika slag.

Tävling:

Vi kommer även att genomföra en *tävling* i vem som kan skriva den bästa *karaktärsbakgrunden*. Bakgrunden skrivs i vår sal och ska vara inlämnad senast på lördagen den 8/1 klockan 13:00. Vinnaren kommer att belönas med ett fint pris.

Tider för alla aktiviteter kommer att utannonseras under konventet. En informationsmonter om folkbildning för de nyfikna kommer att finnas på konventet.

Annat skoj

Filmvisning:

Visning av diverse mer eller mindre spelrelaterade/suspekta filmer på storbild. Givetvis helt gratis.

Butiker::

Vi kommer ha inte mindre än tre olika butiker på plats på konventet, närmare bestämt Fantasia, Collectors Point och nykomlingen World Of Boardgames. De två senare kommer dessutom ha utlåning och demonstrationer av sitt sortiment.

Brädspelsbaren::

Utlåning av allehanda intressanta brädspel, perfekt för att fördriva några timmar i goda vänners sällskap. Och det enda vi kräver i gengäld är någon form av personlig pant (nej, vi tar inte emot själar, det skall vara något som faktiskt är värdefullt...).

Cafeterian::

När blodsockernivån kraschar är det bara att styra stegen mot cafeterian. Allehanda mer eller mindre matnyttiga och sockerstinna produkter säljes där till överkomliga priser.

Receptionen::

Undrar du något eller behöver få tag på någon ur staben är det bara att vända sig till receptionen - de finns där för att bistå alla som behöver det!

Och alldeles säkert en hel massa annat också.....

Sponsorer och samarbetspartner:

Collector's Point
Fantasia
FUSK
Studieförbundet Vuxenskolan
Sverok
Sverok Övre Norrland
Umeå Kommun
World of Boardgames

~~AVS-Föreningen Snäckon
c/o Hans Josefson
Fysikgränd 11 B
907 31 Umeå~~

B Förenings-
brev

Porto
betalt

Tobias Eliasson
Fyrklöversgatan 4:12
417 21 Göteborg