

Snökon'09



Anmäl dig senast 22 dec!

Friday 2/1

10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
01

Invgining

Pass 1

Pass 2

Lördag 3/1

10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
01

Pass 3

Pass 4

Söndag 4/1

10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
01

Pass 5

Avslutning & Prisutdelning

Välkommen till SnöKon 2009!

Ingen ville väl att det skulle vara slut på det roliga och nu efter ett års uppehåll är vi äntligen tillbaka! Arrangörsgruppen har minskat drastiskt och jag ska inte sticka under stol med att det är med ganska stor möda som detta konvent verkligen blir av.

Vi kommer som vanligt hålla till i Humanisthuset på Umeå Universitet och ni som vill sova på konventet kan få göra så i Berghemskolans gymnastikhall.

Tanken med arrangemanget, förutom att ha skoj, är att ordna en bra mötesplats för er spelare att tala med varandra och knyta kontakter, och kanske hittar även vi vad vi behöver: en helt ny arrangörsgrupp för spelkonventet SnöKon!

Vi som arrangerat i år och tidigare finner att tiden inte längre räcker till för att arrangera bland annat på grund av studier och föräldraskap. Därför hoppas vi att några av er vill ta över facklan och lysa upp i vintermörkret med spel och godis.

/André Nordin - Konventsgeneral och allt-i-allo



farbroder Dödfingon säger "Hej Cancer-Konrad!"

Cancer-Konrad brukar säga att han är gjord av "svart sno"



Att besöka Snökon

Iär finns ingen särskild inträdesavgift till konventet, utan alla är välkomna att närvara, spela och njuta av den gemytliga stämningen i glada vänners lag. Dock krävs anmälan för att delta i samlarkortspel eller rollspel.

Anmälan till samlarkort/figurspel = individuell

Kort- och samlarfigurspelare anmäler sig individuellt till arrangören Collector's Point för att delta i turneringar. För info om tillgängliga turneringar, avgifter, priser, samt anmälan, se www.collectorspoint.se

Anmälan till rollspel = laganmälan senast 22 dec

Anmälan består av 2 delar, dels ett e-postmeddelande, och dels en inbetalning till konventets bankgiro. Laget räknas som anmält först när båda är kompletta och har kommit konventet tillhanda. Anmälan är bindande.

E-postmeddelandet skickas till snokon@gmail.com, och ska innehålla:

- 1) Lagets namn. Hitta gärna på något unikt och fantasieggande!
- 2) Namn, personnummer, adress, e-post och mobilnummer till samtliga lagmedlemmar. Här ska även tydligt framgå vem som är lagkapten (dvs. kontaktperson).
- 3) En lista på de äventyr ni kan tänka er att spela, i prioritetsordning. Det ni helst vill spela ger ni siffran 1, näst helst får siffran 2, osv. Tänk på att för säkerhets skull göra listan något längre än antalet pass ni vill spela.
- 4) Övriga uppgifter, t.ex. vilka pass ni kan spela, om ni vet att ni inte kan spela vissa specifika pass, eller om någon lagmedlem har en dödlig allergi som hela konventet måste känna till.

Inbetalning sker till bankgirokonto 5885-8176, och består av:

- 1) 160 kr/lagmedlem vid föransmälan senast 22 dec 2008, eller 200 kr efter detta datum. Tidigt anmälda lag har även förtur över sent anmälda lag vid schemalaggningen.
- 2) Lagnamnet. Utan detta har vi ingen möjlighet att veta vem det är som ger oss pengar, och anmälan kan inte fullbordas. Så glöm inte att fylla i denna detalj. Konventet har ingen möjlighet att betala tillbaka felaktigt inbetalda avgifter.

Alla rollspelsäventyr är konstruerade för minst 4 spelare, varför detta är minsta antalet medlemmar per lag. Det går utmärkt att anmäla ett lag med fler deltagare än fyra, då de lagdeltagare som inte spelar hjälper till att spela.

Lag som på detta sätt erbjuder spelledare har förtur till önskade spel, Ange tillgängliga spelledare, samt vilka äventyr och vilka pass de kan spela under Övriga uppgifter i anmälan.

Exempelmeddelande:

<Till: snokon@gmail.com>

<Från: potter@hogwarts.owl>

<Ämne: Laganmälan till SnöKon 2009!>

Lagnamn: Dumbledores Armé

Lagkapten: Harry James Potter 800731-1234, Little Whinging, Privet Drive 4, Tel 070-987 65 43, e-post potter@hogwarts.owl

Ronald Bilius Weasley, 800301-5678, Kråkboet, Tel (trasig!), e-post ronweasley80@freemail.owl

Hermione Jean Granger, 790919-9012, Hogwarts bibliotek, Tel 073-012 34 56, e-post h.granger@hogwarts.owl

Ginevra Molly Weasley, 810811-3456, Kråkboet, Tel 070-123 45 67, e-post ginny.weasley@mugglemail.owl

Luna Lovegood, 810702-7890, Ravenclaws elevhem, Tel 073-333 77 77, e-post lunagirl@unicorn-dreams.owl

Äventyr: 1.Pest Skugga, 2.Ett rättvist slut, 3.Norrlands kungar, 4.Fasornas fjäll, 5.Male Ku

Övrigt: Luna spelleder gärna 2 pass och Harry spelleder gärna 1 pass. Hela laget kan tyvärr inte spela pass 2 och 4 p.g.a. lektioner i Trolldryckskonst.

Exempelinbetalning:

Betalningsmottagare: Föreningen SnöKon

Bg: 5885-8176

Summa: 800 (eller 1000 kr om Harry glömmer att göra inbetalningen senast måndagen den 22:a december).

Meddelande: Dumbledores Armé

Rudolf färgar
mulen i blod



Tjäna SnöKon! Bli en hjälte!

Genom att jobba under SnöKon avlastar du arrangörsstaben och bidrar därigenom till att göra konventet ännu bättre! Dessutom får du tillbaka pengar från din inbetalade avgift! Ta en titt på tabellen här nedan och välj hur många pass du vill hjälpa till.

Jobba *ett* pass, få tillbaka 50 kronor.

Jobba *två* pass, få tillbaka 100 kronor.

Jobba *tre* pass, och du får tillbaka hela din inbetalade avgift!

Jobba *fyra* pass och du får dessutom gratis kaffe/te hela konventet!

Jobba *alla fem* pass så upphöjs du över alla dödliga i ett himmelskt ljus, och får evigt bära den stolta titeln **Konventshjälte!** I och med detta sällar du dig till en av de få som har SnöKons uttryckliga licens att under konventet bära en röd bandana eller turban, så att alla tydligt kan skåda din höga rang och blandas av din närvaro! Som om inte detta vore nog så tilldelas du även en summa av inte mindre än 4918 Exp. som du kan använda för att ge din favoritrollperson en rejäl knuff i ryggen på sin väg mot ära och rikedom!²

Dessutom förbehåller sig konventsledningen rätten att när som helst ösa ytterligare privilegier, presenter och ohejdat beröm över Konventshjältar.

De jobb vi har att erbjuda är att sitta i kafeterian eller receptionen, städa, spela och kanske något annat som dyker upp.

Om detta låter intressant är det bara att höra av dig via mail eller telefon och berätta hur just du kan hjälpa till! Det går även att anmäla sitt intresse på konventet, men självklart gäller först-till-kvarn, så var helst ute i god tid!

OBS! Pengar betalas ut efter att du avslutat alla pass som du ska jobba. Kaffe och Exp. kan dock fås redan i början av konventet, om vi har garantier för att du kommer att jobba tillräckligt många pass för att göra dig förtjänt av det.



CancerKonrad anmäler sig för "städning"

1 Medtag egen röd bandana eller turban om du tror att du har chans att utses till Konventshjälte!

2 Motsvarar 4918 Exp i OGL-kompatibla rollspel (såsom Dungeons & Dragons 3.5 och högre), 164 Exp i WoD-kompatibla spel (såsom Vampire: the Requiem eller Streetfighter RPG) eller 123 %-enheter i BRP-kompatibla spel (såsom Mutant: Undergångens Arvtagare eller Call of Cthulhu). Övriga värdekonverteringar, samt godkännande för bruk i faktiskt spel, är upp till din lokala Spelledare/Dungeon Master/Keeper.

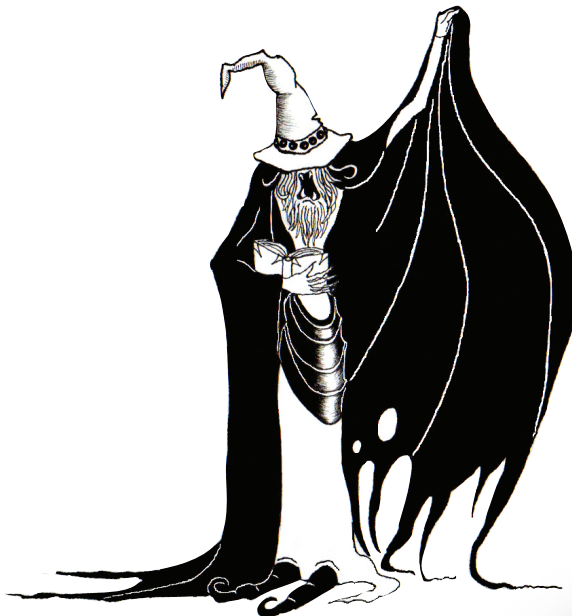
Lagar och regler

farbror Dödflingan följer reglerna!



1. Konventsstaben har alltid rätt.
2. Rökning sker på av universitetet anvisad plats.
3. Alkohol och illegala droger är totalförbjudet på konventet.
4. Plocka upp efter dig och kasta skräpet på rätt ställen.
5. Svensk lag gäller på konventet, oavsett vilket regelsystem man tror sig använda.
6. Sovande sker i sovsalen, ingen annanstans.
7. Konventet ersätter inte förlorade prylar.
8. Respektera låsta dörrar.

Brott mot någon av ovanstående regler resulterar i att du avvisas från konventet, samt i förekommande fall polisanmälan.



Huvudarrangörerna
är en shoggoth.



Rollspelsäventyr:

De Grå

Landet Noradgent ligger i krig och fiendetrupper från Imodria har belägrat huvudstaden.

Till folkets frustration tycks konungen inte vilja agera, men den unga grupp borgherrar som styr över staden Zhiolan i rikets mitt har skickat sina bästa spioner för att ta reda på vad det är som händer bakom palatsets tjocka murar.

Stanken från stadens rännsten blandas med lukten från dagsgammal fisk till en vidrig ånga i hamnkvarteren där fyra figurer kliver iland. Där i gytret av skräckslagna och fattiga står ni. De Grå spionerna från Zhiolan, de bästa av sin sort, redo att undersöka de mystiska händelser som ägt rum i staden den senaste tiden.

System: Eget fantasy

Författare: NiZZe

farbror Dödfingan föredrar svart men tycker grått är helt OK



Itras By = Ett hjärta av stål

Itras By är ett norskt rollspel om urbana fabler i en stad på gränsen mellan dröm och verklighet. Detta surrealistiska rollspel utspelas i en 20-talsinspirerad storstadsmiljö, Itras By, befolkad av gudar, konstnärer, positivspelare, sagoväsen, galningar och visionärer.

Ett hjärta av stål är en saga om kärlek, vänskap och mardrömmar som blir verklighet.

Arrangör: Terje Nordin

Bedömningsgrunder: Känsla för genre, improvisationsförmåga och deltagande i att tillsammans berätta äventyret.



Fear and Loathing in Lost Vegas

"Mitt huvud... Var är jag?"

Jebediah såg förskräckt runt sig. Raserade skyskrapor var övervuxna av djävulens kopparröda mögel. I alla skuggor tyckte han sig se lysande ögon som hungrigt stirrade mot honom. Omkring låg en grupp främlingar avsvimmade.

"Gode Gud, vaka över mig."

Den yttersta domen är ett pessimistiskt sci-fi rollspel som skrivs av två Luleånor. Jordens undergång har kommit och gått, och efter den Andra medeltiden styrs solsystemet av religion och vidskepelse medan teknologi ses som ett nödvändigt ont.

På den döda planeten Jordan, i den fruktade Lost Vegas-zonen, vaknar en brokig skara människor. Kan de lägga sina meningsskiljaktigheter åt sidan för att lyckas ta sig till helvetets hjärta och tillbaka, eller kommer deras ärelystnad och girighet att bli deras undergång?

Regelsystem: Den yttersta domen – ett hemmabygge.

Arrangörer: Joel Nordström & Anton Hammarstedt

Förkunskaper: En villighet att spela karaktärsdrivet och låta tarotkorten bestämma ödet istället för tärningen.

Mer info: <http://ilperso.wordpress.com/>

Farbro: Dödflingan gillar rödula och hat



Pest Skugga

Lågorna hade knappt hunnit dö ut innan ett plötsligt regn började falla över det gamla slottet.

- *Det regnet hade gärna kunnat börja medan branden fortfarande härjade, sa vaktkaptenen uppgivet.*

En våldsam brand hade plågat slottet i flera timmar och släckningsarbetet hade varit förgäves. Ingen visste hur många det var som strukit med i lågorna, men det var utan tvivel för många.

Själveste muren som omringade borgen var så upphettad att ingen kunde luta sig mot den, och den tjocka svarta röken tycktes aldrig ta slut. Den sipprade fram ur samtliga gluggar och fönster för att stiga mot den mörka himlen.

Minuterna därefter skar en blixtnad över himlavalvet och sekunderna därpå kunde ett domedagsaktigt muller höras. Plötsligt insåg de lyckliga få som överlevt branden att den stora faran nu skulle komma. Det kalla regnet började falla tungt över de näst intill glödheta stenarna som utgjorde det gamla slottet. Alla förstod att nu skulle de varma stenarna spricka av det kalla vattnet och slottet skulle kollapsa likt ett korthus.

- *Spring för livet!* vrålade vaktkaptenen

System: Drakar och Demoner "old school"

Författare: Teddy Winroth

Ärbror Dödflingan älskar pest och skuggor



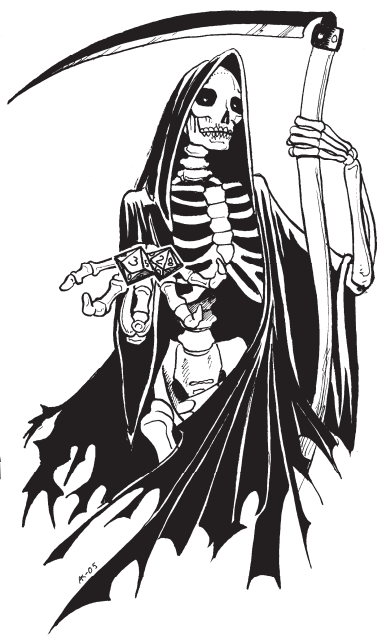
Ett Rättvist Slut

*Ljuset i slutet av tunneln
Precis som alla sa att det skulle vara...
Allting går långsamt, som i en dröm.
Det är såhär som man vill sluta
Det där ljuset...
Vänta, det där är inte...
Jag tror att jag har kommit fel
Jag vill tillbaka...
Men han låter mig inte återvända.*

Kära spelare. Ni inbjuds härmed att spela Ett Rättvist Slut.
Spelet är skrivet och spellets av Per Rolandsson,
Daniel Hägqvist och Bertil Frykholm.

Vi hoppas att kunna ge er en unik spelupplevelse med många
övertäckningar och en hel del spöklig stämning.

Välkomna!



I dödens rike

Umeå, mars 1809

Gamle Lode svor där han kämpade fram genom snön. Brännvinet var slut och kylan började krypa innanför västen nu. Han var ingen ungdom längre och knäna protesterade mellan varje steg i den djupa snön. Bakom honom kunde han höra hur Mörner, den jämrans subalternen gnällde om sin olycka. Ingen som ledde med gott exempel där inte. Lode höjde lyktan igen och spanade ut i snöyran, ingen gård i sikte än, han hade ingen aning om hur stor Röbbäcksslätten var, men de borde vara framme snart.

Ett fasligt hostande och kraxande fick Mörner att skrika till av överraskning och Lode vände sig om för att spanna blicken i den gamle kantorn.

Regementsläkare var visst hans nya titel, men Lode hade sett hur ögonen vridit sig i skallen på honom när han skulle till att säga och hur blek i fejan han blev vid blotta åsynen av blod. Det var då själva tusan till att inte kunna få tag i utbildat folk ens till sjukhusen i det här landet.

När han vände sig om igen såg han hur den unga drängen verkade peka ut något i fjärran. Pojkspolingen log som hastigast mot Lode innan han började pulsa mot gården de varit nära att missa i snöstormen. Lod hann dock märka hur han sneglade på hans sabel innan han vände sig om. Civilister, synd att de behövdes för att visa vägen, bråkmakare och tjuvpack hela bunten enligt Lod.

Det var säkert vad som hänt med de här liken som avsyningsmannen sade inte hade begravts. Bondpacket hade väl låtit dem ligga och frysa över medan de hällde i sig brännvin i stugvärmern. Inte för att Lode kunde hålla det mot dem, vem tusan skulle vilja gräva gravar i den här frusna jorden? En kristlig begravning borde man dock ge de arma satarna som tynat bort i helveteshålet till sjukhus. Vilket Lode minsann skulle se till, om han så var tvungen att klå upp varenda bonnstrykare i trakten och gräva gravarna själv. Någon sorts ordning fick det lov att vara i världen.

Den enda som Lode hade något över för var Severin. Trugandes på troget bakom Lode var det nästan som att Stål var med honom igen, men bara nästan. Lode tittade ned på medaljen han alltid bar med sig och sände en tanke till sin stupade vän innan han började kämpa sig fram genom snön igen.

Författare: Linus Råde

System: 1809 - Interaktiv Historias rollspel



Innocence proves nothing.

-Inscription above the gates of Calixian Conclave spire.

In the nightmare future of the forty-first millennium, mankind teeters upon the brink of extinction. The galaxy-spanning Imperium of Man is beset on all sides by ravaging aliens and threatened from within by malevolent creatures and heretic rebels. Only the strength of the Immortal Emperor of Terra stands between humanity and its annihilation. Dedicated to His service are the countless warriors, agents and myriad servants of the Imperium.

There is no time for peace.

No respite.

No forgiveness.

There is only war.

Skaparna av "Åtta personer och en boll" tar er nu till den mörka framtiden i Warhammer 40,000 i ett äventyr där två grupper får undersöka vilka hemligheter som döljer sig i Scintillas högborg.

System: Baserat på Dark Heresy.

Författare: Snails on Speed.



Hail the God-Emperor





farbror Dödflingan blir sugen på fjällemester



Vid fasornas fjäll

"Jag vet att de säger att jag är galen och det står dig fritt att ignorera vad jag skriver. Jag ber dig dock, för gammal vänskaps skull, att läsa detta brev. Du skrattar säkert åt min oro men jag tror att det fasansfulla, som jag och de andra hittade, utgör ett hot mot mänsklighetens själva existens. Läs detta innan det är för sent.

Det hela började när Mårten försvann och föga anade vi då vilka fruktansvärda upptäckter vi skulle göra i hans dunkla spår. I vår dårskap envisades vi att söka bland det som borde lämnats ostört. Inget kunde ha förberett oss för det vi sedan fann, vid fasornas fjäll."

Vid fasornas fjäll är ett "Call of Cthulhu"-äventyr av den gamla skolan som utspelar sig i Norrland. Vi utlovar vacker natur, gamla böcker, bortglömda tunnlar, uråldriga fasor, ylande vansinne och biblioteksbesök.

System: Call of Cthulhu

Författare: Johan Berggren & Mattias Närvä

Ät inte
svart snö



Öppna ditt hjärta – och den ljusnande framtid är vår

Tjoho!

Cyklarna från Flogsta är lastade med chokladtermosar, yllefiltar och en vattenpipa. En varm vinternatt sitter vi i solstolar på Uppsala högar och ser stjärnorna vandra över himlavalvet. Samtal bland mosipporna på sedan länge döda kungars gravar. I den stilla natten väntar vi på det osannolika, på ett flygande tefat.

Härmed inbjuds du att ta del av vår första ufo-spaning våren 2008. Vi träffas vid Sernanders krog nu på tisdag klockan tio. Ställs in vid dåligt väder.

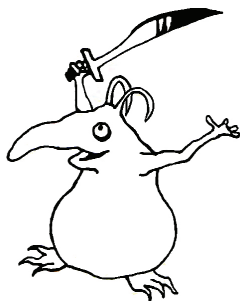
/Kollektivet Ohyran

Ps. Man ska inte sova bort sin ungdom.

Ett frispelscenario i vad som kunde vara dagens Uppsala med studentliv, vänskap, död, återuppståndelse och fem livsöden i fokus. Ett arrangemang med tonvikt på gestaltande snarare än problemlösning.

Regelsystem: Friform

Författare: Johan Nilsson och Martin Svahn



”Male Ku”

Kao såg mot de rykande bergen i fjärran. Schamanen hade sagt att det var här de skulle kunna hitta stammens enda räddning när han valde ut de fem ungdomarna. De var nära den ljusblå floden nu, där vatten rann med en blå färg klarare än himlen. De gamlas legender berättade om hur de rykande bergen hade kraft att stöta hela landet i brinnande spillror och förmörka solens ljus om deras morrande i fjärran någon gång förvandlas till ett fruktansvärt rytande.

Var det detta rytande som uppväckt faror ur skogens djup som inte ens de gamlas legender hade talat om? Faror från en annan värld och en annan tid. Den bleke krigaren med schamanstaven med kraft att skjuta eld var bara början.

Mördarna som slaktade byar och tog folket som boskap med bojor hårdare än något rep. Den rykande draken som kröp fram över marken och slet sönder skogens skyddade värld under sig. Deras väg var kantad av blod och förintelse.

Med en sista blick mot de rykande bergen bestämde han sig för att stammens räddning var värt varje uppoffring. Också livet hos de främmande männen uppe på höjden. I buskagen framför honom hade hans vän redan börjat smyga sig fram med spjutet höjt. Kao mindes återigen schamanens ord till dem: ”det är ert öde” och höjde sakta bågen.

”Male Ku” är en berättelse om den Costa Ricananska indianstammen MaleKus kamp för överlevnad i Centralamerika år 1502 och den tid som skulle komma.

Författare: Johannes Rodén

System: Systemlöst, men ej friform

Extra Plus: Rekvisita från stammen utlovas



farbror Dödfligan älskar död och förintelse

Norrlands Kungar

Det finns en stuga i Norrland där det sitter två bröder,
Arne och Bengt, och dricker kaffe från fat. Men när de inte
dricker kaffe eller hugger ved så räddar de världen.

Tillsammans med brevbärarn' och Tant Agda förstås. Tant Agda
känner Elvis och har hans rosa cadillac i la'gorn'. Brevbärarn är
en jävel på att cykla. Men det är en hemlis, så säg inget.

System: BRP

Författare: Daniel B

Genre: Humor/skräck/nutid



Att hitta till Snökon

Det finns många sätt att ta sig till konventet. Börja med att ta dig till Umeå, hur detta görs är upp till var och en men vi gissar på tåg, flyg, buss eller bil. Efter att man tagit sig till Umeå kan det vara bra att veta var konventet är - nämligen Humanisthuset på Umeå universitets campusområde.

Från tågstationen/busstationen:

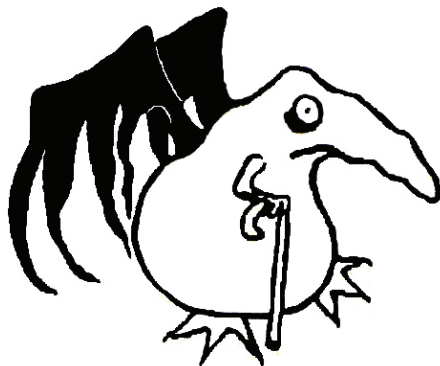
Ta buss nr 9 (mot Östra Ersboda) från hållplatsen Järnvägstorget och hoppas av på hållplats Universitetet eller Universum om ni missar den första.

Från flygplatsen:

Ta flygbussen, hoppa av på hållplats Universum. Cirkulera runt dammen och Samhällsvetarhuset (som ligger på andra sidan dammen från busshållplatsen). Humanisthuset är i andra änden av parkeringen.

Med bil:

Kommer du norr- eller söder ifrån, kör E4 till Umeå. Sväng av på E12 i riktning mot Holmsund. Följ den tills du kommer till sjukhuset (tydligt skyltat). Följ därefter kartan på baksidan av denna folder.



Grafisk form

Layout & grafik

David Bergkvist

Illustrationer

Terese Scherlund

Anna-Karin Bergkvist

hej då farbror Dödfingan



Kontaktlista

De allsmåktiga arrangörerna

Konventsgeneralsekreterare

André Nordin

073-150 11 86

Förste konventsstyrmann

David Nordin

073-040 53 31

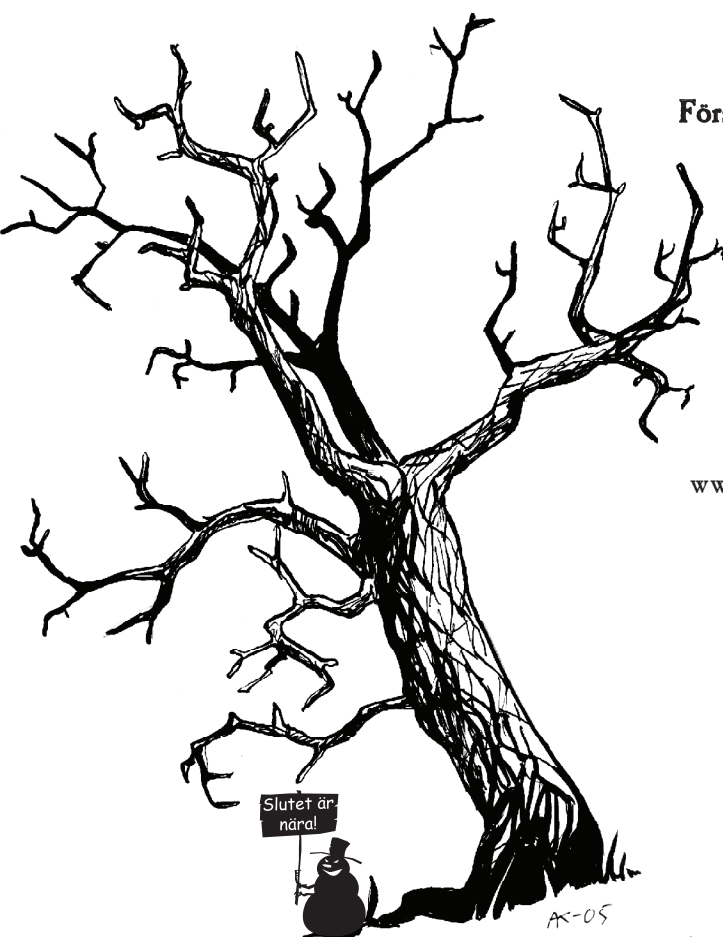
Konventets e-post
snokon@gmail.com

Övriga

Collector's Point

090-77 61 21

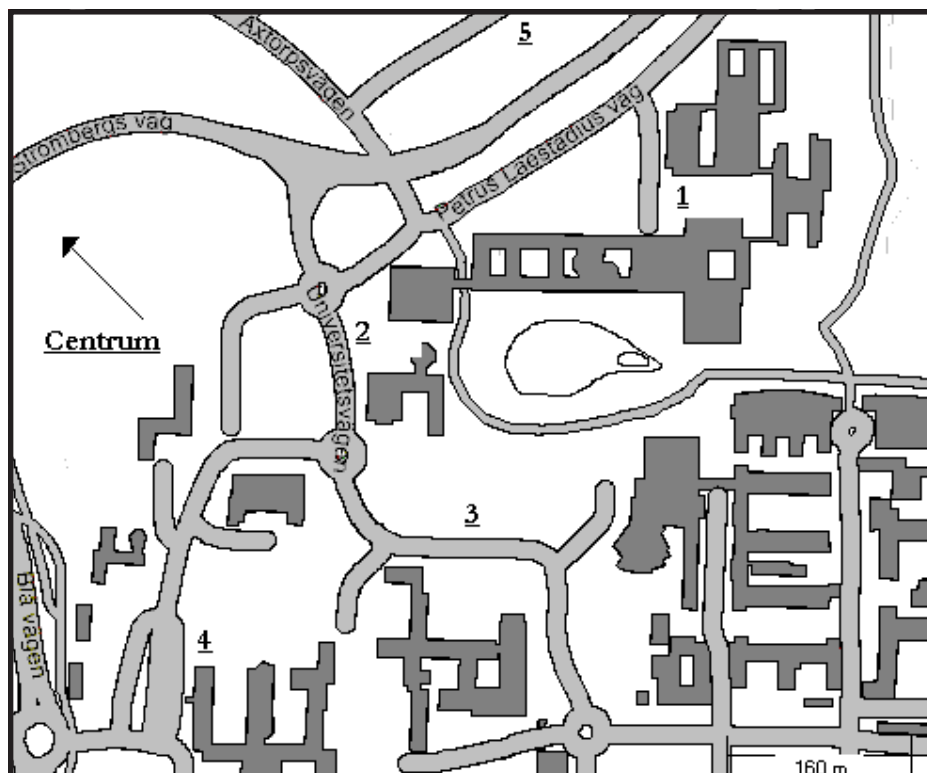
www.collectorspoint.se



Föreningen SnöKon
C/O André Nordin
Språkgränd 3
907 33 Umeå

A

Porto
Betalt



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