

# SNÖKON 2003

Umeå, 3-5 januari 2003



**De är tillbaka!**

# Välkommen till SnöKon 2003!

## Ledningsgrupp:

### Generalsekreterare:

Anton Holmström  
e98hoa@ulmo.stud.slu.se  
070-2623477

### Roll- & kortspelschef:

Jonas Håkansson  
tysk@acc.umu.se  
070-4806277

### Brädspelsboss:

Anders Martinsson  
anders.martinsson@scbx.umu.se

### Figurspelsgeneral:

Torbjörn Karlsson  
lordobbas@yahoo.se  
0706-773819

### Cafeteriadiktator:

Petra Sahlin  
husjuret@tiscali.se  
073-7538203

### Lokalansvarig:

Hans Josefson  
kv98hjn@cs.umu.se  
073-7243284

## Varför kostar det så lite att gå på SnöKon?

Det enkla svaret är: "Folk är snälla mot oss för att vi skall kunna vara snälla mot våra besökare!"

Det svåra svaret är att universitetet gett oss en förmånlig lokalhyra och Umeå Kommun har gett oss ett generöst lokalbidrag, så vi har helt enkelt råd att ta ut en låg delta-garavgift...

...men räkna inte med att det blir något återkommande! Passa på att besöka SnöKon nu, när det är billigt!

Vi vill också passa på att tacka Sverok, som gav projektet den startgästa det behövde, och lät oss komma åt deras databas för att kunna göra detta utskick...

## Enkla frågor och svar:

### Vad är SnöKon?

SnöKon är ett spelkonvent som arrangeras varje år i Umeå. De senaste åren har dock konventet legat nere, men nu är det tillbaka, förhoppningsvis bättre än någonsin!

### När är SnöKon?

SnöKon arrangeras av hävd på årets första helg. 2003 års SnöKon invigs klockan 17.00 den 3:e januari, och avslutas klockan 16:00 den 5:e januari. Konventet kommer dock öppna för besökare redan klockan 12.00 den 3:e, men inga arrangemang kommer anordnas förrän efter invigningen. Ni är dock ytterst välkomna att sitta och flumma och spela spel tills dess...

### Var är SnöKon?

2003 års SnöKon hålls i Humanisthuset på Umeå Universitet. Övernattningen kommer att ske på Älidhemsskolan i samma stad.

### Hur mycket kostar det att besöka SnöKon?

Det kostar ynka 100 riksdaler att besöka SnöKon om du föranmäler dig, eller 130 kronor om du betalar i dörren. I alla fall om du vill spela några av spelen. Vill du bara gå runt och titta är det alldeles gratis.

### Varför skall jag åka på SnöKon?

För att spela spel och ha trevligt, förhoppningsvis...

## Värt att veta:

Förutom alla spelarrangemang kommer det givetvis också att finnas ett antal faciliteter för er bekvämlighet på SnöKon:

### Reception

Även känd som Spindeln i nätet... Under parollen "Storebror ser dig!" gör receptionen sitt bästa för att hålla koll på allt och alla under SnöKon. Undrar du något är det således ett utmärkt ställe att vända sig till - vet receptionen inte redan svaret är det en hederssak att ta reda på det så fort som möjligt... Det är också här du registrerar dig när du kommer till konventet och får all information du behöver för att kunna överleva de närmaste två dagarna...

### Övernattning

Sovandet sköts i Älidhemsskolans gymnastikhallar - medtag egen sovutrustning! En minibuss kommer köra i skytteltrafik mellan sov- och spelokalerna, allt för konventsbesökarnas bekvämlighet. Observera att övernattning endast får göras i de avsedda sovlokalerna - övernattning på andra ställen (som t.ex. toaletterna...) är strängeligen förbjudet! Vi ber dessutom alla konventsbesökare att respektera sovlokalernas helgd och vara tysta där - spela får ni göra på själva konventet! Observera också att sovsalen öppnar först klockan 17.00 på fredagen.

### Bagageinlämning

Vill du inte lämna din svindyra laptop och dina sällsynta BloodBowlfigurer oövervakade i en gymnastikhall? Eller har gymnastikhallen kanske inte öppnat? Inga problem, SnöKons bagageinlämning håller mer än gärna ett öga på dina grejer medan du ägnar dig åt roligare saker - och det gratis dessutom!

### Cafeteria

Kurrar det lite i magen efter några timmars varulvsslakt? Cafeteria finns där för dig! Till en synnerligen överkonlig penning förser vi dig med mer eller mindre näringsriktiga bukfillor... Givetvis har vi bra mat för just dig, oavsett om du är hängiven likätare eller utsätter din omgivning för vegankontakt av tredje graden...

## Hjälpa till/Spelleda?

Skulle det vara så att du känner att du vill slå ett slag (nej, inte tärningslag...) för dina medmänniskor blir arrangörerna hemskt glada om du rycker in och jobbar eller spelleder ett pass - faktiskt nästan så glada att de ger dig pengar för besväret! Om du jobbar/spelleder ett pass får du tillbaka halva din anmälningsavgift, och jobbar du två får du tillbaka hela avgiften! Förutom spelledare behövs folk till cafeterian, receptionen, städningen, dörrvaktning, med mera... Låter det intressant är det bara att ta kontakt med lämplig ansvarig, eller i nödfall receptionen.

## Att hitta dit...

Första steget till att ta sig till SnöKon är givetvis att ta sig till Umeå på något sätt:

\* **Flyg** - antingen med SAS (<http://www.sas.se>) eller Malmö Aviation (<http://www.malmoaviation.se>). Ta flygbussen från flygplatsen och hoppa av på hållplats "Universum" eller senast "Norrlands universitetsjukhus". SnöKon huserar i Humanisthuset, som ligger på andra sidan Samhällsvetarhuset, det stora gula huset precis på andra sidan dammen...

\* **Tåg/buss** - Tågkompaniet (<http://www.tagkompaniet.se>) och Länstrafiken (<http://www.lanstrafikeniac.se>) kör båda till Umeå. När du anländer till Umeå buss- eller järnvägsstation, gå till Vasaplan (ha järnvägsstationen i ryggen och gå upp mot rådhuset, sväng vänster efter biblioteket).

Ta sedan helst buss nummer 7 (i riktning mot V Ersboda/Ersmark) till hållplats Samhällsvetarhuset, som ligger precis utanför SnöKons dörr.

Det går även att ta linje 1 (mot Carlshöjd), 5 (mot Carlshem), 6 (mot Ö Ersboda), 8 (mot Tomtebo), 9 (mot Ö Ersboda), 84 (mot Sofiehem), 61 (mot Carlshöjd), 67 (mot Ersmark), 68 (mot Tomtebo), eller 69 (mot Ö Ersboda), hoppa av vid hållplats "Norrlands universitetssjukhus" eller senast "Universum". Sedan är det bara att gå till Humanisthuset, som som sagt ligger på andra sidan Samhällsvetarhuset, på andra sidan dammen...

(de flesta av länstrafikens bussar stannar också på hållplatsen "Norrlands Universitetssjukhus", så åker du med dem kan du spara in lokalbusstaxan...)

Även Ybuss (<http://www.ybuss.se>) kör till Umeå. Väljer du att åka med dem kan du antingen hoppa av på Umeå busstation och följa instruktionerna ovan, eller också hoppa av på hållplats "Älidhems centrum", och sedan ta buss 5 eller 8 (båda skyltade mot Vasaplan) till hållplats "Universum", eller senast "Norrlands universitetssjukhus"... Jag antar att ni kan gissa er till resten vid det här laget?

\* **Bil** - kör mot sjukhuset (dit får ni hitta själva, men så svårt är det inte - det är rätt välskytat...). När ni hittat till busshållplatsen utanför sjukhusets entre kör ni uppåt och svänger bakom Hotell Björken. Håll vänster i första rondellen och höger i den andra (skyltat mot Berghem). Sedan är det bara att fortsätta rakt framåt - Humanisthuset ligger precis efter den stora parkeringsplatsen.

## SnöKonmuggen!

Visst vill väl du också ha något att minnas detta coola konvent med? SnöKonmuggen köpes i cafeterian för en ynka 50lapp. Dessutom ingår allt kaffe, te och saft ni kan dricka under konventet i köpet...

## Till fots:

Vi rekommenderar er inte att ta er till SnöKon till fots om ni inte vet vad ni gör - vädret i Umeå i början på januari brukar inte vara att leka med... Men skulle det vara så att ni anser att det är för dyrt att ta bussen upp till konventet så kommer här en liten beskrivning av hur ni tar er dit till fots:

### \* Från centrum:

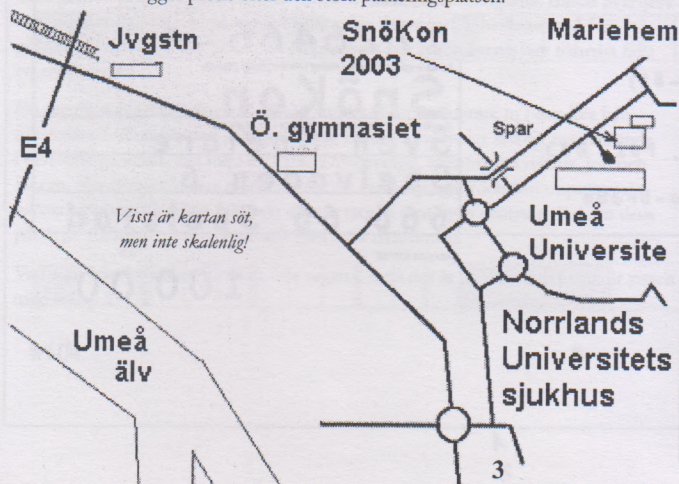
Ta er till Rådhusetorget (rådhuset är den där saken som ligger i andra ändan av gatan från järnvägsstationen sett). Gå österut på Kungsgatan (gatan som ligger mellan Max och Ählens). Följ den vägen ända till och uppför bron. Gå över backkrönet. Nu är du vid Norrlands Universitetssjukhus. Bortom det ligger universitetet - se löptexten/kartan för vidare instruktioner.

### \* Från Älidhems centrum:

Gå gatan som lokalbuss-hållplatserna ligger på med Älidhems centrum i ryggen. Gå igenom tunneln. Håll vänster i den första T-korsningen och höger i den andra. Håll till höger när du kommer ut ur skogen och gå sedan rakt fram, mellan alla universitetsbyggnader, tills du kommit över bäcken. De två närmaste husen är Betendevetarhuset och Samhällsvetarhuset. Passera mellan dem och du har Humanisthuset mitt framför nosen. Kul va?

### \* Från flygplatsen:

Nej. Ta flygbussen. Eller taxi. Den vägen vill ni inte ta, tro mig...



## Ässå lite cred...

Omslagsbilden är ritad av Anders Muammar. Layouten gjorde Hans Josefson, efter idé av Petra Sahlén och Anton Holmström.  
Trycket skötte SLU:s tryckeri.

## Snabb sammanfattning av anmälningskoder:

### Rollspelsarrangemang:

De kommer i skymningen - R01  
Luna Lupus - R02  
Det alstrande elementet - R03

River Queen - R04  
Där änglar dansa - R05  
The great cleanout - R06

### Kortspelsturneringar:

Lord of the Rings Constructed Swiss - K01  
Lord of the rings Open Constructed - K02  
Game of Thrones - K03  
Magic PTQ - K04

### Brädspelsturneringar:

Diplomacy - B01  
Advanced Civilization - B02  
Axis & Allies - B03  
Risk - B04

## Och så hålltiderna:

Invigning: fredag, 17.00  
Pass 1: fredag, 18-23  
Pass 2: lördag, 09-14  
Pass 3: lördag, 16-21  
Pass 4: lördag, 22-03  
Pass 5: söndag, 09-14  
Avslutning: söndag 16.00

## Anmälningsinfo:

Först lite praktisk info: SnöKon 2003 är uppdelat i totalt fem pass - Pass 1 är på fredag 18.00-23.00, pass 2 lördag 9.00-14.00, pass 3 lördag 16.00-21.00, pass 4 lördag 22.00-03.00, och pass 6 på söndag 9.00-14.00. Med vissa undantag (främst kortspelsturneringarna) så kommer samtliga arrangemang att köras på samtliga pass, allt för att så många som möjligt skall få spela så mycket som möjligt.

Detta innebär också att det inte finns något färdigt schema för konventet, utan när ni anmäler er anmäler ni vad ni helst vill spela. Vi i SnöKongruppen kommer sedan att göra vårt bästa för att se till att alla får spela det de vill. Det är dock långt ifrån säkert att detta kommer gå att genomföra, varför det kan vara bra att veta att det finns två sätt att "gå före i kön" till arrangemangen: Man kan få vanligtvis få förtur till rollspelsarrangemangen om man har med sig en egen spelledare (bör i så fall anmäla sig i förväg), och till brädspelen kan man också få förtur om man tagit med sig ett eget spelbräde. I övrigt är det mycket principen "först till kvarn" som gäller, så se till att anmäla dig i tid!

## Så här anmäler du dig till SnöKon 2003 i sju enkla steg:

1. Ta en *postgiroblankett*. Se till att fylla i den med bläck/kulspetspennal
2. Skriv "SnöKon" i fältet *betalningsmottagare*.
3. I fältet *Till postgirokonto* skrivs SnöKons postgironummer, som är 1726466-4.
4. I fältet *Avsändare* skriver du ditt namn och adress.
5. I fältet *Svenska kronor* skall det stå 100,00 kr (oavsett vad du skall spela!)
6. Och nu till den riktigt omständiga delen av blanketten: fältet *Övriga meddelanden*. I detta skall du skriva följande information:

\* *Namn och adress* (ja, igen, det är nämligen inte säkert att vi får se avsändaren när vi får kvittens på er betalning..)

\* *födelseår*

\* *anmälningskoder* för de arrangemang du önskar anmäla dig (upp till fem stycken, enligt modellen R01, F02, K03, B04 etc - tänk på att skriva det du helst vill skriva först! Skulle platsbrist uppstå är det bra att veta vad du helst vill spela..)


\* de *möjligheter till förtur* ni kan tänkas ha (egen SL för rollspel, eget bräde för brädspel),

\* ett *lagnamn* (om du är med i ett rollspelslag som skall spela ett eller flera rollspels-scenarion. Observera att enbart lagledaren behöver anmäla laget till arrangemang, men det är bra om samtliga lagmedlemmar anger lagnamn - då får vi bättre koll.)

\* eventuellt ett eller flera *pass* som du vill ha fria (ange passnummer mellan 1 och 5).

7. Till sist, se till att *skicka in* betalningen senast den 24/12 2002!

Så här kan en färdigfylld blankett se ut:

 <b>POSTGIROT SVERIGE</b> Faktura/Rekvirera	<b>INBETALNING/GIRERING A</b> Mod 1
Till postgirokonto	1726466 - 4
Övriga meddelanden (extra giltigt)	Betalningsmottagare (ensigt namn, extra giltigt)
Sven Spelare (född -85) Spelvägen 6 666 66 Spelstad Vill spela: R06, K02, F01, B03 Lagnamn: Skrejsfilt Har eget Axis&Allies-bräde Kan ej spela pass 1	<b>SnöKon</b> Sven Spelare Spelvägen 6 666 66 Spelstad
Från postgiro-kontonummer (4 till 6 siffror)	Svenska kronor Öre 100.00
#	# #04 #

# Rollspelsarrangemang

Generellt sett gäller principen "Lag med egen spelledare har förtur" för anmälan till rollspelsarrangemang.

## Antal spelare:

5

## System:

Mutant

## Förkunskapskrav:

Inga. Självklart är det roligare för spelarna om de känner till den ursprungliga Mutant-världen.

## Arrangör:

Adrian Löwander

(framework@skitsystem.net)

## Anmälningkod:

R01

## De kommer i skymmingen...

Snön föll tung från det gråvita riset till himmel, allt eftersom det lilla sällskapet rörde sig längre och längre in i de nordländska skogstrakterna. Vädret var oförutsägbart i dessa dagar och till och med de som inte kom ifrån de här trakterna, där snölagret aldrig kröp sig under kängkanten, visste att ingen man eller mutant med tänderna på rätt ställe, gav sig i ut på skogsvandring när molnen blandade sig i grått.

Ledaren för sällskapet, en långsmal människa med vaksamma ögon, lät blicken sakta segla över skogsbrynet innan han lyfte handen och signalerade, "Halt!". Den lilla gruppen samlades i en ring runt honom för att förhoppningsvis å dra sig ett litet uns av värme, innan det skulle bära av igen.

"Så vad gör vi nu då?" kastade en kortväxt humanoid ur sig. "Vi har ju gått här i timmar utan att hitta minsta lilla tecken på ett spår. Kan vi inte bara säga att vi inte hittade något?" De andra i gruppen nickade medhållande sinsemellan och tittade mot ledaren.

"Tror ni verkligen vi kommer undan så enkelt? Reservdelarna de erbjöd oss var bara ett smakprov på vad de där Vrytlarna\* sitter på", svarade den långa lågmält. "Ni kanske inte la märke till det men jag såg då både ett och två skjutjärn i deras fickor och jag pratar inte om Skarprättarpickadoller här utan rent plockfunna grejor. Det finns mer till det här än vad de säger och jag vill veta vad det är."

"Men om de har vapen, varför är vi här ute överhuvudtaget då?" frågade samma näsvisa mutant och gnuggade sina frusna små händer.

"Det är det jag undrar, kanske..." Knappt hann den långa avsluta meningen innan han tystnade och lät återigen blicken fara över den mörka träddlinjen. "Jag tyckte jag hörde något." Sakta vände de sig om och drog fram de mödosamt medtagna järnrören.

"Jag hoppas verkligen att det var något", utbrast den lilla humanoiden. "För det här röret är jättecallt."

\*samlande folkslag från Jämtlandets träskzoner.

## Luna Lupus:

Det lilla baroniet Järvdal har drabbats av en hård vinter. Inte nog med att landet redan lider av svält och fattigdom, ett krig mot grannländerna verkar nu oundvikligt. Som gräde på moset har varulvar börjat härja i Järvdalsskogarna. Baron Svartjärn har utlyst en öppen jakt på varulvar där varje dräpt varulv belönas med fem gulddaler, men trots det generösa erbjudandet har ingen äventyrare förmått fälla en enda varulv.

En regnig och gråkall novemberkväll vandrar fem äventyrare in i den lilla byn Silverslätt. I täten går den äldre Ludvig Bergsal, vars leder knakar oroväckande i den stränga kylan, tätt följd av Faraok Svartskägg, Felathrion Gråkatt, Jon och Kerim. Vårdshuset lockar med kallt öl och varma sängar (och förhoppningsvis varma kvinnor, i Kerims fall) och de styr stegen mot byns centrum. Bakom dem påbörjar fullmånen sin långsamma färd över natthimlen.

Vad som händer sedan förtäljer inte sagan... men det är ju liksom det som är vitsen med rollspel.

## Antal spelare:

5

## System:

Drakar och Demoner 91

## Värld:

En något Ravenloft-inspirerad sådan...

## Arrangör:

Teddy Winroth

(shagamiri@yahoo.com),

Tamara Hägglund

## Förkunskapskrav:

Kan du se skillnad på en T20 och en T4?

## Anmälningkod:

R02

## Det alstrande elementet

Överbefälhavaren 1984-05-03

Bilaga 1 till Op. 2 761:31550

På kvällen den 9 februari indikerar spaningslingsystemet vid Kungsholmen i inloppet till Karlskrona utslag som bedöms som passerande ubåt. Under de närmaste följande dagarna erhålles ytterligare indikationer varför militärbefälhavaren i södra militärområdet den 11 februari begär förstärkning i form av fartyg och helikoptrar samt påbörjar en systematisk avstängning av alla de sund som leder ut från Karlskrona.

På en av Sveriges största kvällstidningar lägger en reporter ner telefonluren. Med händer darrande av upphetsning krasar han ner några ord på ett papper, slänger på sig jackan och försvinner från redaktionen. Kvar står en halvdrucken kaffekopp.

“Indikationerna är starka. Det bör starta genast.”

“Men hur vet vi att Det verkligen fungerar? Det är uråldrigt.”

“Allt pekar på full funktionalitet och komparabilitet. Det är redo.”

“Men hur blir med de oinvidga? Tiderna har förändrats”

“De är okunniga dårar vilka vi kan använda som vi behagar. Inget får stå mellan Det och Syftet.”

Den karga havsbotten påminde mest om ett öde månlandskap med sina vassa kala klippor. De enstaka sjögräsknippen som sakta vajade med strömmen och blåmusslorna som silade vatten tog ingen notis om den mörka stora skepnad som med ett lågt hummande ljud sakta gled förbi.

**Antal spelare:**

**4-5**

**System:**

**Friform baserat på autentiska rapporter från Karlskronaincidenten 1984**

**Arrangör:**

**Andreas Sandlund/  
FriSpel  
(chicco@telia.com)**

**Anmälningskod:**

**R03**

**Antal spelare:**

**5**

**System:**

**Western**

**Arrangör:**

**Tove Gillbring**

**(western@rollspel.com)**

**Anmälningskod:**

**R04**

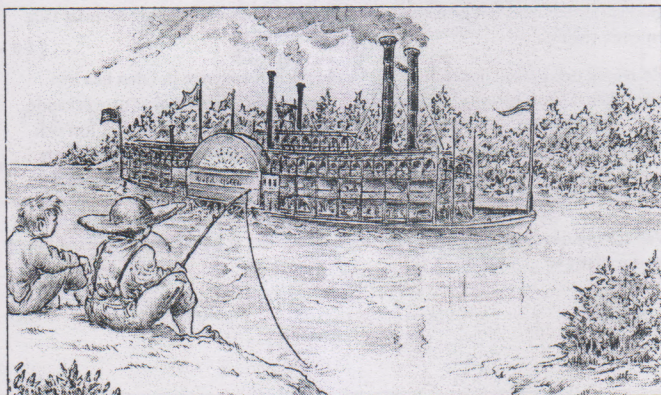
## River Queen

Hjulångaren River Queen är en magnifik syn där hon tar sig fram längs Mississippifloden. Från strandkanten kan man höra musiken strömma ut från danssalen, silhuetterna av festklädda människor syns mot månens klara sken. Ingen kan ana de hemligheter hon döljer...

Vid spelborden pågår ett spel om höga insatser, betydligt högre än de flesta kan ana. Bakom stela leenden och artiga fraser döljer sig ibland ren desperation.

På de lägre däckben har de mest miserabla passagerarna stuvats undan. Fångarna har det värst. Straffarbeten eller bödelns snara väntar dem vid resans slut, så inte har de mycket att hoppas på heller.

Men vilka är egentligen de mustaschprydda männen med plommonstop och mörka kostymer? Och hur skall det gå för presidenten? Ombord på River Queen väntar svaren...



**Antal spelare:**

5

**System:**

**Call of Cthulhu.**

**Arrangör:**

**Terje Nordin**

**(terjenordin@hotmail.com),**

**Mattias Närvä**

**(mattiasnarva@hotmail.com)**

**Anmälningskod:**

**ROS**

## Där änglar dansa

“In nómine Patris, et Filii, et Spiritus Sancti.”

Kyrkosalen var fullpackad med folk. De var alla utmärglade, med trasiga kläder och blödande sår från hårt arbete, men deras blickar sken av hänförelse inför gudstjänstens glädjebudskap. Det var mörkt och rökigt, och luften var tung av lukterna från rökelse, svettiga kroppar och variga sår.

Två unga korgossar bar fram Kalken och Brödet, och kyrkoherden välsignade dem med rökelsekaret i Faderns, Sonen och den Helige Andens namn. Han höjde kalken, och ljudet från silverklockan som förkunnade att vinet nu förvandlats till Frälsarens eget blod dränktes av den extatiska massans sorlande. Församlingen trängde sig ivrigt fram för att få ta del av Guds eget kött och blod samtidigt som de stämde upp i en skränande “Kyrie Eleison”.

Kyrkovaktmästare Kettil Birgersson satt ihopkurad i mörkret längst bak i salen, intill dörren till vapenstugan. Ett Guds mirakel hade sannerligen skett i denna avkrok i Sveariket. När den svarta döden kommit till byn för inte mindre än tre veckor sedan trodde alla att slutet var kommet. Många insjuknade redan de första dagarna, men innan det första dödsoffret visade Herren stor nåd. Genom sina änglar lät Han frälsa sin flock ur pestens klor, och över en natt hade alla mirakulöst tillfrisknat. Sannerligen var Herrens kärlek gränslös, och inför åsynen av Hans verk skälvde Kettil Birgersson i djupet av sin själ.

“Ite, missa est” förkunnade kyrkoherden.

Där änglar dansa är ett scenario till Call of Cthulhu förlagt i Svea rike anno 1351. Pesten härjar sedan ett år landet. Lärde män söker i stjärnorna efter en förklaring. Desperata människor söker med piska och eld göra bot för sina synder och det viskas att domedagen är nära. Spelarna tar rollerna av frankiska cisterciensermunkar som under sin resa för ordens årliga visitation av dotterklostern i Svearnas och Götarnas rike hör ryktas om ett mirakel i Gudsberga kloster i Dalarna. Herrens änglar sägs ha botat den pestsmittade orsbefolkningen över en natt.

## The great cleanout

Dödsstjärnan, denna gigantiska rymdstation med vapen som kan utplåna världar är sannerligen en av den intergalaktiska ingenjörskonstens största framgångar.

Med en ordinarie besättning på flera hundratusen existenser och med passagerarkapacitet att hysa upp till en miljon livsformer och en jäkla massa androider.

Har du en aning om hur mycket skräp en sådan klump producerar? Nej, trodde väl det. Det är mycket. De tidiga enkla lösningarna med att tippa ut allt i rymden visade sig snabbt vara ohållbara så den nya lösningen heter återvinning.

För att detta ska kunna genomföras på bästa möjliga sätt behöver vi 5 frivilliga, helst med erfarenhet av lokalvård och renhållning.

Ansök nu!

**Antal spelare:**

5

**System:**

**Friform i Star Wars värld**

**Arrangör:**

**Jonas Håkansson**

**(tysk@acc.umu.se)**

**Anmälningskod:**

**RO6**

# Brädspelsturneringar

Generellt sett gäller principen "eget bräde ger förtur" vid anmälan till brädspelsturneringarna. I mån av plats kommer även drop-in-möjlighet att erbjudas.

## Arrangör:

**Anders Martinsson**  
(anders.martinsson@scbx.nu)

**Antal spelare/bräde: 7**

**Anmälningskod: B01**

## Diplomacy

Diplomacy, spelet om internationella intriger. Med hjälp av slughet och list är din uppgift att styr en av sju europeiska stormakter vid 1900-talets början. Genom lösa allianser och brutna samarbeten arbetar du dig mot målet, herravälde över Europa. Spelet innehåller ingen slump.

## Advanced Civilization

Året är 8000 före Kristus, din uppgift är att bygga upp och styra din civilisation mot framgång. Handel, konflikter och katastrofer är ständigt återkommande element i din strävan mot högkultur.

## Arrangör:

**Anders Martinsson**  
(anders.martinsson@scbx.nu)

**Antal spelare/bräde: 7**

**Anmälningskod: B02**

## Arrangör:

**Karl Azab**

**Antal spelare/bräde: 2**

**Anmälningskod: B03**

## Axis & Allies

Året är 1942. Andra världskriget pågår. Ett strategispel där du kan välja att spela de allierade (Sovjet, Storbritannien och USA) eller axelmakterna (Tyskland och Japan). Slagen äger rum i luft, land och hav. Spelet spelas av två spelare.

## Risk

Alltid drömt om världsherravälde?

Ett världsomspännande strategispel på bräde. Du är generalen med hybris som gett sig den på att lägga världen vid dina fötter. Kommer du att lyckas?

Det avgörs av ditt strategiska kunnande och lite tur med tärningarna.

Risk, det världsomspännande strategispellet.

## Arrangör:

**Jimi Marklund**  
(thyralion@hotmail.com)

**Antal spelare/bräde: 6**

**Anmälningskod: B04**



# Figurspelsturneringar

Obs! Turneringarna i Warhammer 40000 och Warhammer Fantasy Battle är inte blodigt allvar och reglerna kommer att reflektera detta. Priser kommer inte att delas ut i endast de vanliga kategorierna och de ansvariga är allt annat än objektiva.

## Arrangör:

**Torbjörn Karlsson**  
(lordobbas@yahoo.se)

**Armestorlek:**  
**1500 pts**

## Bedömningskriterier:

**Spelresultat,  
armekomposition,  
målning.**

**Anmälningsskod: F01**

## Warhammer 40000

På andra sidan det öppna fältet stod våra motståndare. Deras fordon var stora och såg klumpiga ut, men erfarenheten sa mig att utseendet kan bedra, och oftast gör det. Till höger om mig stod Bob och stirrade sammanbitet ut över fältet. Utan tvekan tänkte han på Kejsaren och hoppades, liksom jag, att vi denna dag skulle hedra honom med en seger, och om detta inte lyckades, att vi skulle få dö en ärofull död. För kejsaren!

Spela Warhammer 40k! Upptäck med egna sinnen hur mycket skada en tennfigur kan göra på en annan, egentligen!

## Warhammer Fantasy Battles

De hade kämpat hela dagen mot den hord av orcher, gobliner och fanatics som vällt mot dem. Inte sällan hade de stått öga mot öga med en varelse så hiskeligt ful att endast tanken på den skulle ge ett barn mardrömmar. Detta hade dock enbart sporrat alverna att kämpa än mer, ty världen skulle inte behöva stå ut med en sådan styggelse längre än nödvändigt. När kvällen närmade sig kände de att de slutligen började få övertaget och när mörkret fallit stod de och tittade efter de sista flyende goblinerna när de försvann i mörkret. De visste dock att nästa dag skulle bli lika hård. Ett slag är inte hela kriget.

Warhammer Fantasy Battle, där arméer av orcher, dvärgar, alver, människor, odefinierbara varlelser och annat oknytt drabbar samman. Vågar du ta kommandot?

## Arrangör:

**Torbjörn Karlsson**  
(lordobbas@yahoo.se)

**Armestorlek:**  
**2000 pts**

## Bedömningskriterier:

**Spelresultat,  
armekomposition,  
målning.**

**Anmälningsskod: F02**

# Kortspelsturneringar

## Arrangör:

**Tobias Lundmark**  
(altanissoul@hotmail.com)

När: Pass 1, 5

Anmälningskod: K01  
för pass 1, K02 för  
pass 5

## Lord of the rings

Kämpa mot Saurons ondska i 2002s utan tvekan bästa kortspel Lord of the Rings. Kom in och prova spelet som nybörjare eller delta i någon av turneringarna om du redan är en erfaren spelare.

Det hålls två turneringar under konventet. Den första (pass 1) är en enkel Two Towers Block Constructed Swiss (D.v.s. endast kort från TTT settet). Ni bör medtaga leklister.

Den andra turneringen hålls pass 5, och är en Open Constructed (alla expansioner, men endast TTT siterna).

Självklart om det finns någon önskan att spela en Sealed Deck tournament så är det bara att anmäla intresse. Är det tillräckligt många så bör det nog gå att ordna utan några större problem.

## Game of Thrones

Samlarkortspel baserat på George R R Martins böcker. Varje spelare kontrollerar ett House, med figurer hämtade ur böckerna. Med hjälp av fem olika slags kort: plot cards, characters, locations, attachments och events, tävlar husen om makten. Den som först har samlat 15 power tokens har vunnit.

Vid frågor, kontakta arrangörerna.

## Arrangör:

**Collector's Point**  
(collectors.point@telia.com)

När: Pass 1

Anmälningskod: K03

## Arrangör:

**Collector's Point**  
(collectors.point@telia.com)

När: Pass 2-4

Anmälningskod: K04

## Magic the Gathering PTQ

PTQ - behöver ni veta mer?  
Vid frågor, kontakta arrangörerna

## Smakfulla mästerskapen i UNO

Inget konvent blir sig likt utan en ordentlig UNO-turnering. Därför anländer SM i UNO till Umeå under SnöKon!

I turneringens anda hålls ett regelrätt SM-kval under konventet med allt vad som hör därtill. Kvalvinnaren går vidare till finalen som traditionsenligt hålls på LinCon i slutet av maj.

UNO hålls löpande under konventet. Leta efter affischerna och dyk upp!

Bara en sak är säker:  
There can be only UNO!

För mer information, kolla in turneringens hemsida på <http://uno.in.upprop.nu>

## Arrangörer:

**Peter Johnels**  
(peter.johnels@sverok.se),  
**Johan Strömquist**  
(j@wd.nu)

Anmälningskod:  
Ingen, drop-in.

# Annat skoj

Ingen anmälan är nödvändig för dessa aktiviteter, utan de körs när det finns tid och lust...

## Airsoft (ACTS)

... och nu till ett lite annorlunda arrangemang på konventet, nämligen airsoft. Airsoft är en hobby som äntligen har börjat rota sig fast rejält i Sverige. Nu har du möjligheten att själv pröva på en form av airsoft på SnöKon. Pga det begränsade utrymmet kommer vi troligen nöja oss med ATCS (airsoft tactical combat shooting), men håll koll på hemsidan i framtiden för eventuellt ändrade planer och regler. I ATCS följer man en bana och ska skjuta på mål. Vänliga mål skall undvikas och ger minuspoäng om de skjuts. Ovänliga mål ges minuspoäng om man missar dem. Möjligheten att få tävla i olika klasser (semi/automat) skall ges.

UASF kommer stå till handa med uthyrning av vapen av olika klasser under tävlingen. Det är arrangörens mening att kostanden skall blir så låg som möjligt.

Vad är det airsoft? Läs mer på <http://rsr.airsoft.ac> och <http://uasf.airsoft.ac!>

Vad är ATCS? Läs mer på <http://www.atcs.nul>

**Antal deltagare:**

**Se hemsidan**

**Arrangör:**

**Umeå Airsoftförening,  
Anton Holmström  
(e98hoa@ulmo.stud.slu.se)**

**Kostnad:**

**Se hemsidan**

**Arrangör:**

**Yttre Rymdens Nation  
(vortex@acc.umu.se)**

**Antal deltagare:**

**Så många som får  
plats...**

## Filmvisning

Under SnöKon kommer Yttre Rymdens Nation att för er visa utvalda filmer tillhörande våra favoritgenrer - Science Fiction, Skräck, Kult, Fantasy, och lite annat. I enlighet med konventets tema lär en och annan uppföljare klämmas in också...

Visningarna sker i en sal med sluttande golv och storbild (på duk). Här är du välkommen att sitta och softa när hjärncapaciteten sjunkit, och när du vill ha underhållning utan att du fantiserar ihop den själv.

För mer info om föreningen och exempel på filmer som kan visas hänvisar vi till föreningens hemsida, <http://www.acc.umu.se/~vortex>

## Buffychamber

"Into each generation a Slayer is born. One girl in all the world, a Chosen One. One born with the strength and skill to fight the vampires, to stop the spread of their evil and the swell of their numbers."

Vet du inte vad vi pratar om? Besök kammaren, du kommer att förstå. För dig som redan är invigd, vi kommer att visa allt, från början! Och dessutom har vi spelet...

**Arrangör:**

**Petra Sahlin  
(husjuret@tiscali.se)**

**Arrangör:**

**Fantasia & Collector's  
Point**

**Kostnad:**

**Beror helt på vad du  
skall ha...**

## Butiker

Vad vore väl ett konvent utan möjlighet att skaffa sig nya grejer? Inte mycket, och därför kommer de båda Umeåbutikerna Fantasia (figurspel) och Collector's Point (ungefär allt annat...) att husa på SnöKon och sälja allehanda kul grejer. Dessutom kommer Star Trek 2nd edition att demonstreras i butiken, och eventuellt kommer nån drop-in-brädspelturnering att anordnas, så det kan löna sig på många sätt att titta förbi!

## Brädspelsbar

Har ni en stund över till nästa pass? Eller känns det som en dum idé att gå och lägga sig och sova nu när du träffat massa gamla kompisar du vill umgås med?

Kom och låna ett spel i brädspelsbaren vet jag! Vi har alla de gamla klassikerna och ett rejält gäng som du antagligen aldrig hört talas om...

**Antal deltagare:**

**Varierar**

**Arrangör:**

**Sverok Övre Norrland  
(info@on.sverok.se)**

**Avsändare:**

SnöKon  
Anton Holmström  
Fysikgränd 25C  
90731 Umeå

**B-POST**  
Föreningsbrev

Porto  
betalt

*Kassör Sverok Västra Götaland*  
Tobias Eliasson  
Fyrklöversgatan 4, lgh 12  
417 21 GÖTEBORG

Adressen kommer ur datalabas från:  
SVEROK, Sandbäcksgatan 2, 582 25 Linköping

<http://snokon.sverok.net>