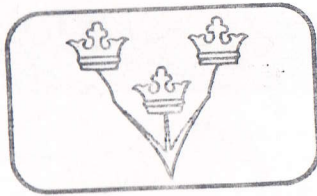


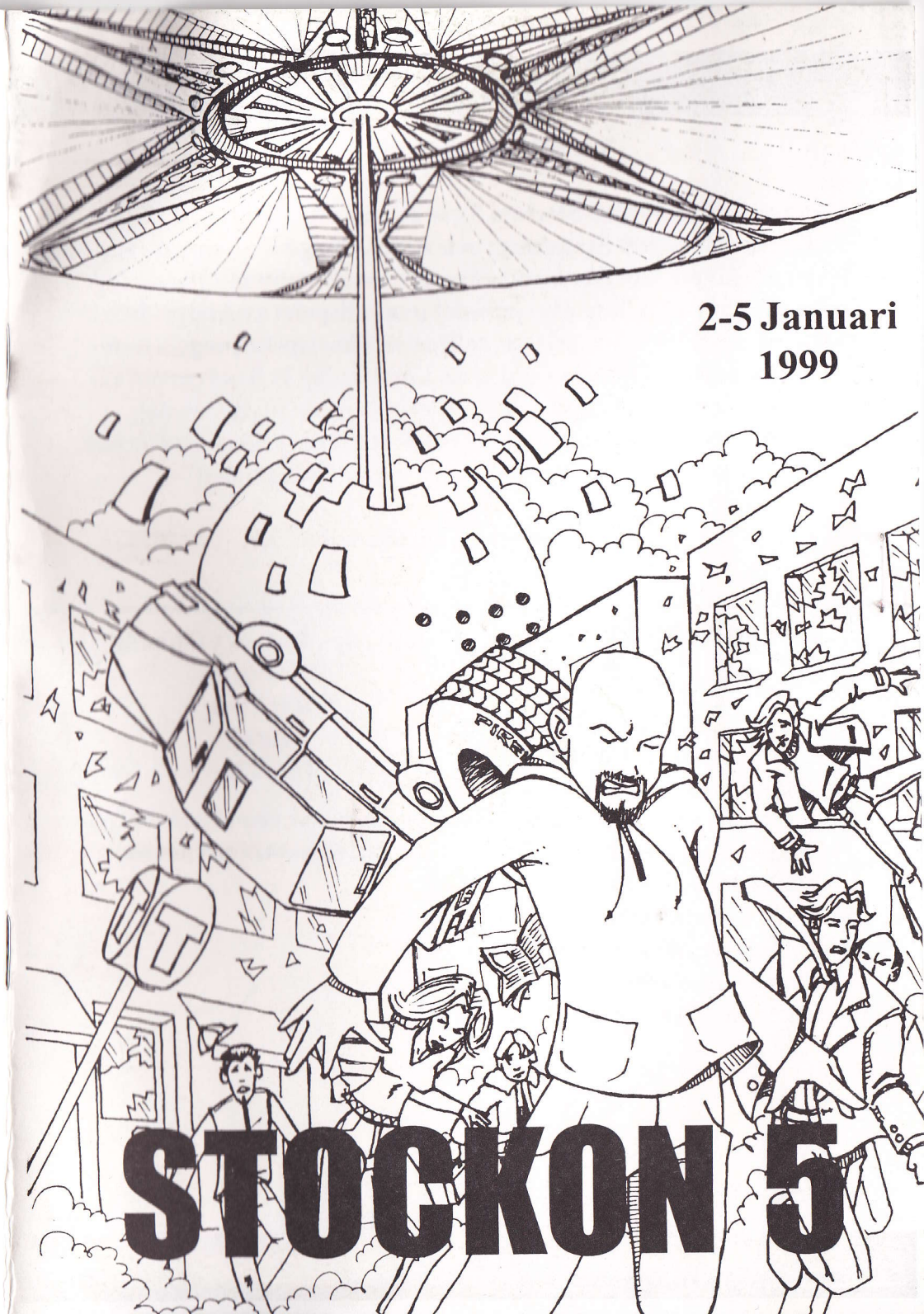
Avsändare:
Föreningen Stockon
c/o Ullgren
Fågelstavägen 24
124 33 Bandhagen



Chaos Apes
Jonas Schiött c/o Bohém
Engelbrektsgratan 7
411 27 GÖTEBORG

Adressen kommer ur databas från:
SVEROK, Platensgatan 25, 582 20 Linköping

STOCKON 5



**2-5 Januari
1999**

STOCKON 5

Var hälsade medborgare!

Nu har kampen börjat! Stockon 5 går av stapeln. Tillbaka på Östra Real med utsikt över Stadshuset och andra viktiga monument över Sveriges Huvudstad. Denna omgång ger oss ett unikt tillfälle att för första gången på ett konvent spela det nya rollspelet av Anders Blixt, Gondica. Ett stort brädspelshav, rollspel och kortspelsdjungeln m.m. Övernattningsmöjligheter är ordnade. Försörjning är fixad genom vår eminenta kiosk. Övriga problem löses av en proffsig stab och reception. I Sverige har motståndet pågått en längre tid och nu är det Stockholms tur. Den andra januari slår vi tillbaka!

Med hälsning från er Kungliga undersåte.

Vi som byggde Stockon 5:

Ordförande: Christer Andersson

Viceordförande: Pär Wirdfors

Kassör: Stefan Ullgren

Sekreterare: Robert Nilsson

Ledamot: Anders Birath

Grafisk form: Pär Wirdfors

Data och system: Stefan Ullgren

Brädspelsansvarig: Lars Holesäter

Figurspelsansvarig: TROLL

Tryckeri: Kungsholms Repro Offset

Vi skulle vilja tacka följande
föreningar
Game Over
Fenris
TROLL

Hemsida, www.sverok.se/stockon
e-mail: stockon@psynet.net

Information.

I detta utskick finns all information du kan tänkas behöva inför konventet. Vill du veta mer kan du maila oss på stockon@psynet.net eller ringa oss på 08-749 19 17 (Stefan Ullgren, kassör). Vi kommer inte att skicka ut någon bekräftelse så spara kvittot!!! Det är bara till rollspelstuneringar, som lag, kortspel och figurspel som du behöver föranmäla dig, all annan anmälan sker på plats. På konventet kommer du få en namnbricka som bevis på att du har betalat. Denna skall vara fäst väl synligt på kläderna och bäras under hela konventet. Detta bevis måste visas upp innan varje tuning.

Tider.

Konventet är mellan lördagen den 2:a januari och tisdagen den 5:e januari 1999. Vi öppnar klockan 10,00 på lördagen och invigningen sker samma dag klockan 12,00. De första tuningarna startar sedan klockan 13,00. Prisutdelningen sker i samband med avslutningen klockan 15,00 på tisdagen.

Plats.

Som vanligt kommer vi att vara i Östra Real, längre bak i foldern finns en karta över hur du tar dig till

skolan. Det enklaste är att åka tunnelbana till Karlaplan och sedan gå Karlavägen mot city.

Inträde.

Kostnaden för att gå på Stockon 5 kommer att vara 200 kr om du föranmäler dig. I detta pris ingår då allting och inga extra kostnader tillkommer för att spela (undantag för ev. datasal). Detta pris gäller vid föranmälan som måste betalas in senast fredagen den 18 december. Det går dock utmärkt att dyka upp på plats och betala, då blir priset 250 kr för fyra dagar eller 100 kr per dygn (13,00 till 13,00 dagen efter). I dessa priser ingår medlemskap i föreningen Stockon vilket krävs för att gå på konventet, medlemskapet ligger på 20 kr.

Lokaler.

Lokalerna är endast till låns och därför är vi extra rädda om dem. Därför kommer vi att polisanmäla alla former av skadegörelse som sker på konventet. Vad det gäller sömn kommer vi att fördela ett antal sallar för detta ändamål. Det finns också tillgång till dusch för den som önskar det.

Cafeteria.

Konventet kommer i sedvanlig Stockanda serva en utomordentlig frukost varje morgon. Vår Cafeteria står också till tjänst med det mesta i mat- och godisväg för en hungrande konventsbesökare. Även en kaffeautomat kommer att finnas på konventet med billigt kaffe dygnet runt.

Trivselregler.

För att alla skall trivas finns det ett antal regler som måste följas på konventet. Rökning och annan eld inomhus får ej förekomma, detta gäller även stearinljus och värmeljus. Alkoholföräring är förbjuden på konventet, vill någon festa kan konventsledningen rekommendera flera bra ställen i närheten. Ytterdörren till konventet kommer att stängas under natten. I övrigt gäller de allmänna trivselreglerna. Den som inte följer ovanstående anvisningar kan komma att bli avvisad från konventsområdet.

Film.

Som vanligt kommer årets filmvisning att vara något speciellt, temavisningar kommer som vanligt att förekomma. För ett komplett filmschema, se vår filmfolder som finns på konventet.

Auktion.

Årets auktion kommer att ske på tisdagen klockan 12,00 i aulan. Inlämning sker under konventets tre första dagar i bagageinlämningen och på tisdagsmorgonen kommer en visning att ske.

Bagageinlämning.

I år kommer det finnas en bagageinlämning där du kan lämna din värdesaker och annat av vikt. Denna är öppen under dagarna så att du när som helst kan komma och hämta eller lämna packning.

Butiker.

I år kommer vi gästas av Stockholms förmämsta spelbutik, Absolut spel, som kommer att sälja sina produkter till trevliga priser och glatt humör. Övriga personer, organisationer eller företag som vill sälja något eller göra reklam på konventet ombedes ta kontakt med konventsledningen innan konventet.

Receptionen.

I år reception kommer att ta hand om all information, undrar du något under konventet kan du vända dig direkt till den för ett svar. Receptionen kommer att göra sitt bästa för att tillgodo se dina behov.

Anmälan.

Så här anmäler du dig till Stockon 5: 1: Fyll in ditt namn, adress och födelsedata på anmälningsblanketten eller på en postgiroblankett (pg: 163 35 84-6 betalningsmotagare föreningen Stockon). 2: Markera vilka spel du ska spela och när, genom att markera respektive anmälningskod på anmälningsblanketten eller postgiroblanketten.

Ex: om Nisse Hult vill spela Western, Blood Bowl och Britannia. Till Western och Blood Bowl krävs det föransmälan. (Se anmälningskod) Till Britannia ska man anmäla sig på plats. Det sker en halvtimme innan i receptionen. Om Nisse ska vara SL så ska han vara det i 3 pass, så får han sin anmälningsavgift tillbaka.

Anmälningskoder:

Call of Chtulhu pass 1=10, pass 2=30, pass 3=60
 Drakar & demoner pass 1=12, pass 2=21, pass 3=42
 Gondica pass 1=20, pass 2=40, pass 3=61
 Kult pass 1=41, pass 2=50, pass 3=62
 Western pass 1=11, pass 2=32, pass 3=52
 Werewolf pass 1=22, pass 2=31, pass 3=51



Brädspel:

För frågor om brädspelstuningarna ta kontakt med brädspelsansvarig

Lars Holesäter 08-777 78 37. Ta gärna med egna spel om ni har det.

Brittania

Föranmälan:NEJ

Kval:lördag 13,00-19,00,

final:lördag 20,00-02,00

Arrangör: Nina Björklund

Ett klassiskt spel, hjälp olika stammar att erövra Storbritannien under dess mest mörka och oroliga tid. Du får nya stammar hela tiden vilket gör elimineringsrisken av en spelare ganska liten. Passar både nybörjare som gamla strategirävar.

Diplomacy

Föranmälan:NEJ

Kval:lördag 13,00-19,00, 20,00-02,00, söndag 10,00-17,30, 18,30-02,00 final:måndag 10,00-17,30

Arrangör: Karl Stengård

Det mest kända strategispel på någonsin, du spelar en diplomat under början första världskriget. Ljug och bedrag för att erövra så

mycket som möjligt innan kriget är slut. Har du inte tidigare spelat Diplomacy tycker vi att du definitivt skall prova på under konventet.

History of the World

Föranmälan:NEJ

Kval:söndag 10,00-17,30

final:söndag 18,30-02,00

Arrangör: Robert Doktorow

Är du trött på att åka ut efter tre rundor bara för att motspelarna gaddade ihop sig mot dig? Då är detta spelet för dig! Varje ny runda får du en ny civilisation att ta hand om. Ett lätt spelat och enkelt spel som kräver att man tänker till mer än en gång.

Titan

Föranmälan:NEJ

Kval:söndag 10,00-17,30

final:söndag 18,30-02,00

Arrangör: Mikael Pargman

Målet i Titan är enkelt samla ihop en stor hord med monster och slå dina motståndare sönder och samman. Vill du känna kraften i ett anfall med 18 tärningar, då skall du spela Titan. Har länge varit en favorit på

Stockon.

Advanced civilization

Föranmälan:NEJ Pass:

Kval:måndag 10,00-17,30

final:måndag 18,30-02,00

Arrangör: Peter Kotilainen

Du spelar en civilisation runt medelhavet, precis i början av bronsålder. Målet är att bygga upp en stolt och mäktig civilisation, men vägen dit är hård och tung, samarbete är ett måste. Den som är mer inställd på handelsembargo och interkulturella karteller, än på våld och svek finner här sitt lystmäte. Ett riktigt klassiker som varit med varje år på Stockon.

Winds of War

Föranmälan:NEJ

Måndag 10,00-02,00

Arrangör: Vasilis Parastatis

När Diplomacy känns tamt och andefattigt. När frontlinjen har stagnerat, när allianserna blivit för självklara. Då är det dags att byta spel! Till Winds of War, nådens år 1790, 12 spelare, 10 olika enheter, 4 olika årstider, ekonomi. Reglerna är lika enkla som som Diplomacy, nästan i varje fall.

Svea Rike

Föranmälan:NEJ

Pass: Tisdag 09,00-13,00

Arrangör:

Sveriges bästa brädspel! Det flesta har spelat denna numera klassiker i brädspelsammanhang. Led en adligtsläkt under Sveriges stormiga historia. Segra vid Poltava, bekosta Bellmans epistlar, Linnés forskning och Tessins slottsbyggen.



Settlers:

Föranmälan:NEJ

Kval: Tisdag 09,00-11,00

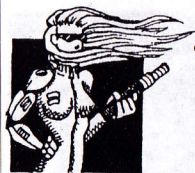
final:Tisdag 11,00-13,00

Arrangör:

En snabb och lätt spelad variant av Civilization. Tar ungefär en halvtimme att spela klart, ett utmärkt val om du är lite mör på Tisdagen.

Förutom dessa spel kommer vi att ha ett brädspelshav som är öppet dygnet runt, dit ni är välkomna.

Figurspel



Warhammer Fanstay Battle

Föränmälan: JA

Pass: Rullande under hela konventet

3000 poäng, mätinstrument, tärningar, kort och allt annat du kan tänkas behöva

- * Inga oridna monster
- * Inga special characters
- * Inga allierade (undantag Dogs of War, se nedan)
- * Inga conversion field
- * Varje armé får innehålla upp till ett Regiment of Reown från Dogs of War boken (Asarnil the Dragonlord är en karaktär, inte en unit och får därför inte användas)
- * Max ett special save per model
- * Alla spelare spelar tre slag, därefter delas poäng ut efter vinst, målning och arméval
- * Magi-errata från White Dwarf 222 gäller
- * Domarnas tolkningar gäller över

allt annat!

Magi items köps enligt följande:

Champion 1,25p

Hero 2,75p

Lord 3,125p

Wizard 1,50p

Wizard champion 2,75p

Master wizard 3,100p

Wizard lord 4,150p

Unit standard 1,50p

Army standard 1,unlimited

OBS: Vi har inget att låna ut så ta med er allt ni behöver

Blood Bowl

Föränmälan: JA

Pass: Rullande under hela konventet

Regler: Köp lag för 1 000 000 poäng. Max en starplayer per lag och en Rookie big guy (ur Blood Bowl kompendiet).

W40K, 3:rd ed.

Föränmälan: JA

Pass: Rullande under konventet

Regler: * Arme köps för 1000 poäng enligt Standard Mission Organisation Chart.

* Armelistan ska vara snyggt

nedskriven och lämnas in till arrangörerna innan första passet.

* Armelistorna från regelboken gäller och alltså då inte några codexar.

* Inga Allies



Warhammer 40k 2:ed

Föränmälan: JA

Pass: Rullande under konventet

* Arme 1500 poäng. Armelistor ska vara snyggt skrivna och lämnas in innan första passet.

* Allies: Sister of Battles får alliera sig med IG. Alla imperial får köpa Assassins

* Space marines får köpa combat squads

* Wargear enligt White Dwarf 195

* Restriktioner: Vortex, virus och special characters är bannade

* Inga Vehicle conversions

**DBA,
Johnny Reb,
Man o War,
Epic 40k,
Trinity
Battlegrounds,
WW2 Naval battle,
DBM**

Dessa spel kommer att rulla löpande under konventet och det är bara att komma till figurspelsrummet och prova på.

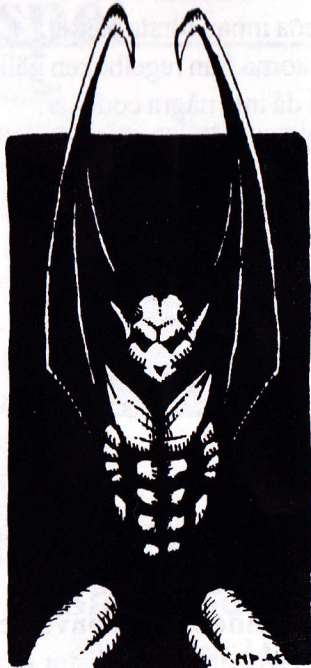
**Gorka Morka,
Necromunda,
Age of Sails,
40k Nostalgia**

Dessa spel kommer att spela i Absolut's spels butik, mer info på plats

Målartävling.

Klasser: * single model * Ryttare & monster

Tradition med The Silver Snotling award fortsätter även i år.



Warhammer Siege Warhammer 40k scenario

Dessa två scenarion kommer att spela i figurspelsrummet. Mer info och tid kommer komma på konventet

Måste jag påminna dig om att du ska köpa spelfansinet Runan varje månad?



www.sverok.se/RUNAN

Prenumerera? Sätt in 100 kr (ett år) eller 60 kr (ett halvår) på postgiro 102 25 85-2 (Föreningen Runan). Glöm ej namn, adress och från och med vilket nummer prenumerationen skall gälla.

Rollspel



För att få spela i rollspeltuningarna på Stockon 5, måste man inte anmäla sig med en Sl. Men gör man det är man garanterad plats. För att underlätta för Sl kommer de viktigaste reglerna att delas ut i kompendium på konventet och en regelgenomgång kommer att hållas första dagen för varje spel. De som ställer upp som Sl kommer självklart in gratis om de spelleder tre pass.

Gör så här om du är Sl: Anmäl dig som vanligt, kryssa i Sl-rutan brevid det spelet du tänker spela. Betala som vanligt, på plats på konventet får du tillbaka avgiften när du har varit Sl i tre pass.



SCHEMA

Lördag 2/1	Söndag 3/1	Måndag 4/1	Tisdag 5/1
10,00 Konventet öppnas	08,00-10,00 Konventsfrukost	08,00-10,00 Konventsfrukost	08,00-10,00 Konventsfrukost
12,00-13,00 Invigning	10,00-17,30 Brädspelpass 3 Rollspelpass 2	10,00-17,30 Brädspelpass 5 Rollspelpass 4	09,00-14,30 Brädspelpass 7 Rollspelpass 6
13,00-19,00 Brädspels pass 1 Brittania kval Diplomacy kval Regelgenomgång för rollspel	History of the World kval Titan kval Diplomacy kval Gondica Drakar & demoner Werewolf	Adv. Civ kval WOW Diplomacy final Gondica Kult Drakar & demoner	Settlers kval och final Svea rike kval och final Call of Chtulhu Gondica Kult
20,00-02,00 Brädspels pass 2, Rollspelpass 1	18,30-02,00 Brädspelpass 4 Rollspelpass3	18,30-02,00 Brädspelpass 6 Rollspelpass 5	15,00-16,00 Priscermoni
Brittania final Diplomacy kval Call of Chtulhu Western Drakar & demoner	History of the World final Titan final Diplomacy kval Call of Chtulhu Werewolf Western	Adv. Civ. final WOW forts. Kult Werewolf Western	

Werewolf.

Föransmälan: JA

Pass: Rollspelspass 2,3,5

Anmälningsskod: Pass 1=22, pass 2=31, pass 3=51

Arrangörer: Christian Andersson

Jaha, alla har lämnat stan för att slåss mot Wyrm igen, ja vi Bonegnawers fick ju som vanligt inte följa med, bara i vägen, gör mer skada än nytta, för vecka för att slå mot Wyrm. HAR VI HÖRT DET FÖRUT ELLER!!!!

Men den här gången går det inte riktigt som det brukar, de andra ulvarna kommer inte stolt paraderande efter att ha slagits och försvarat vår Cairn.

Det händer skumma saker i vår stad, enligt vår Theurge tyder tecknen på att Wyrms hantlangare den här gången attackera staden och de enda som står i försvar är vår lilla grupp Bonegnawers.

John har rusat mot Caernen för att hämta de andra men det kommer att ta ett par dagar. På en hus vägg står ristat: Vi må vara Bonegnawers, och inget värt i era öhon, men vi ger våra liv om det behövs för att hålla fienden på stängen tills förstärkning kommer, glöm aldrig vårt offer.....



Kult

Föransmälan: JA

Pass: Rollspelspass 4,5,6

Anmälningsskod: Pass 1=41, pass 2=50, pass 3=62

Arrangörer: Björn Kauppi, Pär Wirdfors

Året är 1987. Platsen är Europas största flygplats.

Med ett tjut stannade den tunga gröna skåpbilen utanför Shiphol, Hollands och en av världens största flygplatser. AGENTERNA kastade sig ut och sprang hela vägen förbi de oförstående resenärerna i den stora centralhallen. Situationen var något otydlig, men det var bäst att inte ta några risker. De slank in i den servicegång som ledde dem direkt till den lastkaj där den förmodade bomeen fanns anligt indikeringen. Bombhunden hade fått fnatt hade deras chef sagt, så när de var framme vid avspärningen beordrade de de FlygSäk som var där att bege sig en bit bort. De gick med lugna steg till den kaj som var helt utrymd; hela området hade spärrats av och inte en människa syntes till i de bilar och lastbilar som parkerats för att vara så effektiva som möjligt i raka linjer med stora orange turlappar på sig för att veta när det var deras tur. Allt var tyst bortsett från de flygplan som med en minuts intervall landade ovanför deras huvuden.

“Spår av sprängämnen i luften.” “Inga civila inom säkerhetsområdet.” Man hade spärrat av de tre största lastkajerna och hundratals chaufförer väntade på att få komma tillbaka till sina fordon. Hundratals kronor varje minut, kanske mer, blev förlusten men inga risker fick tas.

Western

Föranmälan:JA

Pass: Rollspelspass 1,3,5

Anmälningkod: Pass 1=11, pass 2=32, pass 3=52

Arrangörer: Dan Algstrand, Magnus Seter

The Mexican Connection: Den onda, den gamle girige, den girige
Tjugo år hade gått. Stevens lutade sig mot spiselkranen och såg ut över gården. Det hade inte varit lätt. Jämfört med att bygga upp detta hade hans flykt från den brinnande gruvan två decennier tidigare varit enkel. Men han undrade fortfarande vad som hade hänt. Och vart guldet hade tagit vägen. Det kanske låg kvar i den mörka grottan, tillsammans med de män som hade varit Stevens vänner. Och männen som hade lurat dem.

Men hade Stevens verkligen varit den enda som överlevt?

Han hade så många gånger sadlat sin häst, och varit beredd att rida iväg för att en gång för alla stilla sin oro. Men någonting höll honom alltid kvar. Hans hustru, och barnen förstås. De var värda mer för honom än allt guld i världen. Särskilt i dessa oroliga tider. Han dröjde vid den öppna spisen. Knastret från den öppna elden var det enda som hördes i nattens mörka tynnad.

Sakta, utan att Stevens varken såg eller hörde, smög en skugga fram över taket på biblioteket. Tålmodigt kröp den närmare fönstret, tum för tum. Det enda som med säkerhet kunde urskiljas var den stora sombrero främlingen bar, och den tunga revolver han höll i handen.

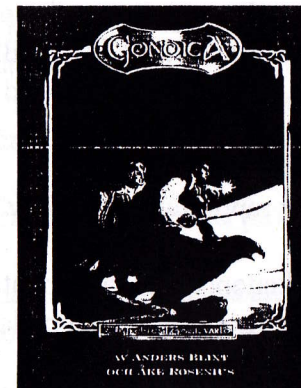
Molnen jagade tyst över himlen. En olycksbådande tystnad lade sig över den lilla gården, medan elden falnade i eldstaden.

I den första delen av The Mexican connection har tjugo år gått sedan de mystiska händelserna i prologen. I skuggan av kriget tar spelarna rollerna som ättlingar till förra äventyrets hjältar. Utan sin vetskap blir rollpersonerna

indragna i ett nät av mystiska händelser, försvunna kartor, mexikanska banditer och ett blodbesudlat arv. Det enda som kan rädda dem är om de tänker snabbt och skjuter säkert.

Allting börjar med ett mord.

Vill du veta mer? Ladda ner prologen, www.rollspel.com



Gondica

Föranmälan:JA

Pass: Rollspelspass 2,4,6

Anmälningkod: Pass 1=20, pass 2=40, pass 3=61

Arrangörer: Anders Blixt

Se döden väntar dig

Ralburg om våren. Havsbrisen har blivit varmare, men skingrar inte stadsbornas förtvivlan. En älskad furste tynar bort. Bekymren hopar sig på hans slott. Varför genomsyras hovet av misstänksamhet och tystnad? Viskande möten i små gemak. Vad är på gång?

Call of Chtulhu

Föranmälan:JA

Pass: Rollspelspass 1,3,6

Anmälningkod: Pass 1=10, pass 2=30, pass 3=60

Arrangörer: Martin Brodén, Emanuel Berglund

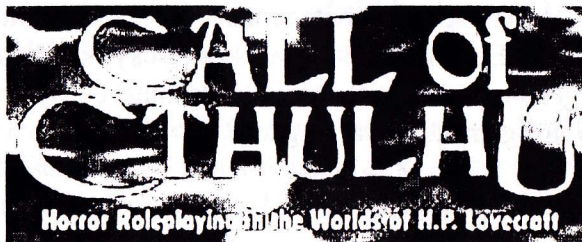
“Södermalms regemente, andra kompaniet, framåt!” Den kalla luften rycker ur munnen på löjtnanten när han ur sitt frostbitna skägg skriker ut sina order. Snön yr omkring svearnas fötter när de unisont börjar röra sig framåt till takten av trummorna och flöjterna. Långt borta framför dem ligger döden - det ryska fortet.

Tysta murar hade blickat mot dem hela dagen, inte en av de fruktade försvararna hade de skymtat, spanare hade dock rapporterat att de likväl fanns där innanför.

En avlägsen serie av dån avslöjar att ryssarnas kanonbatteri har öppnat eld. En plötslig explosion bryter ut i det bakre ledet på kompaniets högra flank och män faller med plågade skrik.

“Fjärde, femte led, framåt!” Tappert fyller nya män upp de döda och sårades luckor. En plötslig vind piskar snö mot karolinernas ansikten. Frusna händer greppar kring vapen, en till synes oberörd löjtnant håller fortfarande sitt svärd högt framför och visar de längtansfulla själarna vägen till den eviga vilan, på andra sidan skärselden.

Med varje steg kom fortet närmare, men med varje steg syntes också fortet sämre och sämre, ty den plötsliga stormen drog upp snö till en vit ogenomträngbar barriär. Oförfärat går männen in i dimman. Kvar blir endast vindens vinande.



Drakar och Demoner

Föranmälan:JA

Pass: Rollspels pass 1,2,4

Anmälningkod: Pass 1=12, pass 2=21, pass 3=42

Arrangör: Mika

Ni har kommit till Kandra för att slå runt och ha det trevligt i gläddjekvarteren.

Det som har gjort Kandra till ett av Erebs rikaste städer är dess köpmän.

Men friden i staden håller på att brytas.

Stadens starka köpmän på att förbereda ett handelskrig med intriger o lönnmord.

Det började när den nya och nyrika köpmannen kom till staden.

Vem är han? Och vad vill han?

Vilka hemligheter ruvar han på?

Spelarna får i uppdrag att undersöka om det förekommer slavhandel.

Spelarna blir indragna och måste välja sida.

Många mörka hemligheter avslöjas och spelarna får reda på mer än dom vill veta....

RESENÄRER

Utanför bilrutan för vägmarkeringarna förbi som tysta, gula getingar i skymningen. Chauffören kramade hårt om ratten och blinkade sömnigt mot det monotona landskapet som passerade revy.

Bredvid honom, i framsätet på passagerarsidan, satt en ung kvinna i lotusställning med rakat huvud och diverse metallsmucky i öronen såväl som tungan och på underarmarna. Från baksätet hördes två mansröster gråla.

"De flesta jäser i sina tevesoffor, vråker i sig hamburgare och ser ut som dräktiga hängbukssvin, och skyller sitt oengagemang på att den enskilda individens möjlighet att förändra samhället gick i graven med 70-talet. Det är att göra det lätt för sig."

Det är inte så svårt att förändra samhället.

Månskugga

De två männen betraktade skräckslaget den svarta rymden. Det var inte uppenbart att farkosten drev, men när den vridit sig så pass att man såg Jorden, ungefär var tjugonde minut, såg man klart och tydligt att så var fallet.

Den första chocken hade ännu inte lagt sig och lamslagna sturrade de tomt framför sig ut genom det tjocka glaset på den sig alltså avlägsnande planeten.

Många kilometer ovanför deras huvuden tumlade rymdstationen Mir ut i etern. Radareköt på Esranges skärmar registrerade att stationen var 0,4 grader ur kurs. Den välklädde mannen i hatt tittade på Den Gamle. "Min vän skulle hålla till här någonstans. Har du sett honom?"

"Hur ser han ut? Hade han en stor, svart Volvo, och rökte franska, starka?"

– "Just så", svarade Den välklädde.
– "Aldrig sett honom i hela mitt liv."

"Vad är meningen med livet?"

Kompositörer: *Linus Gabrielsson, Niclas Järöklo, Peter Pettersson, Jakob Wohler, Tobias Wright*

Information:

Komposition	Speltid	Spelare	Spelledare
Månskugga	8h	4	2
Floden Sover	6h	5	2-5
REGN	4h	5	1
Resenärer	3h	3	1

(Alla rollspel är fri form)

FLODEN SOVER

När vi kommer runt kröken skjuter plötsligt en gammal silo upp ur marken. Att vi inte sett den på längre avstånd är på grund av det kamouflage – målning och nät – som den målats respektive drapperats med. Fotstegen vi följt leder fram till en tröskel. Snöglopp i sista stadiet av smältning kring två slitna läderstövlar på dörrmattan. Det doftar av nybryggt kaffe.

Fredagkväll. Vattnet i vattenglaslet har skiftat färg, igen. Längtar. Öppnade fönstret på trekvart och släppte in blåsten. Viftar bort håret ur munnen. Solen går inte upp idag heller, kylan smyger närmre. Floden Sover. Fönsterluckorna klappar mot husfasaden, mamma kom förbi. Vattnet i vattenglaslet skiftar färg igen. Längtar.

Däck på en svartvit polisbil gnisslar mot grus på asfältväg när dess chaufför i panik pressar hela sin tyngd mot bromspedalen. Tundran som utanför kommer rusande emot dem stannar med ett ryck. Fyra långa, svarta streck. Stenskott på förarsidan.

Resenären i baksätet reser sig upp i en halvliggande ställning och tittar sömnigt ut genom fönsterrutan. Handklovarna, kalla, bränner hud och handleder. En bildört slår igen.

REGN

LE PREJUGE VAINCU

OCH I TAKT MED ATT TIDVATTNET MOTVILLIGT DROGS tillbaka för att omfamnas av de rullande bränningarna blåste en kall vind in från Havet. Under de regntunga, mörka moln som vinden förde med sig in över land badade ett vidsträckt fält i smutsig smog.

Solens sista strålar letade sig ned i molnsprickorna och spred ett dunkelt sken över jorden. Vattendropparna som fastnat på daggkåporas blad var färgade blekgrå av kolröken, och deras tyngd fick stjälkarna att böja sig.

Mellan tuvorna och den smala stigen stod rad efter rad med uniforma, vita träkors, ett anonymt monument över krigets elände, det ena korset identiskt med det andra, och kastade långa, formlösa skuggor över såväl jorden som den mänskliga historien. Det var, bortsett från regnet, en stilla syn – ett levande fotografi.

en PÄRLOR FÖR SVIN PRODUKTION-produktion

Lajv Vampire

Stockholms blodbad

Samuel var trött. Hans ögon rann och fingrarna värkte. Han hade arbetat med manuskriptet i snart tre dygn utan att vila. Mäster Briam hade varit mycket angelägen att få manuskriptet översatt snarast. Samuel hade läst in sig och börjat sitt arbete och här satt han nu. Arbetet var klart och han längtade efter att få vila. Kanske skulle mäster belöna honom med lite blod, kanske var det äntligen möjligt för honom att bli en av klanen kanske...

Han reste sig upp. Tog fram nyckeln, öppnade dörren och gick ut i chantryt. Stanken var det första som slog emot honom och sedan såg han mäster Briam. Han var... Herregud vad hade de gjort med honom, hans armar var i... Brians döda förruttnade ögon var det sista Samuel såg innan varelsen kastade sig över honom.

Välkommen till Stockholm
Välkommen till Sabbaten

Övriga

arrangemang.

Ultraducks

Pass: Löpande under konventet

Arrangör: Olle Johansson

Kvack, kvack! Kom och spela det fantastiskt roliga postapokalyptiska ankrigsspelet från Outer Limit Games i samarbete med Neogames. Uppföljaren till Neobunnies där mutationerna nu har drabbat ankor, det finns även fler saker att göra, till exempel att utföra uppdrag för Den Heliga Jättefischen, råka ut för händelsekort eller gömma sig för de hemiska monstern från Den Mörka Annanvärlden. Kvack, kvack, må den bästa ankan vinna.

Kortspel



Vampire the eternal struggle

Föranmälan: NEJ

Pass: Måndag

Vi kommer spela 4-6 spelare per parti beroende på deltagarantal. Houserules är 80+ kort i library, crypt endast Jyhad eller Vampire vampyer (svarta plastfickor eller annan lösning går bra). WVEF är replace after combat. Övriga regler finns att hitta på (i prioritetsordning) www.deckserver.net/docs/rulings.7.7

www.deckserver.net/docs/rulings.6.23

www.deckserver.net/cgi-deckserver/rulemonger.cgi.

Det kommer att finnas ett antal lekar att låna för de som är intresserade.

Battletech

Föranmälan: NEJ

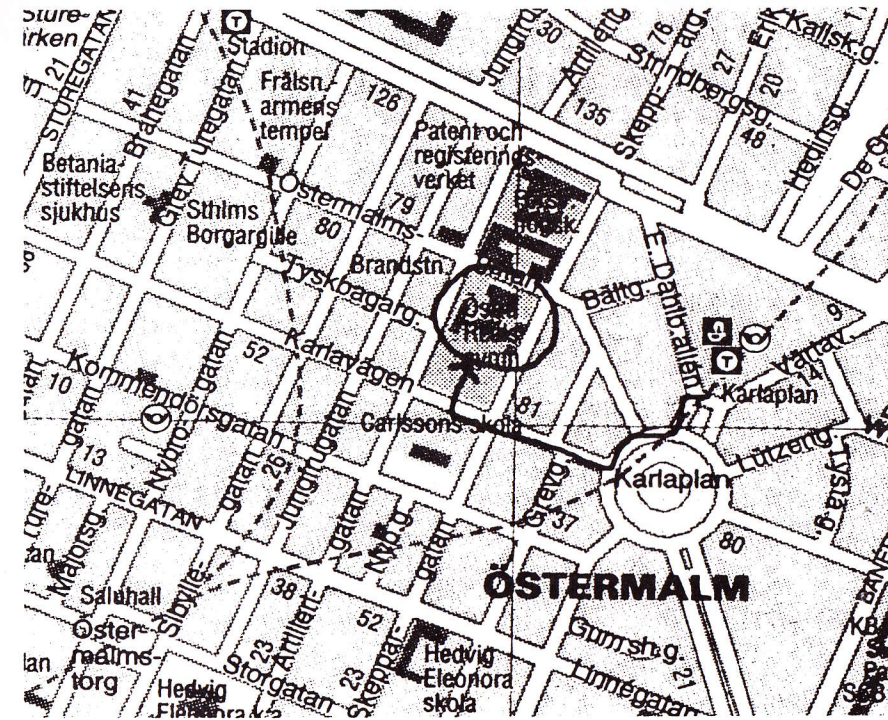
Pass: Måndag

Vi spelar så det ryker

Magic - the Gathering

Föranmälan: NEJ

Vi kommer att ha ett Magicrum där man kommer att kunna spela Magic dygnet runt. Tuneringar arrangeras efter önskemål, löpande under konventet.



Färdbeskrivning:

Åk t-bana till Karlaplan, gå sedan Karlavägen två kvarter västerut (mot city). Gå två kvarter, där till höger ligger Östra Real.