

STOCKON -97
31 juli-3 augusti



Illustratörer: Jens Heimdahl

& Karl-Marcus Edhardt.

Fotograf: Jan Lilja.

Bildinläsning: Bildrepro i Stockholm AB
& Dan Algstrand.

Grafisk form & original: Dan Algstrand.

Chefredaktör: Martin Brodén.

Arrangemangschef: Tobias Wrigstad.

Repro & tryck: I-tryck Grafiska Huset, Luleå.

Typsnitt: Minion & Officina Sans.

Inlaga: 150 g Silverblade Matt.

Omslag: 240 g Silverblade Matt.

STOCKON -97 arrangeras av Stockholms spelkonvent
i samarbete med Stockholms läns Landsting,
Stockholms Stad samt SVEROK Stockholm.

Stockholms spelkonvent

c/o SVEROK Stockholm

Kungsholms hamnplan 3

112 20 STOCKHOLM

08-653 43 21

sthlm@algonet.se

© Upphovsmännen.

SVEROK Stockholm

MCMXCVII.



Välkommen till visionen

STOCKON -97

Stockholms spelkonvent 1997 är Roll- och konfliktspelesveriges yttersta manifestation. Detta är en anmälning-broschyr, så börja leta efter de enskilda arrangemangen redan nu. De är de bästa som går att få.

Med stolthet presenterar vi STOCKON -97 – spelkonventet.

Martin Brodén

ORDFÖRANDE STOCKHOLMS SPELKONVENT

STOCKON -97, konventet

KONVENTET

Vad är STOCKON -97?

STOCKON -97 är ett spelkonvent. På ett spelkonvent knyts nya kontakter. Du spelar spel med nya och intressanta människor, du får en upplevelse utöver det vanliga spelandet. Du har kul.

Arrangemangen

Det är rollspelen som dominerar STOCKON -97. Här premieras teaterförmågan framför regelslaveriet. Rollspelsarrangemangen är krävande, både vad gäller rolltolkning och improvisationsförmåga. Några av rollspelsarrangemangen är inspirerade av spelvärldar till existerande spelsystem. Detta innebär inte nödvändigtvis att de använder sig av det medföljande spelsystemet, även om det alternativet erbjuds.

Övernattning och hygien

På STOCKON -97 finns det möjlighet till både övernattning och hygien. För att sova bekvämt bör du ta med dig liggunderlag eller luftmadrass, sovsäck eller filt och kanske en kudde. Det finns även möjlighet att hyra en säng för 100 kronor (endast ett begränsat antal). Givetvis finns skilda duschutrymmen.

Auktionen

På auktionen finns det möjlighet att fynda roll- och konfliktspelsprylar, och även tjäna en hacka på sina gamla, utnötta spel. Ta med den där dammiga tingesten i bokhyllan, lämna in det till auktionen och ropa in ett nytt! Auktionen går av stapeln på söndagen kl. 9–12 och föremål kan lämnas in på torsdag 22–24 samt fredag och lördag 15–17 och 22–24.

Nattsudd

Även på STOCKON -97 behöver man sova. För dig som önskar annat finns det dock alltid någont att göra. Spelhavet har stiltje, men spel spelas alltjämt. På natten är det även uppsamlingspass för de som missat något rollspelsäventyr under dagen.

Deltagaravgifter

När du betalat inbetalningsavgiften är du välkommen att, i mån av plats, delta i arrangemangen. Säkrast är att anmäla sig i förväg. Spelhavet anmäler du dig inte till – så länge någon annan vill spela samma spel som du själv, är det fritt fram. Sista anmälnings- och inbetalningsdag är 4 juli. Om du anmält dig och betalat i tid får du en bekräftelse cirka två veckor innan konventet.

Kostnader

Kostnaden för inträde till STOCKON -97 är 275 kronor. Om du anmäler dig och betalar på stället är kostnaden 325 kronor. Om du inte tillhör en SVEROK-ansluten förening är kostnaden 25 kronor högre. Endagsanmälan och betalning på plats kostar 100 kronor. *Du som har fyllt i sammanfattningen på anmälningsblanketten får 25 kronors rabatt.* Alla arrangemang är kostnadsfria på STOCKON -97.

STOCKON-bussar

Om intresse finns kommer STOCKON -97 att, för en blygsam avgift, ordna bussresor från avlägset belägna delar av landet till konventet, och tillbaka igen.

Att själv bidra till STOCKON -97

Ett projekt som detta blir aldrig komplett. Hur bra någonting än är, kan det alltid bli bättre. Är du intresserad av att ställa dig till förfogande för STOCKON -97 tar vi tacksamt emot din hjälp. Kontakta oss, eller markera ditt intresse på anmälningsblanketten. Intresserade har också möjlighet att få rabatt eller fritt inträde, beroende på arbetsinsatsen. *Om du anmäler dig som spelledare utan lag garanteras du fritt inträde under förutsättning att du spelleder minst tre pass.*

Rollspelsarrangemangen

Rollspelsarrangemangen kräver mycket av både spelarna och spelledaren, men i gengäld ger de betydligt mer tillbaka, bara du vågar bjuda på dig själv. Egen spelledare ger förtur. Spelledaren ni anmäler kommer då att få leda en annan spelgrupp samtidigt som den egna gruppen får spela samma äventyr med en annan spelledare. Spelledaren kommer att få äventyret tillhanda två veckor innan konventet. Om du anmäler dig som ensam spelledare och ställer upp minst tre pass får du inträdesavgiften tillbaka.

~



1932

MÅSKROSLIGANT

FORTFARANRE PÅ FRI FOT...



1932

Telefonplan -73

Av Tony Gustafsson och Markus Hallström, Pekings Apjävlar

För fyra spelare

Ges pass 1, 3 och 7

K

Klockan 11:47, 19 juni i oljekrisens år 1973, lämnade tre trasiga individer från samhällets skuggsida en lägenhet på Starrbäcksgatan i Sundbyberg. Deras destination var ett litet postkontor vid Telefonplan. De skulle inte fira midsommar.

Två timmar senare låg polisassistent Kangas död utanför postkontoret, en serie ödesdigra händelser hade inletts och de tre var på väg att skriva ett nytt kapitel i svensk kriminalhistoria.

Det blev en midsommarvals till blåljus och hagelhurror som tog en ände med förskräckelse.

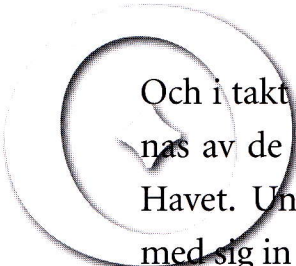


Regn

Av Tobias Wrigstad

För fem spelare

Ges pass 3, 4 och 7



Och i takt med att tidvattnet drog sig tillbaka för att omfamn-
nas av de rullande bränningarna blåste en kall vind in från
Havet. Under de REGNTunga, mörka moln som den förde
med sig in över land badade ett vidsträckt fält i smutsig smog.

Mellan tuvorna och den smala stigen stod rad efter rad
med uniforma, vita träkors, ett anonymt monument över
krigets elände. Korsen, det ena identiskt med det andra, kas-
tade långa skuggor över såväl marken som den mänskliga
historien; det var, bortsett från REGNET, en stilla syn – ett
levande fotografi.

Herr Charkovs trehundra rapp

Av Peter Pettersson, Blå Måne Sagostudio

För fyra spelare

Ges pass 1, 4 och 6

L

»Kära fru kommunalråd,

På grund av att vi på barnhemmet har förlorat vår granne och allra största benefaktor fröken Olga Andrejevna, är vi för närvarande på obestånd. Utan Ert bidrag ser jag ingen annan utväg än att vi tvingas stänga barnhemmet ...»

»Farbror Akov?»

»Tania?» Herr Charkov upptäckte plötsligt den lilla flickan i dörröppningen.

»Jag har mardrömmar, farbror Akov,» sa flickan sömnigt.

»Gå och lägg dig, barn.» Han blinkade trött, lade ned sin reservoarpenna och plockade upp en sliten sagobok. Han visste att han knappast kunde hinna ut till Tania innan hon somnat, än mindre börjat läsa. Men han tog boken i alla fall.

Genom det höga staketet på tomten bredvid barnhemmet syntes ett högt kråkslott av metall som en svart siluett mot natthimlen. Kråkslottet var nedsläckt sånär som på ett alldeles nytt, elakt, fönster.

Johan

– eller Den magiska ballongfärden

Av NisseNytt

För tre till sju spelare

Ges pass 1, 4 och 9

»Nu öppnar vi boken. Jag läser och så kan du titta på bilderna. Här börjar det:

Det här är Johan. Johan är sju och ett halvt år gammal. Det tycker han är ganska mycket. Men när man ligger ensam i sitt rum på natten och inte kan sova önskar man att man var ännu större.

Nattlampan är så liten och skuggorna i rummet växer sig större och större. Johan vill krypa ur sängen och springa in till mamma, men han är nästan säker på att någonting farligt och elakt bor under sängen.

Han är glad att Nalle sitter på kudden bredvid honom. Nalle kan säkert hjälpa honom – han vet alltid vad som skall göras.

Titta där ligger Johan i sin säng. Har du sett nu? Då vänder jag sida.»



En död fogde i badhuset

Av Claes Andréasson

För fem spelare

Ges pass 3, 6 och 9



Redan samma morgon, 17 juni, upptäcks kroppen av herr bankdirektör Dieter Simmel, en av den framlidne fogdens trogna besökare. Han rapporterar chockad till stadsvaktens kommandant herr Klaus Wickel: »Fogden ligger död i badhuset.»

Borgmästare herr Otto Zart mottager under förmiddagen budet om den kejserliga fogdens död och beslutar att liket inte får flyttas till bårhuset innan närmaste kejserliga bestickning, Kajserliche Armeelager Seevolden, är kontaktad. Bud sänds till kommandant herr Karl Kerneuc på bestickning om den prekära situationen: »Kejserlig stadsfogde ligger död i badhuset. Faller under Er kompetens. Borgmästare Otto Zart.»

Morgonen 19 juni rullar den kejserlige provinsdomaren herr Mannfried Massgebends jättelika mörka vagn, av märke Kaiserwagen, in på staden Seeburgs torg. Ut kliver provinsdomaren själv med lagboken i ena handen. Han har kommit för att skipa rättvisa.



I örnens skugga

Av Mathias Boalt

För fem spelare

Ges pass 3, 6 och 9



I ett ockuperat Europa råder ordning och kontroll. I ett ockuperat Europa finns inte plats för medkänsla eller hopp. I ett ockuperat Europa finns ingen oskuld. Där finns bara vanmakt och hopplöshet.

Ett ockuperat Europa.

Ett Europa i örnens skugga.

Familjen Withington

Av Martin Brodén

För fem spelare

Ges pass 3, 7 och 9

Såsom traditionerna bjöd lades Henry Withington till vila i familjens gamla mausoleum. Han lämnade efter sig sin familj och sin herrgård; den förra hade han skapat själv, den senare hade han fått i arv. Under sin färd genom livet hade han prövats hårt. Världen hade skrattat åt honom, men det var ingen som skrattade nu. Han ensam hade haft modet att låta sig omfamnas av mörkret.

Den heta sommardagen på herrgården var skoningslös, Sebastians uniform satt som fastklistrad på kroppen. Den tyska stålbit fältläkaren inte hade fått ur vänsterbenet smärtade, men det gjorde honom inget. Idag skulle han få träffa sin bror William, äventyraren, för första gången på tio år.

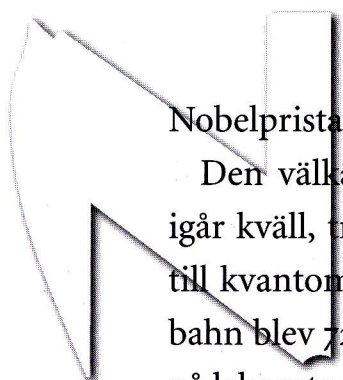
Professon Siegbahns testamente

Ett nybörjaräventyr, inspirerat av Star Wars

Av Pia Andersson och Natalie Sjölund

För fem spelare

Ges pass 1, 3 och 6



Nobelpristagare funnen död i sitt laboratorium.

Den välkände fysikpristagaren Arne Siegbahn avled sent igår kväll, troligen av en hjärtattack, framför kontrollbordet till kvantomvandlaren på Skoff-laboratoriet. Professor Siegbahn blev 72 år gammal. Han var enligt uppgift från kollegor på laboratoriet något ytterst intressant på spåren.

»Han var som förbytt de senaste månaderna, jobbade hela nätterna och sade knappt någonting om vad han höll på med» berättar en chockad kollega. Arne Siegbahn var den fjärde i sin släkt som belönats med nobelpriset.

En rymdsaga du inte trodde var möjlig.



Rädda Nelson

Inspirerat av Mutant

Av Daniel Brodén, Pekings Apjävlar

För fem spelare

Ges pass 1, 4 och 7

»Nasse är en liten gris, klok och modig på alla vis.»

Dessa ord upprepade Nasse som ett mantra tyst för sig själv, när han nu stod i hissen och just hade tryckt på den översta knappen. Hissen satte sig i rörelse med den lilla grisen inuti; han var stridsutrustad med gul Jofahjälm, randigt linne och sina blå Pampers »up'n'go-byxor». Dessutom var han beväpnad med en vässad grillgaffel. Bredvid honom i hissen trängdes Jensa och Mode, två feta stridssvin, med pickelhuvor, på varsin tuff hoj. Pigs Outlaw var nu på väg och inget kunde stoppa dem. De närmade sig den översta våningen, hojarna kickades igång med ett vrålande och spydde ut avgaser i hissen. Sedan, ping! Dörrarna gled upp och nasse tittade ut i den stora salen. »Oj!» Det var det enda han hann säga innan helvetet brakade loss.

Professor Drøvels hemmelighet

– fortsettelsen

Av Mystiska klubben

För tre till fem spelare

Ges pass 2, 6 och 9



ILLUSTRATION: JENS HEINDAHL

Efter måneder av søken font de til sist professor Drøvel. Sikkerhetspolitiet pågrep professoren under ville omstendigheter; han gjorde våldsamt motstand og skreta: »Jeg er ikke Sven Hedin, jeg er ikke Sven Hedin!»

Han ble innbrakt til Politivakten i Oslo, men ble gaske raskt overført til Gaustad Psykiatriske Sykehus, til den lukkede avdelningen for voldsomme og kriminelle med psykotiske innslag. I 1987 ble han lånt ut til Beckomberga Sykehus i Stockholm – man skulle utrede den eventuelle sammenhengen mellom professoren og Sven Hedin.

I følge våre opplysninger forsvant han fra avdeling 103 den 24 april 1987.

Interpol har satt Brødrene Dahl på saken.

Anarkistiska damers syförening

Inspirerat av Call of Cthulhu

Av Laila Wiberg

För fem spelare

Ges pass 2, 4 och 6

»Kära du, jag hade såå trevligt i London sist. Marge har blivit så mycket trevligare sedan hon ...»

»Ska du verkligen brodera den nya altarskruden? Jag säger då det. Hurr har du tid att ...»

»Vem har bakat kakorna? Det måste vara ett kilo smör i degen!»

Följ med till idyllen Oxford i slutet av 1950-talet och ANARKISTISKA DAMERS SYFÖRENINGStora vårbasar.

Vilka hemligheter gömmer sig bakom de vackra fasaderna? Varför finns det ett flyttbart altare i Pastor Cadburys bil? Vem är den mystiska damen som skänker pengar till kyrkan? Hur i hela världen får man bukt med bladlöss?



Getsemane

Inspirerat av Kult

Av Gunilla Jonsson och Michael Petersén

För fyra spelare

Ges pass 2, 4 och 7

Christian hällde en skvätt vin i varje glas.

»Detta är mitt blod, för er utgjutet.»

Han försökte tvinga mig att ta glaset, men jag vägrade. Då slungade han vinflaskan i golvet så den gick i tusen bitar.

»En stjärna vart fallen ifrån himmelen ned och åt henne gavs nyckeln till avgrundens brunn. Du, Thomas, är den stjärnan.»

Han klev på glaset med sina bara fötter och lämnade blodiga fotspår. Ögonen såg långt i fjärran, obekymrade av smärtan.

»Jag ringer efter polisen, Christian.»

Han började gråta och backade ut i badrummet. Badrumsdörren slog igen med en smäll. Det krasade där inne, som om han hade slagit sönder badrumsspeglarna. Sedan blev det obehagligt tyst.

»Öppna, för i helvete!»

Jag satte skuldran mot dörren och tryckte upp den. Han låg på golvet. Blod överallt. Han hade skurit sönder handflatorna och fötterna med en vass spegelskärva. Blodet rann över kliniken. Smittat blod. Jag såg viruset vila som döda flugor kapslade i cellens bärnsten. När som helst kunde de bryta sig loss och svärma upp mot mig ur sörjan av blod och krossat glas.



Brustna illusioner

Inspirerat av Vampire – The Masquerade

Av Tobias Harding

För fem spelare

Ges pass 1, 7 och 9



Året är 1794, och mörkret har sänkt sig över Polen. I ett franskinspirerat jaktstolt, utslängt på den polska landsbygden, finns till synes civiliserade människor, förändes en franskspråkig civiliserad diskussion. Skenet bedrar dock, vi mår alla bäst av att inte veta hur våra herrar leker med våra öden. Vad är mer illusoriskt än drömmen om upplysning i ett land i mörker?

Spelhavet

SPELHAVET

Kärnan i STOCKON -97 är *Spelhavet* dit du kan gå för att spela utan att behöva anmäla dig månader i förväg. Spelhavet är indelat i fyra delar: *brädspelshavet*, *figurspelshavet*, *kortspelshavet* och *rollspelshavet*. Du anmäler dig till turneringarna i receptionen vid respektive hav.



ILLUSTRATION: KARL-MARCUS EDHARDT

Brädspelshavet

STOCKON -97 presenterar en uppsjö av brädspelsturneringar. Tar du med ett eget spel har du garanterad plats. Alla anmälningar sker på plats.

1830

Advanced Civilization

Britannia

Diplomacy

Junta

Settlers of Cataan

Supremacy

Svea Rike

Figurspelshavet

I Figurspelshavet tas hänsyn till inte bara din strategiska skicklighet, utan även din konstnärliga talang vad figurmåleriet anbelangar. Alla anmälningar sker på plats. Medtag egen armé! Figurspelsturneringarna arrangeras av föreningen Kejsaren.

Warhammer 40 000 – Armé för maximalt 2 000 poäng, endast målade figurer tillåtna.

Warhammer Epic 40 000 – Storlek på armé bestäms på plats. Endast målade figurer tillåtna.

Warhammer Fantasy Battle System – Armé för maximalt 3 000 poäng, endast målade figurer tillåtna.

Necromunda – Gäng med gängvärde mellan 1 100 och 1 200 poäng. Endast målade figurer tillåtna.

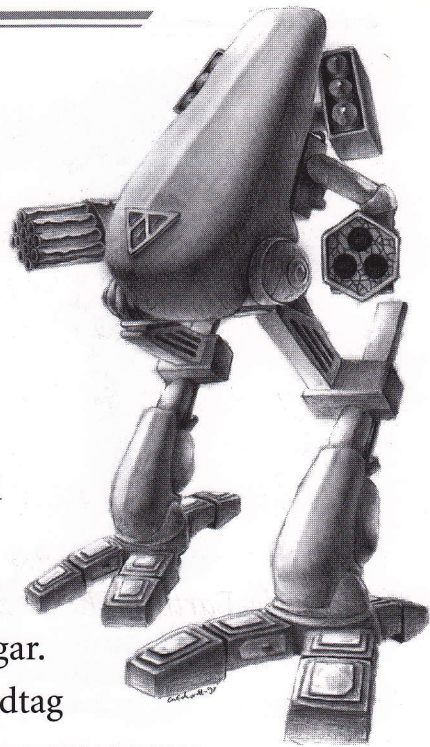


ILLUSTRATION: KARL-MARCUS EDHARDT

Kortspelshavet

STOCKON -97 presenterar, i samarbete med Target Games, Svenska Mästerskapen i Dark Eden och Doomtrooper. I samarbete med TV-spelsbörsen arrangeras turneringar i följande kortspel:

Illuminati – New World Order

Jyhad/Vampire – The Eternal Struggle

Magic – The Gathering, typ 1

Magic – The Gathering, typ 2

Middle-Earth – The Wizards

Mythos

Star wars

The X-files

Anmälan på plats. Tag med egen kortlek (även till SM).

Rollspelshavet

På konventet finns givetvis fler rollspelsäventyr än vad som presenterats i denna broschyr. Dessa äventyr består delvis av gamla klassiker och delvis av nyskrivet material. Anmälan sker på plats.

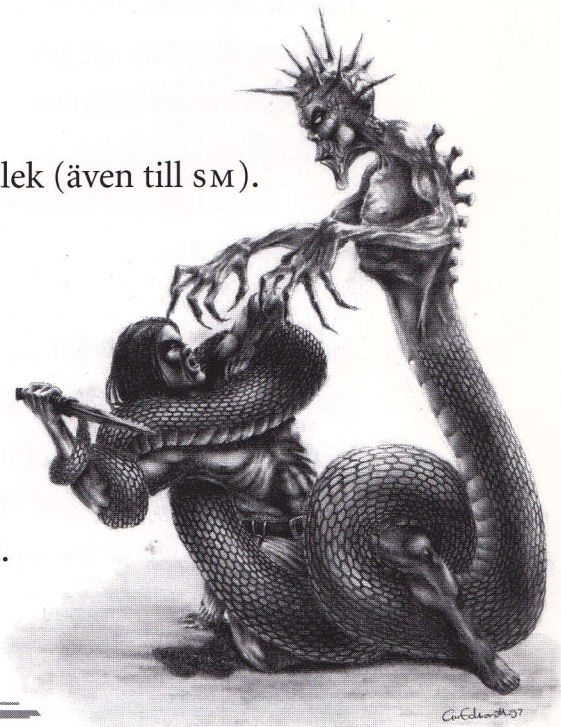


ILLUSTRATION: KARL-MARCUS EDHARDT

Hur du anmäler dig till STOCKON -97

ANMÄLAN

På STOCKON i år prövar vi ett nytt sätt att hantera inkomna anmälningar. När du fyllt i blanketten som finns i denna broschyr ska du sammanfatta den till en serie siffror. Dessa siffror kommer förhoppningsvis att göra anmälningshanteringen smidigare och bättre, färre fel kommer att uppstå och vi kan skicka ut en bekräftelse till dig i god tid.

På anmälningsblanketten finns uppräknade samtliga evenemang till vilka du kan föranmäla dig på STOCKON -97. Kort- och brädspelsevenemang tar endast emot anmälningar på plats. Om du ska anmäla dig till en turnering, sätt ett kryss i rutan för det pass du vill spela. Om det är en individuell anmälan sätter du ett kryss i rutan med samma namn, i annat fall fyller du i lagets namn. Om ditt lag har med sig en egen spelledare sätter du ett kryss i den rutan. Upprepa proceduren tills du fyllt i samtliga evenemang du vill delta i. Det är nu dags att sammanfatta blanketten.

På raden längst ned finns plats för ett antal siffror – lika många som det finns turneringar. Om du inte är anmäld till en turnering fyller du i en nolla på motsvarande plats på raden. Är du till exempel inte anmäld till turnering nummer åtta fyller du i en nolla på den åttonde positionen på raden. En *laganmälan utan spelledare* motsvarar siffrorna 1–3 beroende på när du vill spela. Första passet spelet ges är 1, andra passet 2 och tredje passet 3. *Laganmälan med spelledare* motsvarar siffrorna 4–6 på samma sätt och *individuell anmälan* 7–9. Om du till exempel är anmäld till Regn tillfälle tre (pass sju) med lag med spelledare skriver du 6 på den femte positionen på raden, hade laget varit utan spelledare hade du skrivit 3. För att underlätta för de som ska stansa in din anmälan ska du även skriva ut nollorna. Om du inte vill anmäla dig till någon rollspelsturnering drar du bara ett streck över hela sammanfattningsraden och lämnar resten ofyllt. Oavsett hur mycket du fyller i blanketten vill vi att du skickar in den!

Det enda du skall sammanfatta är alltså rollspelsturneringarna! Sista anmälnings- och inbetalningsdatum, det vill säga sista dag att posta denna anmälningsblankett, är 4 juli. Du kan även faxa in anmälningsblanketten på 08-652 93 23. *Glöm inte att behålla kvittot när du betalat anmälningsavgiften!*

Om det skulle finnas några oklarheter angående anmälnings-systemet kan du ringa till oss på 08-653 43 21 för att få svar.

Blanketter kan beställas från Stockholms spelkonvent.

Hålltider

Torsdag 31 juli

Invigning: kl. 15–17

Pass 1: 17–22 (Spelledarsamling 16 och spelarsamling 17)

Pass 2: 24–05 (Spelledarsamling 23 och spelarsamling 23.30)

Fredag 1 augusti

Pass 3: 10–15 (Spelledarsamling 9 och spelarsamling 9.30)

Pass 4: 17–22 (Spelledarsamling 16 och spelarsamling 16.30)

Pass 5: 24–05 (Spelledarsamling 23 och spelarsamling 23.30)

Lördag 2 augusti

Pass 6: 10–15 (Spelledarsamling 9 och spelarsamling 9.30)

Pass 7: 17–22 (Spelledarsamling 16 och spelarsamling 16.30)

Pass 5: 24–05 (Spelledarsamling 23 och spelarsamling 23.30)

Söndag 3 augusti

Auktion: 9–12

Pass 9: 10–15 (Spelledarsamling 9 och spelarsamling 9.30)

Avslutning: 15–16



Snabbaste vägen till STOCKON -97:

När du kommer till Stockholm, ta tunnelbanan, röd linje mot Ropsten, stig av vid Karlaplan och följ sedan kartan till Östra Reals gymnasium. Att ta sig till konventet med bil rekommenderas ej då gator kommer att vara avspärrade inför Vattenfestivalen.