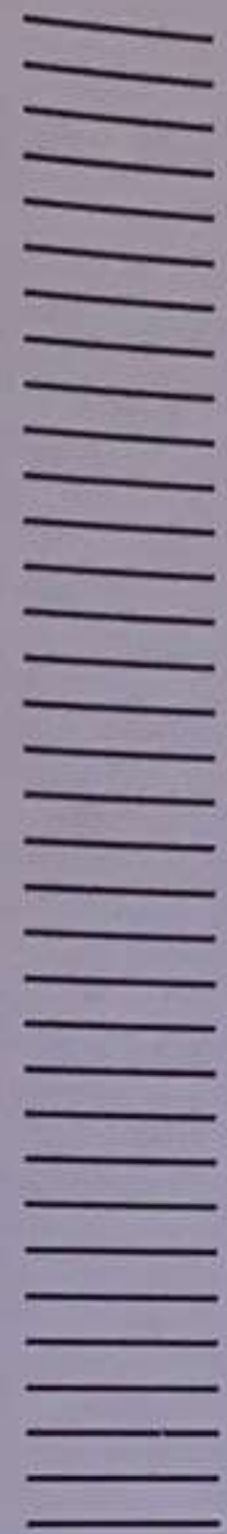
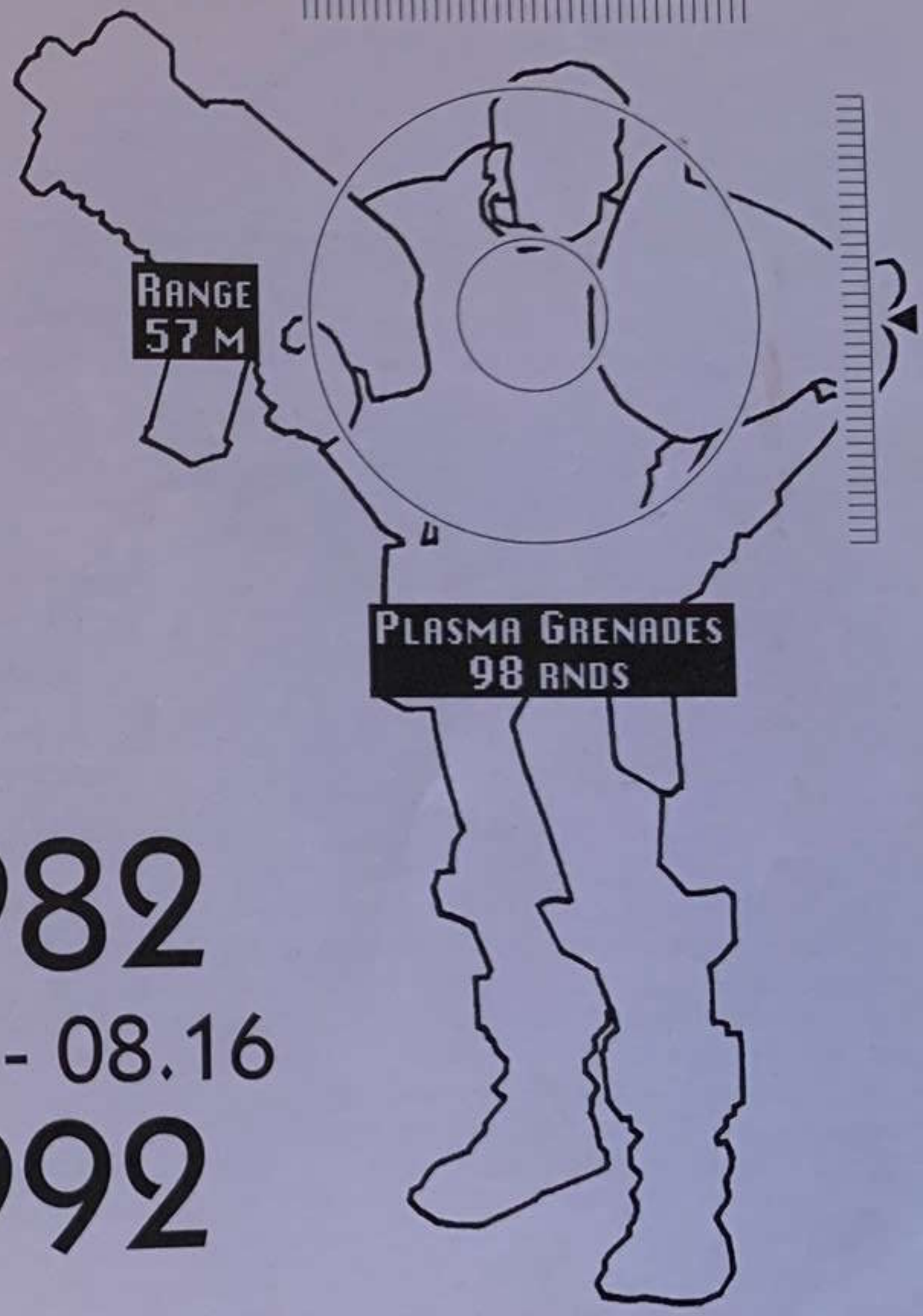


# BIRTHDAY BASH

S  
P  
E  
E  
K  
O  
N  
G  
R  
E  
E  
S  
S  
E  
N



LOCK ON



1982  
08.14 - 08.16  
1992

# PROGRAM



# Har Den Äran!

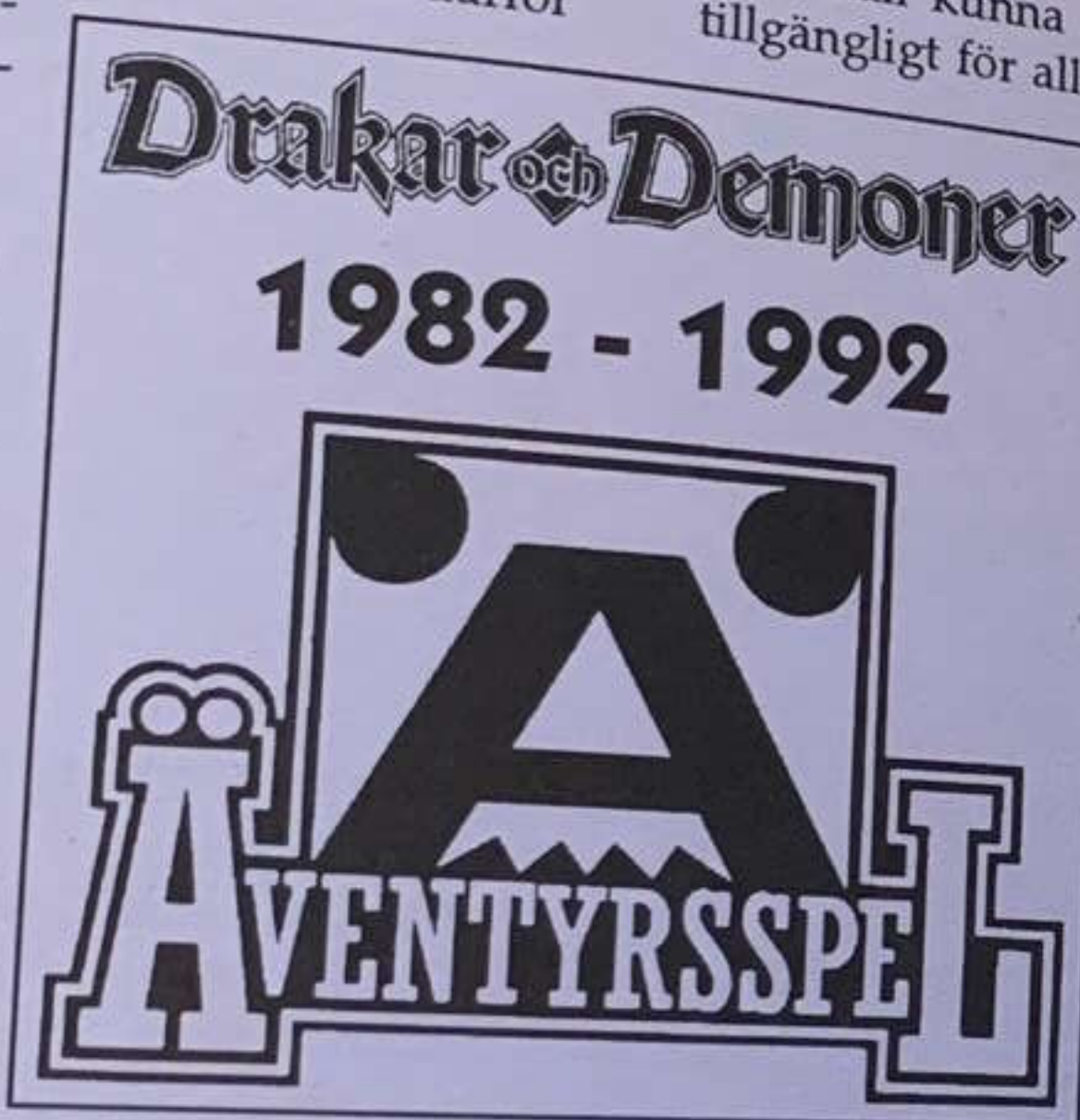
För 10 år sedan gav Äventyrsspel ut sitt första rollspel, det var Drakar & Demoner, första utgåvan (den ljusblå boxen alltså). Två år senare, 1984, utkom de två första svenska rollspelen värda namnet (D&D första utgåvan var ju minst sagt tunn). Det var Drakar & Demoner andra utgåvan (den svarta boxen) och Mutant första utgåvan (den lila boxen). Med andra ord kan man säga att svenska rollspel fyller 10 år i år. Det tycker vi att man måste fira, så därför är temat på Spelkongress 92 "Birthday Bash".

För sjätte året i världshistorien anordnar vi i år Spelkongressen i Stockholm. Eftersom Ert intresse för det här evenemanget är så stort och fler och fler vill komma för varje år, så har vi varje år varit tvungna att skaffa allt större lokaler, så även i år. Förra året

hyrde vi Solvallakongressen och vi tyckte då att de hade så mycket plats att vi bara behövde hyra hälften av lokalerna, vilket vi då också gjorde. I år har vi insett att detta inte räckte till och har därför hyrt en *mycket* större del av Solvallakongressen.

Vi som jobbar med Spelkongressen tycker att det är trevligt att så att säga växa ytmässigt varje år. Ja, vi tycker också att det är trevligt att Ni blir allt fler och fler. Det är ju det som gör att vi måste skaffa större och större lokaler för varje år.

Vi strävar inte bara efter att ha stora lokaler utan egentligen framför allt *öppna* lokaler.



Det ger nämligen Spelkongressen mer rymd och större fart då man kan se allt som pågår på en gång. Vi arbetar över huvudtaget inte efter det koncept som andra konvent gör, nämligen att låsa in små grupper i små rum utspridda i långa tomma korridorer. Vi tycker att detta är viktigt för att behålla Spelkongressens särart.

Allt skall kunna ske och allt skall vara tillgängligt för alla i så stor utsträckning

som möjligt. Detta är givetvis ett ouppnåeligt mål i vissa fall, som till exempel de stora rollspels-turneringarna, där det helt enkelt inte finns tid och plats för att alla våra tusen besökare skall kunna spela i alla turneringar. Det är dock vår förhoppning och vår avsikt med Spelkongressen att kunna erbjuda alla som kommer till oss en trevlig helg fylld med spel

och mycket annat som hör därtill.

Våra löften från 1991, att Spelkongress 92 skulle bli tre dagar lång och att flytta tillbaka Spelkongressen från höstens mörker till sommarhalvåret, lyckades vi, som Ni alla har märkt, infria.

Vi önskar Er alla välkomna till Spelkongress 92 och "Birthday Bash" och hoppas att Ni infinner Er fredagen den 14 augusti för att under en hektisk helg spela spel i mängder och möta likasinnade för att ha roligt.



## Allmänt

### Inträde och tider

Spelkongressen äger rum mellan fredagen den 14 och söndagen den 16 augusti 1992 på Solvallakongressen. Är du inte föranmäld, måste du betala inträde vid dörren. Föranmälan kunde endast göras per postgiro och vi tar inte mot några föranmälningar sedan den 8 augusti. Inträdet vid dörren är 300:- för båda dagarna, 200:- för två dagar och 100:- för en dag. Spelkongressen är öppen under följande tider:

Fredagen 14: Kl 12.00 - 22.00  
Lördagen 15: Kl 08.00 - 22.00  
Söndagen 16: Kl 09.00 - 19.00

De schemalagda aktiviteterna börjar först kl 14.00 på fredagen. Men tänk på att man bör vara på plats tidigt om man vill hinna in innan den tiden, eftersom vi har nära 1000 besökare.

### Hur du tar dig till Spelkongressen

Sollvallakongressen ligger på travbaneområdet och om du skall ta dig dit komunalt från Stockholm så finns det två alternativ.

**Alternativ 1:** Du tar pendeltåg från Stockholms Central mot Kungsängen till Sundbyberg eller tunnelbana från T-centralen mot Hjulsta, blå linjen, till Sundbyberg. Från Sundbyberg tar du sedan buss 113 till Solvalla, som avgår från pendeltågsstationen (T-banestationen). Buss 113 avgår från Sundbyberg följande lämpliga tider:

Fredag: Kl 11.08 eller 11.38.  
Lördag: Kl 07.08 eller 07.38.  
Söndag: Kl 08.10 eller 08.40.

Tillbaka från Solvalla mot Sundbyberg går buss 113 följande tider:

Fredag: Kl 21.13, 21.43, 22.13 eller 22.43.  
Lördag: Kl 21.13, 21.43, 22.13 eller 22.43.  
Söndag: Kl 18.16, 18.46, 19.16 eller 19.46.

**Alternativ 2:** Du tar tunnelbanan från T-centralen mot Hässelby, gröna linjen, till Alvik. Från Alvik tar du buss 112 till Solvalla. Buss 112 avgår från Sundbyberg följande lämpliga tider:

Fredag: Kl 11.17 eller 11.47.  
Lördag: Kl 07.10 eller 07.40.  
Söndag: Kl 08.10 eller 08.40.

Tillbaka från Solvalla mot Alvik går buss 112 följande tider:

Fredag: Kl 21.17, 21.47, 22.17 eller 22.47.  
Lördag: Kl 21.17, 21.47, 22.17 eller 22.47.  
Söndag: Kl 18.17, 18.47, 19.17 eller 19.47.

Från busshållplatsen vid Solvalla är det ca 5 minuters gångväg till travbanan. Vägvisning kommer att finnas från busshållplatsen. Om en busstid är skriven i fet stil innebär det att den turen har fått förstärkning av extrabussar från SL (Storstockholms Lokaltrafik). Dock garanterar inte SL att turena kommer att förstärkas, vi får alltså endast hoppas att extrabussarna dyker upp. Detta beror enligt utsago på personalbristen inom SL. Vi har bett SL att prioritera turena till och från Sundbyberg, så vi tycker att du skall satsa på att ta någon av de turer därifrån som det förmodligen kommer att gå extrabussar på.

Om du åker bil får du titta i en bilkarta, men i princip har du två huvudvägar att välja mellan. Kommer du på E18, så svänger du in på Ulvsundavägen vid Rinkeby. Åker





du på Drottningholmsvägen så svänger du in på Ulvsundavägen vid Ulvsundaplan. Travbanan ligger precis norr om Bromma flygfält. Stor parkering, 4000 platser, finns vid Solvalla.

## När du kommer till Spelkongressen

Om du är föranmäld, prickas du av vid receptionen när du går in på Spelkongressen. Sedan måste du ta reda på vilka turneringar, och i vilka block, du kommit med i. Detta gör du vid stora anslagstavlan, där du tittar på listorna under respektive turnering. Om ditt namn eller lagnamn finns med, så är du med i turneringen. Vid efteranmälningen kan du anmäla dig till turneringar du inte föranmält dig till. Läs mer om hur du skall göra inför turneringarna i kapitlet Turneringar i det här programmet. Sedan är det bara att ge sig in spelandet med liv och lust.

För dig som betalar vid dörren blir det lite annorlunda. När du betalat ditt inträde, registreras du som besökare vid receptionen. Sedan är det upp till dig. Om du vill försöka komma med i en turnering så går du till efteranmälningen och anmäler dig till de turneringar du är intresserad av. Läs mer om hur du skall göra inför turneringarna i kapitlet Turneringar i det här programmet. Om du inte vill vara med i någon turnering så är det bara att *trava* rätt in i lokalerna och ge sig i kast med Spelkongressens uppsjö av andra aktiviteter.

## Spelkongressknappar

Vare sig du är föranmäld eller betalar vid dörren så kommer du få en knapp som alltid skall bäras väl synligt inne på Spelkongressen. Har du ingen knapp, så förbehåller arrangörerna sig rätten att avisa dig från lokalerna, så håll i den!

Enligt många är det trendigt att bära kongressknappar från tidigare år. Det finns

faktiskt de som har varit på samtliga Spelkongresser. Regeln är att ju fler knappar man har desto mer kongressvan och inflytelserik person är man! Om du inte har varit på så många spelkongresser men ändå vill verka världsvan så går det bra att fuskas. Det gör du genom att köpa tidigare års kongressknappar i receptionen för en extremt billig penning. De kostar 5:- styck eller tre för 10:-.

## Mat och liknande

Det finns en servering på nedre botten där det säljs mat och förfriskningar. De kommer bli a att sälja lasange, pytt-i-panna, rostbiff, korv och mackor till rimliga priser. Här säljs också kaffe och kakor. Det går även bra att köpa stark- och mellanöl där för dem som har åldern inne (18 år). Serveringen kommer att ha öppet under följande tider:

**Fredag:** 12.00 till 19.00 (och eventuellt längre om det behövs).

**Lördag:** 11.00 till 20.00 (och eventuellt längre om det behövs).

**Söndag:** 11.00 till 18.00.

Det kommer också att finnas en kiosk i Congress Club där det säljs godis, läsk och liknande. Den kommer att ha följande öppettider:

**Fredag:** 12.00 och framåt, så länge det behövs.

**Lördag:** 10.00 och framåt, så länge det behövs.

**Söndag:** 10.00 och framåt, så länge det behövs.

## Turneringspriser

Priser i de olika turneringarna och tävlingarna delas ut vid avslutningen av Spelkongressen som äger rum ca kl 18.00 på söndagen. Prispokalerna i år är större än någonsin eftersom vi firar 10-års jubileum för rollspel i Sverige. Eftersom Drakar &

Demoner är det spel som fyller 10 år är prispokalen till den turneringen enormt stor. Spana in den! Prispokaler kommer endast att finnas till förstapristagarna, övriga får diplom, presentkort eller spel. Prispokalerna kommer att finnas till allmänt beskådande under själva Spelkongressen.

## Auktion

Som alltid kommer vi ha auktion av begagnade spel på Spelkongressen, så att ni kan bli av med alla de grejor som ni tröttnat på, men som andra gärna vill komma över till ett hyggligt pris. Auktionen är i år uppdelad i tre delar; Brädspel, Utländska rollspel och Svenska rollspel. Detta för att göra det möjligt för alla att gå på den del av auktionen man egentligen är intresserad av, utan att behöva sitta av dyrbar speltid.

**Auktion av brädspel:** Denna äger rum på lördagen mellan kl 18.00 och 19.00.

**Auktion av utländska rollspel:** Denna äger rum på lördagen mellan kl 19.00 och 20.00.

**Auktion av svenska rollspel:** Denna äger rum på söndagen mellan kl 09.00 och 11.00. Inlämning till auktionerna sker på lördagen mellan kl 12.00 och 16.00 på anvisad plats. Följande regler gäller för auktionen:

1. Det är tillåtet att lämna in hur många utrop som helst. Med ett utrop menas en eller flera artiklar som säljs tillsammans till ett pris.
2. För varje utrop tar vi en registreringsavgift om fem kronor som betalas vid inlämningen. Registreringsavgiften betalas ej tillbaks på osålda artiklar. Ett tips är alltså att inte lämna in många småprylar som separata utrop, utan att bunta ihop dem och lämna in som ett utrop.
3. För alla sålda artiklar tar vi ut en auktionsavgift på 10% av försäljningspriset.
4. Utropspris får sättas av inlämnaren, men tänk på att är svårt att få saker som har högt utropspris sålda.

5. Minsta budhöjningen under auktionen är fem kronor.

6. Artiklarna köps i befintligt skick. Vi försöker kontrollera att alla artiklar är kompletta men varken vi, eller ni som köpare, hinner kolla igenom allting.

7. Återbetalningen börjar en timma efter auktionens slut vid anvisad plats. Där kan man också hämta osålda artiklar. Ingen återbetalning kommer att ske under själva auktionen.

## Filmer

I Filmsalen finns det 200 sittplatser. Den är reserverad för filmvisning under hela kongressen, förutom då det är auktion och seminarier där. Vilka filmer som visas, och när, anslås vid ingången till Filmsalen. Filmvisningen är gratis för alla deltagare på Spelkongressen. Vi siktar på att visa ca 10 olika filmer med lämpligt innehåll.

## Försäljning

**Tradition:** Finns på övre våningen vid Filmsalen och säljer allt i spel. Rollspel, brädspel, tennfigurer, allt.

**Svarta Korpen:** Säljer handbyggd terräng och tillbehör till sina spel Bonnie Blue och Svarta Korpen i Congress Club vid sina spelbord.

**Grändel:** Finns vid Space Marine-spelborden i Congress Club och säljer table-top terräng och Latex-vapen (sådana man använder i Live Roleplay).

## Övrigt

**Förlorade effekter:** Vi ansvarar ej för borttappade prylar, men allt som upphittas av arrangörerna lämnas in i receptionen. Så om oturen skulle vara framme, kan du alltid gå till receptionen och fråga om ditt borttappade föremål har dykt upp.

**Telefon:** Om någon anhörig skulle vilja få tag på dig under Spelkongressen så kan





dom ringa till vår reception, som är öppen hela tiden. Telefonnummer dit är fr o m kl 16.00 på fredagen och under resten av Spelkongressen 08-627 98 60. Före kl 16.00 på fredagen går det bra att ringa 08 - 98 10 08 eller 08 - 764 50 63. Givetvis finns också ett antal telefonautomater i lokalen så att du kan ringa ut därifrån.

### Ordningsregler

Här följer några enkla trivselregler som vi hoppas att alla skall följa:

1. Förtäring av alkoholhaltiga drycker får endast ske i restaurangen av dem som har

2. Endast försäljning godkänd av arrangören är tillåten. Försäljning av begagnade spel hänvisas till auktionen.
3. Egen musik får spelas, tänk dock på andra och spela på låg volym.
4. Bär alltid knappen väl synlig.
5. Det är inte tillåtet att röka överallt i lokalerna, så se till att du befinner dig i en sådan del av lokalerna där man får röka om du skall göra det.

Den som bryter mot dessa enkla regler, eller på annat sätt uppträder störande kommer att avvisas från Spelkongresslokalerna.

## Turneringar

För att kunna delta i en turnering måste du ha anmält dig till den, antingen genom föranmälan per postgiro före den 8 augusti eller genom att efteranmäla dig på Spelkongressen. Om turneringen du vill spela i skulle vara fulltecknad, så kan du ändå efteranmäla dig och vara med vid uppropet och hoppas på att det är någon annan som inte dyker upp. Om du är spelledare i en turnering, ser du till att du infinner dig på Stora Spelledarträffen och på turneringens Spelledargenomgång (se nedan).

### Rollspelsturneringar

Alla rollspelsturneringarna kan du spela i något av de fyra block som anges här. I din anmälan har du själv angivit i vilket block du vill spela, vilket även kommer att framgå om du tittar på anslagstavlan.

- Block 1 (B1) : Fredag 14.00 - 20.00
- Block 2 (B2) : Lördag 09.00 - 15.00
- Block 3 (B3) : Lördag 16.00 - 22.00
- Block 4 (B4) : Söndag 10.00 - 16.00



**Upprop:** I samtliga rollspelsturneringar, förutom i Kult och Cyberpunk, hålls ett upprop i Transithallen för spelarna 15 minuter innan turneringens början. För Kult och Cyberpunk sker uppropet i Valla Krogs foalje. Spelare som inte infunnit sig vid uppropet förlorar sin plats. Detta gäller dock inte vid Kult- och Cyberpunkturneringarna, ty där kan lag stå över till nästa block.

**Stora Spelledarträffen:** På fredagen kl 10.00 hålls en stor spelledarträff i Filmsalen för samtliga spelledare i alla turneringar. Där utdelas äventyren, och eventuell övrig information kommer att delges de berörda spelledarna. Denna träff är alltså främst till för att dela ut äventyren så att spelledarna hinner förbereda sig inför spelledargenomgångarna där äventyrskonstruktörerna kommer att finnas. Detta för att ge Dig som spelledare god tid att läsa igenom det äventyr du skall spela, eller inte fullt så god tid om du skall spela i Block 1, som startar kl 14.00 samma dag.

Om du som spelledare inte skall spela i Block 1 och inte hinner komma till kl 10.00 så finns äventyren att hämta i receptionen.

För att det skall fungera med de enorma köer som kommer att finnas vid inläppet på fredagen vid denna tid, kommer vi arrangörer att reservera en hel inläppsfil endast för spelledare. För att det inte skall bli som förra året är inläppet i år flyttat och då gjort flerfiligt.

**Spelledargenomgång:** I samtliga turneringar där man har spelledargenomgång, sker denna på den plats som anges nedan 45 minuter innan turneringens början.

### Brädspelsturneringar

Samtliga brädspelsturneringar har samling, eller upprop, på fredagen någon gång mellan kl 12.00 och kl 14.00. Se nedan under respektive turnering. Vid dessa samlingar kommer det att bestämmas, mellan deltagarna och arrangörerna, vem som skall spela när. Detta för att i möjligaste mån undvika schemakrockar. Alla skall få spela så mycket som möjligt.



**Arrangör:** Peter Dufwa  
**SL-genomgång:** 45 minuter innan respektive blocks början. Samling vid receptionen.  
**Spelarupprop:** 15 minuter innan respektive spelblocks början i Transithallen.  
**Övrigt:** Peter Dufwa är mycket gammal i gamet vad gäller AD&D, så vi hoppas alla på ett mycket bra och spännande äventyr.

### Who can you trust?

A secluded monastery is the site of a series of mystic happenings.

*"As we opened the great cobwebby iron double doors I knew all was lost. The great winged beast that emerged paralyzed us all with near heart stopping fear. As he inhaled, his cloak parted showing his fangs, claws and curved horns. But the last we will remember was his small piercing eyes that seemed to burn through our mortal souls..."*

## Axis & Allies

**Arrangör:** Congress Squad

**Upprop:** Fredag kl 13.00 vid spelborden i Congress Club. Spel sker kontinuerligt under hela Spelkongressen. Tidsbestämning mellan arrangören och deltagarna vid lagmönstringen.

Turneringen kommer att arrangeras som en utslagsturnering med individuella segrare vid varje parti. Endast grundspelet med grundreglerna används. Kort regelgenomgång för nybörjare vid uppropet. Medtag gärna eget spel så går turneringen smidigare eftersom arrangören har viss brist på spel.

## BATTLETECH

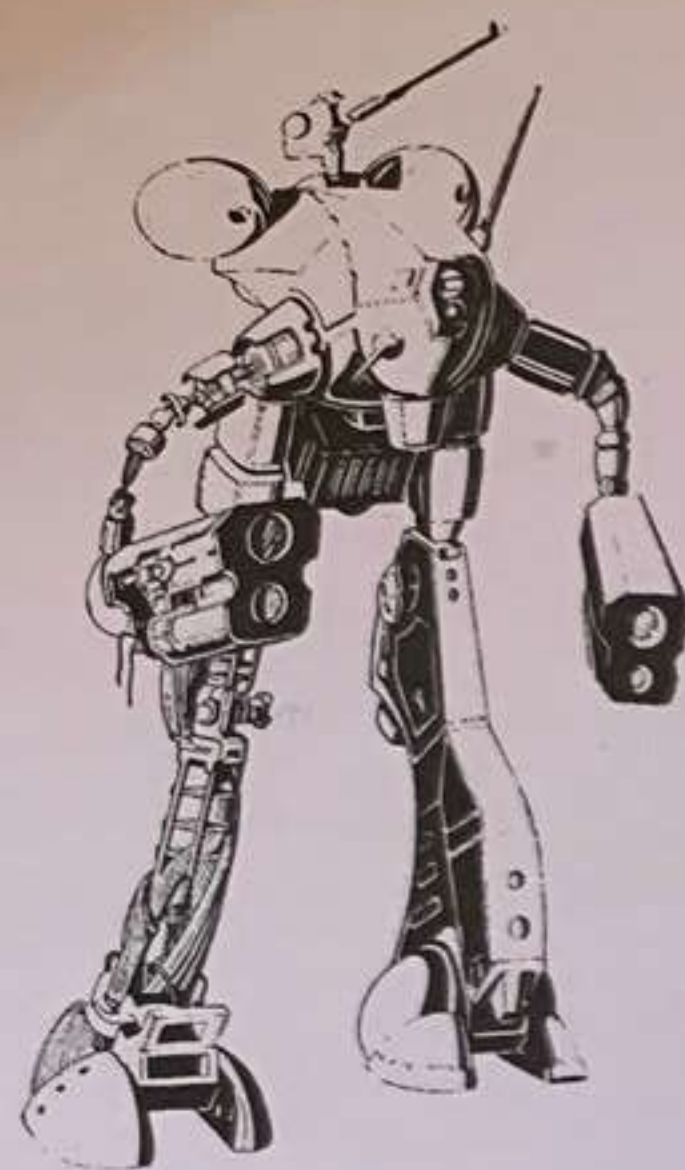
**Arrangör:** MechForce Sweden: Magnus Nedefors

**Mechmönstring:** Äger rum kl 12.30 vid spelborden i Congress Club. Spel sker kontinuerligt under hela Spelkongressen. Tidsbestämning om vem som skall spela när sker mellan arrangören och deltagarna vid mehmönstringen.





A MechForce Sweden Official  
Tournament



Detta blir MechForce Swedens första stora officiella turnering. Vid sidan om turneringen kommer även arrangeras ett öppet spel. Huvudansvarig är Magnus Nedfors som det senaste året varit runt på Sveriges alla konvent och sonderat BattleTech-intresset i Sverige.

## BLOOD BOWL

**Arrangör:** Renegade Legion: Pia Björkne  
**Lagmönstring:** Åger rum kl 12.30 vid spelborden i Congress Club. Spel sker kontinuerligt under hela Spelkongressen. Tidsbestämning mellan arrangören och deltagarna vid lagmönstringen.

### Stockholm Cup 92

Efter de tidigare årens succé hoppas vi i år på en ännu större turnering. Antalet deltagare beror endast på hur många spelplaner som kan uppbringas. Prusbucklan är i år större än de tidigare årens tillsammans.

# CALL of CTHULHU

**Arrangör:** Tradition  
**SL-genomgång:** 45 minuter innan respektive blocks början. Samling vid receptionen.  
**Spelarupprop:** 15 minuter innan respektive spelblocks början i Transithallen.

Clearbroke Lime & Cement Co.  
Est. 1867

*The finest cement in New England.  
From our quarries, processed with greatest skill in our family owned and operated factory.  
President John S. Haverhill*



**Arrangör:** Ordo Imperator  
**Spelarupprop:** 15 minuter innan respektive spelblocks början i Valla Krogs foalje.

### We don't need no stinking badges

En sedan länge död man har åter igen oskadliggjorts.

Messias har utplånats.

Ni skötte er bra men XenoByte vätade sig mer.

Eller snarare mindre, eller åtminstone mer lojalt.

Nu. Ett plan till Mexico. Klassiskt.

*Sic gorgiamus allos subjectatos nunc.*



# Diplomacy

**Arrangör:** Tomas Björklund  
**Upprop:** Åger rum kl 13.00 på fredagen vid spelborden i Congress Club.

### Diplomacy turnering 1992

Spelet sker enligt 1982 års regler. Spelet förs med 15 minuters förhandlingsrundor (vår och höst), då samtidigt order ska skrivas. Därefter följer ca 5 minuters justering av positionerna. Ett år innehåller vår-, höst- samt vinterdrag. Vinterdraget är på 5 minuter och är till för byggnation. Ett parti spelas maximalt på 12 år, eller 5 timmar. Startpositionerna tilldelas medelslottning. Det kommer att spelas totalt 2 omgångar under Spelkongressen, plus en finalomgång. Till final går de bäst placerade spelarna för var nation. Det är möjligt att delta i valfritt antal omgångar varvid spelarens bästa resultat räknas för finalplacering.

## Drakar och Demoner

**Arrangör:** Gamers Guild  
**SL-genomgång:** 45 minuter innan respektive blocks början i Möjligheternas Klubb.  
**Spelarupprop:** 15 minuter innan respektive spelblocks början i Transithallen.  
**Övrigt:** Äventyret utspelas i Zorakin i Ereb Altor. Jubileumsprispokalen är enormt stor.

### Höst över Pendon

Det börjar oskyldigt. Nyckelmästaren på slottet i Pendon betar sig nervöst och försummar sina arbetsuppgifter, något är fel.

Rollpersonerna som är garvade äventyrare, och som arbetat för kungen tidigare, anlitas för att ta reda på vad. Sanningen visar sig vara mindre oskyldig än den verkade från början och detta blir upptakten till dödliga intriger i Pendons höstmörker.

# KULT

**Arrangör:** Ordo Imperator  
**Spelarupprop:** 15 minuter innan respektive spelblocks början i Valla Krogs foalje.

### Eriks Inferno

Det här var inte alls vad du väntat dig. Så här kan det väl ändå inte vara. Inte så djävulskt väl uträknat. Det var alltså det här de tänkt ut från början. Och det är sant. Du ber att du skall hinna komma ut.

# MUTANT

**Arrangör:** Ordo Imperator  
**SL-genomgång:** 45 minuter innan respektive blocks början i Stallsvängen.  
**Spelarupprop:** 15 minuter innan respektive spelblocks början i Transithallen.

### Korseld

-"Jag fattar ändå inte. De som förföljde oss i morse hörde ju uppenbarligen dit. Eller? Hur som helst försvann de ju sedan de andra dök upp. Varför? Och varför ingrep de två andra när vi hamnade i bakhållet. Vilka var de förresten som anföll oss då? Tacksamma kan vi ju vara för de två som ingrep. Fast de försvann ju fort sedan. Eller? Kan de ha vetat om bilbomben? Det hela är mycket förvirrande. Jag menar, vi har ju inte ens gjort något. Den här gången....."





# MUTANT R·Y·M·D

**Arrangör:** Johan Sjöberg  
**SL-genomgång:** 45 minuter innan respektive blocks början i Färdknäppen.  
**Spelarupprop:** 15 minuter innan respektive spelblocks början i Transithallen.  
**Övrigt:** Första officiella turneringen. Johan är en av de få som idag arbetar med Mutant Rymd-världen, så äventyret bör vara av yppersta klass.

- "Röd ledare till Röd två. Din position och status. Kom"

- "Röd tvåa till Röd ledare. Tre klick nedanför Röd trea. Ingen identifierad rörelse. Kom"

- "Röd ledare till Röd tvåa. Position och status uppfattade. Röd ledare till Röd trea. Din position och st.."

- "RÖD TVÅ TILL ALLA RÖD! Tio mål inko...Nej, tjugo må...Fler än trettio. Inkommande norr, väster och ovan. Bäring 253, nej låser position 21. Min position. Behöver förstärkningar. Avstånd 25."

- "Röd ledare till Röd två. Alla Röd kommer. Röd ledare till Röd tre. Ta position 20. Röd ledare till Röd fyra. Ta posi.."

DAKKA DAKKA DAKKA DAKKA!!!...

- "Röd ledare till Röd två. Håll fem sekunder. Status. Kom."

- "Röd ledare till Röd två. Status. Kom."

.....  
- "Röd ledare till Röd två. Status. Kom."

.....  
- "Röd ledare till alla Röd. Tillbaka psition 15 enligt alternativ B."



**Arrangör:** Swords  
**Information:** Endast efteranmälan. Se i övrigt anslagstavlan.

## SAGAN OM RINGEN

**Konstruktör:** Gamers Guild  
**SL-genomgång:** 45 minuter innan respektive blocks början i Kusken Kurva.  
**Spelarupprop:** 15 minuter innan respektive spelblocks början i Transithallen.  
**Övrigt:** Äventyret utspelas i Cardolan. Samma karaktärer som förra året, dock är handlingen flyttat ett halvår framåt i tiden.



### Het sommar

- "Helvete". Rimli svor. Det här skulle ju bli en lätt patrull. Truppen därnere vid skogsbrynet var säkert på hundra man. Flåsande sprang han vidare i den snåriga och stenbrutna terrängen. Klart att man skulle ha uppförbacke också. Var är de andra. Där är Ector den idioten. Han träffar dem aldrig på det här avståndet. Dessutom blir han ju upphunnen på det viset, förutom att han slösar pilar. Hans problem, skiter jag i. Bäst att se framåt så att man inte...

BANG! Svart.

När Ector vände sig om för att fortsätta springa fanns där plötsligt ett femtiotal österlänningar framför honom. Rimli låg klubbad i gräset, Agreb var redan bunden och Merkorath kämpade förtvivlat mot ett tiotal österlänningar. Odorf syntes inte till.

## Shōgun

**Arrangör:** Congress Squad

**Upprop:** Fredag kl 13.00 vid spelborden i Congress Club. Spel sker kontinuerligt under hela Spelkongressen. Tidsbestämning mellan arrangören och deltagarna vid lagmönstringen.

**Övrigt:** Medtag gärna eget spel så går turneringen smidigare eftersom arrangören har viss brist på spel.

## SPACE CRUSADE

**Arrangör:** Renegade Legion

**Spelgenomgång:** Äger rum kl 12.30 vid spelborden i Congress Club. Spel sker kontinuerligt under hela Spelkongressen. Tidsbestämning mellan arrangören och deltagarna vid lagmönstringen.

## SPACE MARINE

**Arrangör:** Eric Malmkrona & Crew

**Härmonstring:** Äger rum kl 12.30 vid spelborden i Congress Club. Spel sker kontinuerligt under hela Spelkongressen. Tidsbestämning mellan arrangören och deltagarna vid lagmönstringen.

## STJÄRNORNAS KRIG

**Konstruktör:** Gamers Guild

**SL-genomgång:** 45 minuter innan respektive blocks början i Kusken Kurva.  
**Spelarupprop:** 15 minuter innan respektive spelblocks början i Transithallen.

### Episod IV

Kampen mellan imperiet och rebellerna pågår ständigt. Imperiet håller på att konstruera det ultimata vapnet som en gång för alla skall sätta stopp för upproret och rebellerna. Rebellerna har dock kommit över ritningarna på vapnet, men dessa hamnar på villovägar och rollpersonerna skickas ut för att återfinna dem. De ställs mot skrupellösa banditer och imperiets trupper i den sjudande ökenstaden Dakkhai.

## Talisman

**Arrangör:** Congress Squad

**Upprop:** Fredag kl 13.00 vid spelborden i Congress Club. Spel sker kontinuerligt under hela Spelkongressen. Tidsbestämning mellan arrangören och deltagarna vid lagmönstringen.







**Arrangör:** Kenneth Rudenstahl & Crew  
**Truppmönstring:** Åger rum kl 12.30 vid spelborden i Congress Club. Spel sker kontinuerligt under hela Spelkongressen. Tidsbestämning mellan arrangören och deltagarna vid lagmönstringen.



**Arrangör:** Renegade Legion: Peter Banck och Mikael Svensson  
**Armémönstring:** Åger rum kl 12.30 vid spelborden i Congress Club. Spel sker kon-

tinuerligt under hela Spelkongressen. Tidsbestämning mellan arrangören och deltagarna vid lagmönstringen.  
**Övrigt:** Pris kommer att utdelas till vinnaren, den bäst målade armén och den bäst spelade armén.



**Konstruktör:** Gamers Guild  
**Information:** Endast efteranmälan. Se i övrigt anslagstavlan.

### The Freak Farm

Fem personer som inte har något synbart gemensamt har förts samman av ödets besynnerliga nycker. När de oroar sig över sin ovissa framtid ger en främling dem ett uppdrag av tvivelaktig moralisk karaktär.

## Öppet spel

Dessa spel pågår kontinuerligt eller till och från under Spelkongressens båda dagar och sker allihop i Congress Club och Valla Krog. Förkunskaper krävs oftast inte till något av dessa spel.



**Arrangör:** Peter Bergholtz  
**Tillgång:** Intresseanmälan görs vid spelbordet. Se i övrigt anslagstavlan.

## BATTLETECH

**Arrangör:** MechForce Sweden: Magnus Nedfors  
**Tillgång:** Intresseanmälan görs vid spelbordet i Congress Club.

## BLADESTORM™

**Arrangör:** Nexus  
**Information:** Anmälan dig vid spelbordet till Nexus eget fantasy-tabletop baserat på Bladestorm-systemet. Se i övrigt anslagstavlan.



## Blods Valla

**Arrangör:** Ordo Imperator  
**Tillgång:** Intresseanmälan görs vid spelbordet. Se i övrigt anslagstavlan.

## Bonnie Blue

**Arrangör:** Svarta Korpen  
**Information:** Intresseanmälan görs vid spelbordet i Congress Club.

## CAR WARS

**Arrangör:** Nexus och Ordo Imperator  
**Information:** Just det. Två föreningar arrangerar två separata bord med samma spel. Kanske någon blir en turnering. Intresseanmälan görs vid spelborden. Se i övrigt anslagstavlan.

## SVARTA KORPEN

**Arrangör:** Svarta Korpen  
**Information:** Intresseanmälan görs vid spelbordet i Congress Club.

## Smått & Gott

### Föreningar

Några av Sveriges spelföreningar arrangerar olika aktiviteter på Spelkongressen. Här är några av dem:

**Gamers Guild** är en spelförening från Stockholm som varje år troget gjort turneringsäventyren till Drakar & Demoner, Sagan om Ringen och Stjärnornas Krig. Även i år är föreningen ansvarig för dessa rollspelsturneringar. Föreningens uppläggning och administration av förra årets Drakar & Demoner-turnering var mycket omtyckt och vi är övertygade om att de gör ännu bättre ifrån sig i år.

**MechForce Sweden** är den svenska grenen av det internationella MechForce-systemet. MFS sorterar under MechForce Europe som har huvudkontor i Storbritannien. Eftersom föreningen är nystartad

blir detta deras första stora officiella turnering. Föreningens eldsjäl, Magnus Nedfors, är den som ansvarar för turneringen på Spelkongressen.

**Ordo Imperator** från Helsingborg är en av Skånes största och mest aktiva spelföreningar. De är i år ansvariga för följande turneringar: KULT, Cyberpunk och Mutant. Det är tredje året de gör turneringsäventyret till Cyberpunk och det blir lika svårt som vanligt att överleva. De har lovat att göra Kult-äventyret lättare att klara än förra årets. I år skall det i alla fall vara teoretiskt möjligt att klara det. Ordo Imperator ligger också bakom aktiviteter som Car Wars och Blods Valla.

**Renegade Legion**, med Peter Banck i spetsen, är också en förening från Helsingborg men har inriktat sig på brädspel istället för rollspel. De arrangerar i år turneringarna i





Blood Bowl, Warhammer Fantasy Battle och Space Crusade. Föreningen var ansvarig för Space Crusade på Spelkongress 91.

Andra föreningar som arrangerar spel på Spelkongressen är Swords och Nexus. Om du har en förening som du skulle vilja presentera så har du ett gyllene tillfälle under Spelkongressen. Vi har för detta ändamål reserverat en plats, som anges på Spelkongressen, där ni kan lägga ut information och klubbtidningar eller försöka värva medlemmar.

### Seminarier

**Grilla Äventyrsspel:** Vad tycker du egentligen om Äventyrsspel så här 10 år efter att de gav ut sitt första rollspel! Här har du chansen att tala om det för dem ansikte mot ansikte tillsammans med en 300 man

stark publik. Ös beröm eller ovetter efter eget behag. Debatt och frågestund om gamla och kommande produkter. Lördag mellan kl 15.00 och 16.00. Seminariet äger rum i Filmsalen.

**Paintball:** Förhoppningsvis kommer SPL, Svenska Paintball Ligan, till kongressen för att berätta allt om paintball. Vad det är, hur man gör, utrustning, regler, klubbar, banor, var köpa grejor osv. Detta kommer i så fall att ske någon gång under söndagen. Tid anslås då på kongressen.

**Mutant Rymd:** Eventuellt och förhoppningsvis kommer vi att kunna ha någon slags seminarie om Mutant Rymd med de personer som är mest inblandade i projektet. Då kan man i så fall få reda på vad det är, hur det kommer att utvecklas, varför man redan ger ut en andra utgåva och vad som kommer närmast.

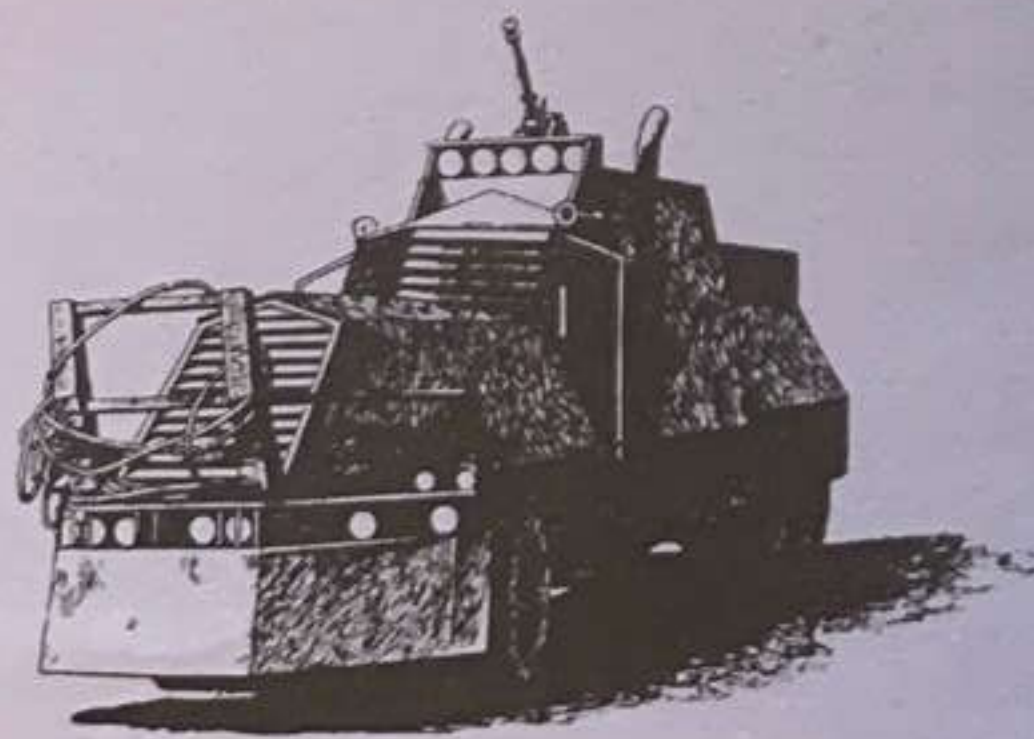
## Meddelanden

Som det ser ut i skrivande stund ser det ut som om turneringen i Civilization kommer att utgå. Detta på grund av bristande intresse, både från spelares och arrangörers sida.

Vi har även problem på tennfigursområdet. I skrivande stund har vi ingen som vill

arrangera en figurmålningstävling eller hålla en "målarstuga" öppen. Vi får se hur det blir på kongressen. Ta för säkerhets skull med de figurer eller dioramor du skulle vilja tävla med.

Det blir inga turneringar i Battle Ant, Myrornas Krig eller Blue Max. Föreningen CSS ville inte vara med.



## Schema

Nedan följer en mycket kort kronologisk överblick på alla viktiga klockslag under Spelkongressen och vad som händer då:

### Fredag

- 10.00 Spelledarna i samtliga turneringar släpps in för att delta på Stora Spelledarträffen i Filmsalen.
- 12.00 Portarna öppnas, massorna väller in. Efteranmälningar börjar tas upp.
- 12.30 Lagmönstring för Blood Bowl.  
Armémönstring för Warhammer Fantasy Battle.  
Härmönstring för Warhammer 40.000.  
Truppmönstring för Space Marine.  
Mechmönstring för Battletech.  
Spelgenomgång för Space Crusade.  
Allt det ovanstående under detta klockslag sker vid respektive spelbord i Congress Club.
- 13.00 Upprop för Axis & Allies, Shogun, Talisman och Diplomacy i Congress Club.
- 13.45 Upprop till Block 1 för D&D, Mutant, Mutant Rymd, Stjärnornas Krig, SRR, CoC och AD&D sker i Transithallen.  
Upprop till Block 1 för Kult och Cyberpunk sker i Valla Krogs foalje.
- 14.00 Block 1 rollspelsturneringar startar.
- 22.00 Dagens aktiviteter är slut, alla ska ut och portarna stängs.

### Lördag

- 08.00 Portarna slås äntligen upp.
- 08.45 Upprop till Block 2 för D&D, Mutant, Mutant Rymd, Stjärnornas Krig, SRR, CoC och AD&D sker i Transithallen.  
Upprop till Block 2 för Kult och Cyberpunk sker i Valla Krogs foalje.
- 09.00 Block 2 rollspelsturneringar startar.
- 12.00 Auktionsinlämningen startar och håller på till kl 16.00
- 15.00 Grilla Äventyrsspel i Filmsalen.
- 15.45 Upprop till Block 3 för D&D, Mutant, Mutant Rymd, Stjärnornas Krig, SRR, CoC och AD&D sker i Transithallen.  
Upprop till Block 3 för Kult och Cyberpunk sker i Valla Krogs foalje.
- 16.00 Block 3 rollspelsturneringar startar.
- 18.00 Brädspelsauktionen börjar i Filmsalen.
- 19.00 Auktion på utländska rollspel sätter igång i Filmsalen.
- 22.00 Dagens aktiviteter är slut, alla ska ut och portarna stängs.

### Söndag

- 09.00 Portarna slås upp igen och alla strömmar till.  
Auktion på svenska rollspel i Filmsalen, som håller på till ca kl 11.00.
- 09.45 Upprop till Block 3 för D&D, Mutant, Mutant Rymd, Stjärnornas Krig, SRR, CoC och AD&D sker i Transithallen.  
Upprop till Block 3 för Kult och Cyberpunk sker i Valla Krogs foalje.
- 10.00 Block 4 rollspelsturneringar startar.
- 18.00 Avslutningscermoni och prisutdelning i Filmsalen.
- 21.00 Spelkongress 92 är slut, alla ska ut och Solvalla släcks och stängs för att packas upp till nästa år.

