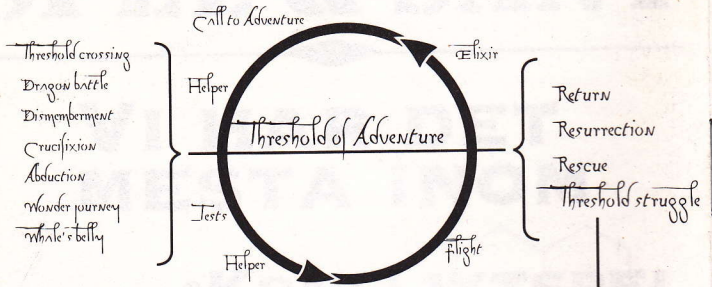
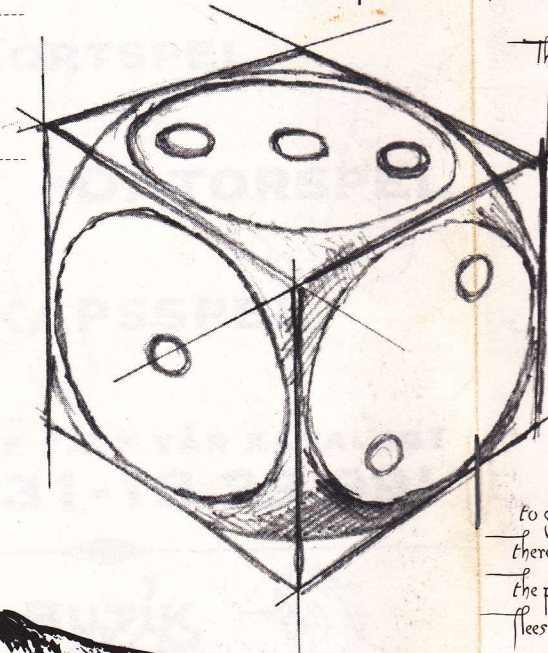
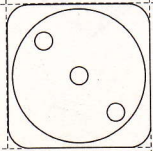
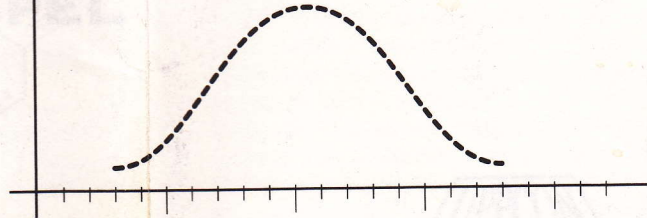


Uppcon '95

22 - 24 September



1. Sacred Marriage
2. Father Atonement
3. Apotheosis
4. Elixir theft

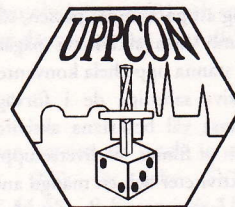


The mythological hero, setting forth from his commonplace environment is lured away or voluntarily proceeds, to the threshold of adventure. There he encounters a guardian. The hero may defeat or conciliate this power and go alive into the kingdom of the dark (Dragon battle), or be slain by the opponent and descend in death (Disembodiment, Crucifixion). The hero then journeys through a world of unfamiliar forces, some threatening (Tests), some which give magical aid (helpers). When he arrives at the center of the mythological round, he undergoes a supreme ordeal and gains his reward (Sacred Marriage, Father Atonement, Apotheosis), or again if the powers have remained unfriendly to him—the theft of the boon he came to gain (Bride-theft, fire-theft); it is an expansion of consciousness and therewith of being (illumination). The final work is that of the return. If the powers have blessed the hero, he sets forth under their protection, if not he flees and is pursued. At the return threshold the transcendental powers must remain behind; the hero reemerges from the kingdom of dread (Return, Resurrection). The boon he brings restores the world. This is the standard path of the mythological adventure represented in the rites of passage: Separation—initiation—Return: which might be named the nuclear unit of the monomyth.

Anmäler före 26/8

KOMMITTÉN UPPCON

PG 37 44 65 - 3



©KOMMITTÉN UPPCON

1995

Hej!

Det är dags för en ny upplaga av UppCon. Spelföreningarna Atlantis, African Domino Guild och Gameboards & Broadwords är som vanligt arrangörer. Detta sjätte år som UppCon arrangeras, utlovas arrangemang av ypperlig kvalitet, i samma anda som under tidigare år, men med idel nyheter att fresta er spelaptit! I år kan vi erbjuda en hel del arrangemang av sällan skådat slag, under beteckningen "Frizonen". De flesta av dessa aktiviteter är avsedda att kunna aktivera personer som inte har någonting att göra under passen, så att alla kan få spela hela konventet igenom! Vissa aktiviteter pågår hela nätterna, till förmån för er som vill stanna uppe hela konventet.

I denna folder beskrivs samtliga de i förväg inplanerade aktiviteterna. Förutom dessa väl beskrivna aktiviteter kommer vi att erbjuda möjligheten att se filmer, se diverse uppvisningar, delta i en hel hopar fristående aktiviteter och en mängd andra roliga saker som hör ett konvent till. Vi fortsätter att arbeta med att göra UppCon till ett så roligt konvent som möjligt, genom att erbjuda er en så stor variationsrikedom av aktiviteter som vi bara kan. Som vanligt hålls konventet på Fyrisskolan.

Tider

Konventet öppnar dörrarna klockan 17.30 fredagen den 22 september. Invigningen börjar klockan 18.00. Avslutningen slutar 17.00, söndagen den 24 september. Dörrarna stängs klockan 18.00 söndagen den 24 september.

Kom ihåg att vintertid infaller natten mellan lördag och söndag! En timme extra att spela på, alltså (för ni tänker väl inte sova på UppCon?).

Plats

Fyrisskolan, Uppsala. I mittuppslaget finns en karta över centrala Uppsala, som är lätt att orientera efter och dessutom innehåller en vägbeskrivning så att ni inte kan missa skolan! Skyltar kommer att finnas uppsatta i skolans närhet så att ni hittar rätt.

Inträde

Liksom tidigare år kommer endast en inträdesavgift att tas, för denna kan du fritt deltaga i alla aktiviteter som erbjuds. Vi rekommenderar dock att du föranmäler dig, eftersom alla evenemang har ett begränsat antal platser. Priset för hela kalaset är 250 kr för SVEROK-medlemmar och 270 kr för övriga. Dessa priser gäller endast vid föranmälan. I dörren kommer det att kosta 350 kr att komma in (370 kr för icke-SVEROK-anslutna), alltså en sänkning med etthundra kronor från förra året.

UppCon 1995 tar maximalt emot 600 besökare. Detta beror på att Fyrisskolans brandskyddsregler inte tillåter för stora sällskap att samlas under en hel helg inne i skolan. De 600 som först anmäler sig kommer in. Nummer 601+ får pengarna tillbaka (med avdrag för postens avgifter), samt ett meddelande om att det går utmärkt att komma i dörren. Hänsyn kommer att tagas till lagtillhörigheter (om en lagmedlem blir den olycklige nr 601 och resten redan är anmälda kommer personen att släppas igenom trots allt).

Anmälan

Anmäler sig gör man genom att betala in rätt avgift (250 kr för SVEROK-anslutna, 270 för icke SVEROK-anslutna) på postgironummer 37 44 65 - 3 Kommittén UppCon. På blanketten anger man vilka aktiviteter man önskar deltaga i, samt vilka pass man vill spela. Sista anmälningsdag är lördagen den 26 augusti. För närmare information om hur man anmäler sig se mittuppslagets baksida. Några viktiga punkter att beakta:



Endast **en** person per PG - blankett.

- Om Ni har SVEROK-rabatt, glöm inte att ta med medlemskortet till konventet för kontroll.
- Alla lag skall ha lagnamn; inget lagnamn medför ingen plats i turneringen. Ange alltså ett lagnamn även om ni inte är fullt lag.
- Varje medlem i laget anger lagnamnet på sitt inbetalningskort. Detta för att fullständiga lag skall ges förtur i turneringarna, i de fall där platserna ej räcker till.

Förkunskaper

En av de saker som ni anmärkt på i enkäterna tidigare år är att turneringarna ibland haft väl höga förkunskapskrav. Vi har därför i år vinnlagt oss om att hålla förkunskapskraven på nivå "Inga - Låga". Vi vill inte att ni låter er intimideras bort från några spelupplevelser. —Friskt vågat är faktiskt fortfarande hälften vunnet.

Lokaler

Lokalerna är endast till läns och därför förväntar vi oss att ni är rädda om dem så att vi kan hyra samma lokaler nästa år. Ett litet antal av salarna kommer att vara reserverade för vila och sömn dygnet runt. Inget spelande kommer att ske i dessa. Möjligheten att duscha kommer att finnas dygnet runt. Naturligtvis har vi separata duschar för killar och tjejer.

Miss inte "Den gyllene skyffeln"! Detta prestigeladdade vandringspris, instiftat på UppCon 1991, kommer att delas ut till de som skött och städlat sin sovsal på bästa sätt.

De som har frågor angående lokalerna ombedes kontakta Fredrik Wetterhall (018-50 06 37).

Mat och fika

Lunch/Middag: serveras mellan 14:30 och 17:30

Makaroner, Pannbiff m. löksky/sås, rårivna morötter, lingonsylt/ketchup. Hårt bröd med smör. Mjölk.

Frukostbuffé:

Kaffe/Te, juice, fil/mjölk och flingor, sylt. Smörgåsar m. ost, marmelad och ev. något annat pålägg.

Priser:

Middag:	Förbeställt:	35:-	Frukost:	Förbeställt:	20:-
	På plats	45:-		På plats	25:-

OBS!

Är du vegetarian och önskar veg. mat vill vi att ni skriver detta på inbetalningstalongen. Vi vill även att ni skriver ert telefonnummer, så att vi kan ta kontakt med er.

Kiosk:

Är som vanligt öppen mer än 24 timmar per dygn. I denna eminenta kiosk kan du införskaffa kaffe eller te till förmånliga priser. Eftersom vi har lite miljömedvetenhet så premieras personer som har egen mugg.

Vi säljer delikata lyxmackor, pajer, piroger eller något annat värmbart, och naturligtvis även godis och läsk. Allt detta till idel låga priser.

Reception, anslagstavla & förvaring

Receptionen har öppet dygnet runt under hela konventet. I receptionen kan du ställa frågor, anmäla och annonsera egna arrangemang, med mera. Anslagstavlan innehåller allehanda information om huvudaktiviteter och blandade arrangemang. För att sätta upp någonting på anslagstavlan måste man först konsultera receptionspersonalen.

Det kommer vidare att finnas ett välbevakat rum där besökarna kan lämna sina värdefulla ägodelar i tryggt förvar.

Trivselregler

Allmänna trivselregler gäller naturligtvis. Speciellt gäller att rökning och annan öppen eld endast är tillåten utomhus. Alkoholförtäring får ej förekomma i för konventet avsedda lokaler. Paintball och Killer är förbjudet på konventet. I övrigt är det vår förhoppning att konventsbesökarna själva inser vad som är lämpligt och vad som är mindre lämpligt att göra på ett konvent, för att bibehålla allmän trivsel och gamman. Det skulle vara förfärligt tråkigt att tvingas avvisa någon från konventet.

För mer information om UppCon 1995, vänd Er till Robert Steneholm (018-46 43 72).

Försäljning

Inga personer, organisationer eller företag får sälja eller ställa ut varor eller tjänster under konventet, ej heller dela ut reklam, prislistor eller liknande, utan arrangörernas skriftliga medgivande. Det går bra att fråga i receptionen vid konventet.

Välkomna!

Rollspels Turneringar

Rollspelturneringarna är det som vi anser vara våra huvudaktiviteter, meningen är att dom skall vara synnerligen grundligt arrangerade, speltestade och genomförda. Som deltagare i en turnering har du rätt att förvänta dig något utöver de vanliga tävlingarna, och att vara kritisk om du inte får det. Vi hoppas och tror att vi kan göra er nöjda, trots våra högt ställda ambitioner. De bedömningsmodeller som respektive turnering använder sig av redovisas i anslutning till turneringen.

AD&D

Advancet Dungeons & Dragons
Imperator Barca III, Vidars besegrare, Abraniens
förhärjare, Ithvers Baneman, härskare av Almond.
Kristalldolken XI

Arrangörer: Carl-Niklas Larsson, Peter Olausson och Paul Padoan
G&B
Förkunskapskrav: Låga, äventyret är inriktat mot spelare som har
god rollspelsförmåga men låg/ingen erfarenhet av AD&D.
Anmälningssform: Lag om fem personer.

Kenzuren tar ordet.

–Senator Buppo, kan ni redogöra för ert handhavande av vägbygget
mellan Escilliem och Lijecca?

Senator Buppo reser sig, svetten glänser i hans panna.

–Det är ju så här, vi har försökt...

Du är uttråkad och låter blicken vandra längst med raderna av
senatorer satraper och andra av imperiets främsta.

Vidderna kallar...

Kristalldolken XI beger sig till Imperiet Almond, hästarnas land ofta
omnämnt i dolksammanhang men aldrig besett. I år spelas
kristalldolken för första gången i bara en omgång och vi hoppas att
det skall locka nya deltagare till en av Sveriges traditionsrikaste
turneringar.

Bedömningsmodell:

Lagen kommer att bedömas på följande kriterier, i fallande ordning:
1. Rollspel/rolltolkning 2. Inlevelse 3. Effektivitet 4. Allmänt

CALL OF CTHULHU Gräv där du står

Arrangörer: Johan Jonsson och J.P. Karlén G&B Syd
Förkunskapskrav: Inga
Anmälningssform: Lag om fem personer.

Välkommen till en djupdykning i underjordens hemligaste
skrymslen och vrår. Vågar du tränga dig in där det är trångt fuktigt
och vått? Då är du en spelare i årets CoC-äventyr.
Tveka inte, utan tänd karbidlyktan och dra på dig vadarstövlarna.

Årets äventyr utspelar sig under Frankrike och utlovar spänning på
djupaste nivå. De som spelade CoC förra året kommer att definitivt
att känna igen ett par av karaktärerna. Scenariot kommer
förhoppningsvis att kännas nytt och fräscht för alla och blandar
arkeologi och skräck till en intressant bouillabaisse.

Bedömningsmall:
rollspel i första hand, därefter problemlösning.

EDD

Drakar och demoner Expert
Finns det liv, finns det hopp?

Häxkitteln VI

Arrangörer: Carin Westerlund och Lennar Köhler, ADG
Förkunskapskrav: Låga
Anmälningssform: Lag om fem personer

Natt över Rimmingeborg. Svarta råttor flyr hastigt över stengolvet
när en mager man närmar sig. Då och då blänker månlyuset i hans
grånade hår, men i övrigt är allt dunkelt och mörkt. Mannen hejdar
sig utanför en järmbeslagen ekdörr. Han ser sig oroligt omkring
innan han knackar och går in.

Bakom det tunga skrivbordet reser sig en fet man för att möta
besökaren. Hans trötta ansikte antar en allvarlig min då han tar
emot pergamentrullen vilken erbjuds honom. Genom starka
läsglasögon och med viss möda tar sig hans åldrade ögon sig igenom
krigsförklaringen. Efter genomläsningen flyr Dimfurstens sin
besökares krävande blick och går med tunga steg fram till fönstret.
Inkvisionens överhuvud tänker flyktigt på de stackars människor
där ute som sorglöst lever sina liv utan minsta aning om det
förestående kriget. Så drar han en djup suck och vänder sig om.

Dimfursten talar till Gabriel Johannes Mattson:

-Så, kampen fortsätter.

Gamla mor Josefin rör om än en gång i sin uråldriga kittel. Hur var det nu? Några gamla välkända rester? Kanske det. Ett stort mått färska oprövade råvaror? Jojo. Och så det viktigaste och mest kraftfulla... en rejäl bottensats blåbär.

Bedömningsmall:

Lagen kommer att bedömas med tanke på rolltolkning, samspel och historieberättande.

RUNEQUEST

Stilla dagar i Sartar

Crimson Bat VI

Arrangör: Magnus Widqvist, Atlantis

Förkunskapskrav: Inga - Låga

Anmälningssform: Lag om fyra eller fem personer

Plötsligt syns den första stjärnan över kullarna öster om staden. Flickan på taket betraktar den sorgset medan den får sällskap av ytterligare gnistor av ljus mot den mörknande skyn.

Papper, pergament, papyrus och mera papper! Snyftande, mer av förtvivlan än av sorg, börjar ynglingen än en gång söka igenom de manshöga staplarna av handskrifter, kartor, brev, lertavlor...

De två gamla männen stirrar ilsket på varandra.

-Jag kan inte. Mina undersökningar och mina nuvarande assistenter tar redan upp för mycket tid.

-Men jag har två elever mer än vad du har, och om någon kan hålla ordning på den där odågan så är det du. Gudarna vet hur Tybaldt klarade av honom.

Vakterna på muren ropar nu ut utgångsförbudet. Med en suck ställer sig flickan upp på taknocken, och tittar ut över staden. Här och var brinner ljus i fönstren, men dom förefaller bleka vid jämförelse med templet halvvägs upp på kullen på andra sidan floden. Tusentals ljus lyser upp dess fönster.

"-Vi kommer aldrig att kunna avgöra saken med retorik."

Den ene av de skäggydda gamla männen reser sig från golvet och borstar dammet ur sin rock, medan den andre bekymrat betraktar sin avslitna skjortärm.

"-Du har rätt vi får gå strikt vetenskapligt tillväga."

Gamlingen med skjortärmen (vilken för övrigt visar sig vara utmärkt att stoppa näsblod med) vänder sig mot en sekretär, halvt dold under åratals strata av papper. Den andre protesterar högljutt.

"-Inte med dina tärningar i alla fall."

"...hans huvud skall vila på sten, hans sista ofullbordade skrift på hans bröstborg. Strö över honom askan av hans pennor och sänd honom sålunda till den Grå Mästaren..."

Utdrag ur begravningsritualen. Jonstownarkiven, katalognr: J:tel:334-TC 04711B/LM

Två gamla män med grått skägg sitter tysta böjda över ett par tärningar. Efter en lång stund säger den ene, med spår av desperation i rösten:

-Bäst av tre?

Bedömningsmall:

Tre faktorer kommer att bedömas med lika vikt:

- Agerandet: Hur väl man lyckades ge liv, gestalt och personlighet åt sina rollfigurer, d.v.s. "rollspel".
- Samspel: Hur väl gruppen lyckades med att skapa en historia tillsammans med spelledaren.
- Inlevelse: Hur väl man lyckades tränga bort den trista verkligheten, om än bara för fyra-fem timmar.

Ingen som helst hänsyn kommer att tas till vem som var "närmast lösningen" eller liknande.

VAMPIRE

Lång natts färd

Arrangörer: Henrik Cederberg G&B, Johan Köhler ADG

Förkunskapskrav: Regler: låga. Miljö (viktoriansk och Vampire): medel.

Anmälningssform: Lag om fyra personer.

Jaha så var det dags. Det var ju inte annat att vänta. Lugn, stillhet. Varför säger de inget varför gör ingen något varför tittar de på mig så där bryr de sig inte varför tittar de på mig. Stillhet och frid omsluter rummet. Om orden inte räcker till varför skulle jag då säga något. Skeppet kränger till i den tilltagande brisen. Om vi går nu och gör det vi skulle istället får vi kanske gjort något vettigt. Vi har ju viktiga saker att göra. Vinden sjunger en stilla sång i ventilerna. Vad nu, hur vågar hon? Jag skall minsann... Sjunger, vaggar till stillhet. Det är ju inte mitt fel. Vad står jag här för. Nu kränger

skeppet igen. *Nej jag vägrar de är omänskliga. Omänskliga.* Stilla. *Det gäller att inte visa svaghet förstår hon inte det. Inte visa svaghet.* Lugn och frid. *Här står jag fast jag kan annat.*

1891. En lyxjakt är på väg hem efter en kryssning i Medelhavet. Ombord finns representanter för Londons fyra prinsdömen. Deras förhandlingar har pågått hela resan och måste vara avslutade vid hemkomsten.

Skerik nåndå skrik du också varför står alla så stilla varför säger dom att det inte finns någonting att vara rädd för. Frid och stilla lugn. Vad menas med det där så kan man ju inte ... borde jag ha sagt något ... nej jag kan inte jag måste kunna JAG måste kunna. Tystnad. *Jag förstår inte. Varför gråter inte hon - varför gör inte jag det. Finns det inget mera. Allt är stilla. Nu går vi eller ska jag kanske nej det finns inget måste finnas något kan inte någon annan ge upp först? Frid. Varför gjorde vi inget? Vi kunde ju. Allihop.*

Men stillheten varar bara för ett ögonblick, Utanför rasar striden igen, och var och en av er måste känna sina fiender och du måste avgöra om sann vänskap överhuvudtaget är möjlig. Är den det?

Bedömningsmall:

Högst prioriterat är:

Historieberättandet —förmågan att gestalta spelet som en fullständig historia i enlighet med såväl historiens som rollspelets temata och stämningar.

Härefter prioriteras:

Rolltolkning —förmågan att gestalta rollfiguren på ett trovärdigt och utvecklande sätt, med hänsyn till rollbeskrivning och historiens händelseförlopp.

och

Inlevelse —förmågan att leva sig in i roll och miljö.

SHADOWRUN Civilization Phaze IV

Arrangörer: Leif Eriksson och Jesper Söderlind, Atlantis

Förkunskapskrav: Låga

Anmälningsform: Lag om fyra personer.

Utan förvarning befann vi oss i en tät skog. En sötaktig doft, som påminde mig om min barndom bland högländerna, slog emot mig efter en stunds vandrande i riktning mot läget. Luften var tung och mättad. Ett moln av insekter slöt sig runt oss i det ögonblick vi klev ut i gläntan. Lukten här var intensivare än tidigare och anledningen till detta var omöjlig att undgå hur mycket vi än önskade att vi

sluppit. Inte så långt från oss befann sig Deantonon. Han stod vänd från oss, skynd av en pelare, men jag fick känslan av att han visste att vi var här. Solen som badade gläntan i ljus förmörkades plötsligen. En stor olycksbådande skepnad gled ljudlöst in över läget och påbörjade så sakteliga sin nedstigning från himmelen. Från vår plats såg jag hur Deantonon lämnade sin position och därmed avslöjade vad han dolt för oss. Hans ansikte, händer och kläder hade förändrats på ett alldeles förbluffande sätt. Det var som om han fallit ned i ett törnesnår, för taggarna fanns överallt.

Bedömningsmall:

Lagen kommer att bedömas uteslutande med tanke på rollspel och karaktärsgestaltning.

WFRP

Warhammer Fantasy Roleplay

A Sylvaniaian Rhapsody, eller: Kalabaliken i Sylvaniaen

Arrangörer: Leif Eriksson och Stefan Karlsson, Atlantis

Förkunskapskrav: Spelvärlden: Medel

Anmälningsform: Individuell.

Från Kurfurste Graf Albreicht Haupt-Anderssen till skattmästare Adolfus Steuermann.

Vid en inspektion härförleden kom det till vår kännedom att grevskapet Sylvaniaen inte inkommit med någon skatt de senaste tre kvartalen. Ehuru det åligger er som skattmästare att underrätta dylika anomalier till oss, Kurfurste Graf Albreicht Haupt-Anderssen av Stirländ, ansätter vi härmed er, Adolfus Steuermann att utrusta en expedition vars åliggande består i att spåra upp, och om möjligt tillintetgöra, orsaket till de uteblivna skatterna. Avseende på grevskapet Sylvaniaens historia och tidigare rennomé rekommenderar vi att expeditionen inkorporerar åtminstone en häxjägare och någon med kunskaper om det övernaturliga.

Kurfurste Graf Albreicht Haupt-Anderssen

Bedömningsmall:

Bedömningen grundar sig på individuella rollspelsprestationer och karaktärstolkningar, samt de olika rollfigurernas mål.

Rollspels Tävlingar

ALIENS Before Sunrise

Arrangör: Anders Karlsson

Förkunskapskrav: Systemet: Inga. Rollspelare: Medel

Anmälningsform: Individuell

Utanför, i kylan och mörkret, tilltog stormen i styrka. En man står och tittar ut i mörkret på andra sidan observationsfönstret. Mannen som är klädd i en vit labbrock, vänder sig sakta mot de andra och säger: "Om vi inte löser det här före soluppgången så kommer ingen av oss att få uppleva dagen som följer den". Den lilla grupp forskare som han riktar dessa olycksbådande ord till började genast diskutera högljutt.

Årets scenario utspelar sig på en forskningsbas på planeten Kadath IV:s sydpol. Karaktärerna är civila forskare som jobbar på basen. De olika företagen på basen har separata forskningsavdelningar. Någoting går fel och många av forskarna på basen kommer aldrig att se dagens ljus igen...

ARS MAGICA

Sanctus, sanctus, sanctus dominus deus sabaoth

Arrangörer: Johannes Nesser och Robert Steneholm, Atlantis

Förkunskapskrav: Låga, regelgenomgång före varje pass

Anmälningsform: lag om fem personer

Den lille pojken kurade ihop sig i det urinstinkande hörnet och höll för öronen. Han ville inte höra ett ord till... Men rösten var alltför skarp, alltför penetrerande. Den ekade mellan väggarna.

"Då sade herren till mig: 'Profetera över dessa ben och säg till dem: Ni förtorkade ben, hör HERRENS ord: Så säger HERREN, HERREN till dessa ben: Se, jag skall låta ande komma in i er så att ni åter blir levande. Jag skall fästa senor vid er och låta kött växa på er och övertäcka er med hud och ge er ande, så att ni åter blir levande, och ni skall erfaras att jag är HERREN.'"

Ett släpande ljud hördes från bortre delen av salen. Mannen

närmade sig. Det trasiga kåptyget släpade i smutsen på golvet och bakom honom virvlade en pelare av damm upp. Han släppte inte blicken från boken ens när han tog de försiktiga stegen nedför altarttrappan och nalkades mörkret i hörnet.

"Och jag profeterade, som det hade blivit mig befallt. Och när jag nu profeterade, hördes ett rassel, och där blev ett gny, och benen kom åter samman, så att det ena benet fogades till det andra. Och jag såg hur senor och kött växte på dem, och hur de övertäcktes med hud därovanpå, men ingen ande var ännu i dem. Så säger HERREN, HERREN: kom du ande, från de fyra väderstrecken och blås på dessa dräpta, så att de åter blir levande. Och jag profeterade som han hade befallt mig. Då kom anden in i dem, och de blev åter levande och reste sig upp på sina fötter, en oändligt stor skara."

Han stod böjd över pojken nu. Den darrande lilla sparven i hörnet. Han slog igen boken och lade sin långa beniga hand på pojakens fuktiga huvud.

"Seså. Du ser att det inte är något farligt. Det står ju i den goda boken."

KULT REV. Calymene

Arrangör: Staffan Andersson, Nisse Nytt®

Förkunskapskrav: Inga

Anmälningsform: Fyra personer per lag: Anmälan i lag eller individuellt

Jeanettes uniformsskorta var lika blå som himlen och hennes hy var brunbränd. Havsbrisen rufsade hennes kortklippta gyllenblonda hår och hon fnittrade förtjust. Jag såg henne försvinna bort längst gångstigen som följde stranden, bort bakom de blommande rosenbuskarna.

Kön till glasskiosken stod nästan stilla. De badande turisterna nere på den bländvita sandstranden stortrivdes under den skinande solen. En liten fräknig femåring försökte förgäves bestämma sig för vilken glass hon skulle ha. Utanför vågbrytaren stod ett gäng ungdomar och jag kunde höra deras förtjusta skrik när vågorna sköljde över deras huvuden.

Med en strut mjukglass i varje hand fortsatte jag längst gångstigen. Vart hade Jeanette tagit vägen? Jag gick med raska steg och tittade mig omkring. Ett par fetlagda turister passerade förbi på väg till glasskiosken. Sedan såg jag Jeanette. Hon stod på knä framför en av rosenbuskarna vid sidan av stigen. Hon tittade upp mot mig med ett bekymrat ansiktsuttryck.

“jag tror att jag har hittat Sofies katt, men jag har en känsla av att hon inte kommer att bli särskilt glad.”

Den svarta kattkroppen avtecknade sig tydligt mot det torra gulbruna gräset. Ett moln av flugor omgav det och stanken som spred sig var fruktansvärd. Pälsen var tovig och kladdig av blod. Ögonhålorna var tomma och det tycktes som om den lilla katten gråtit tårar av blod. Dess strupe var söndersliten och maskar krälade omkring i det blottlagda köttet.

“Nej, hon lär inte bli särskilt glad.”

CALL OF CTHULHU Drop In for Drop Outs

Arrangörer: Ingvar Blomkvist och Max Nilsson, Atlantis
Förkunskapskrav: IQ>50, Kunskaper i Svenska eller Engelska (talad)
Anmälningsform: lag om tre - fem personer

Någonstans i det dammiga Texas ligger den sömninga lilla hålan Cripple Creek, där de modiga bosättarna på ranchen Southern Cross försöker hanka sig fram som kofösare på sina magra marker. Men under stadens lugna yta håller något på att hända – någonting fruktansvärt...

Följ med till en tid då män var män och rättvisan kom i kaliber fyrtiofem. Samt ta reda på om det är sant att “blod är tjockare än vatten”.

KELTER

Arrangör: Leila Wiberg
Förkunskapskrav: God rollspelsförmåga
Anmälningsform: lag om fem personer

Albions drakar har börjat visa sig igen, och det ryktas att de tolv mästarna har setts. Det är oroligt i norr, de krigsförande stammarna har börjat röra på sig och de trängt så långt ned som till Brigantes område. Conor, Mathgen och Cian har dock egna problem. Närmare bestämt två; en bard vid namn Meredydd och mannen som påstår att han heter Anoeth.

Anmälan

För att anmäla dig till UppCon använder du dig av en vanlig PostGiro-blankett. Följ sedan nedanstående procedur.

1. Fyll i namn och adress.
2. Fyll i PG-nummer(37 44 65 – 3) och betalningsmottagare (Kommittén UppCon)
3. Fyll i rätt inträdesavgift: 250 kr för SVEROK-medlem, 270 kr för övriga.
4. Ange vilka måltider du tänker äta samt pris för dessa: Frukost Lördag (25 kr), Middag Lördag (40 kr) och Frukost Söndag (25 kr).
5. Summera kostnaderna och skriv summan i avsett fält på blanketten.
6. Fyll i aktivitetsnamn, lagnamn och pass för de turneringar du vill delta i.
7. Fyll även i om det är något pass du inte kan/vill delta i. Om du t ex inte kommer till konventet förrän Lördag morgon, fyller du i “ Kan ej delta Fredag Pass 1”. Detta underlättar när vi ska sätta ihop spelschemat.

Obs tänk på att:

Viktigt!

- anmäla endast **en** person per PG-blankett.
- lagmedlemmarna stavar lagnamnet på samma sätt.
- anmälan är bindande.
- sista anmälningsdag är 26 Augusti.

Vi kommer sedan att efter Dina önskemål placera dig och ditt lag så att så många som möjligt skall få chansen att spela så mycket som möjligt. Om ni betalar innan sista anmälningsdatumet 26 augusti kommer ni att få en bekräftelse där det anges när ni ska spela vad. Till dem som anmäler sig efter 26 Augusti skickas bekräftelse ut i mån av tid. De som inte fått någon bekräftelse garanteras ej plats på konventet. Kom ihåg att ta med din bekräftelse till konventet. Detta gör att insläppet kommer att fungera bättre. Om du ej fått någon bekräftelse, ta med postens kvitto på din inbetalning.

Välkomna!

Instruktioner

Det vidstående schemat kan komma att kompletteras och utökas, då vi fortsätter att försöka ordna intressanta aktiviteter åt er. Därför förbehåller vi oss rätten till mindre ändringar och korrigeringar, vilka kommer att meddelas senare.

Schemat är lagt med en timme strultid inbakat i passen. Detta innebär att om allt går som det ska så kan man spela hela äventyret på fem timmar och därigenom få mer fritid. Pga det sent lagda passet på lördagen kommer vi att vara extra strikta när det gäller tiden. Kom därför i god tid till aulan, gärna före kl 22.00.

Tidpassning

Följande regler för tider och förseningar kommer att tillämpas:

På det klockslag som spelpasset startar, enligt shemat, finns arrangören och dennes spelledare i aulan. Så snart ett föränmält lag har samlats, och är fullständigt, kommer de att tilldelas en spelledare och skickas till sin spelplats. Tjugo minuter efter passets start kommer alla kompletta, närvarande lag att få en spelledare tilldelad oavsett om de är föränmällda eller inte, föränmälan ger alltså förtur *endast* för de lag som passar tiden. Lag som anländer mer än fyrtio minuter efter utsatt tid, kan tyvärr ej garanteras att få spela, ens om dom är föränmällda. Punktlighet är en dygd.

Lag som så önskar kan få börja tidigare eller senare, förutsatt att man kommer överens med arrangören och spelledaren om detta i förväg.

Har ni ingenting speciellt för er så kom gärna på samlingarna och försök komma med i ett ofullständigt lag. Eller samla ihop ett "pyttipannalag" och vinn en turnering. Det har inträffat! Det är inte helt otroligt att ni kan komma med som ett Drop In lag på någonting som ni inte är anmälda till. Prova på något nytt!

Schema

Insläppet börjar klockan 17:30 fredagen den 22 september. Invigningen börjar klockan 18:00. Fredagspasset börjar klockan 19:00 och pågår till kl. 01:00. Passet Lördag 1 börjar kl. 09:00 (på Lördagen den 23:e, som namnet antyder) och slutar kl. 15:00. Lördag 2 varar från kl. 16:00 till kl 22:00, och lördag 3 från kl 22:00 till kl. 03:00. (glöm inte sommar- till vintertid) På söndagen stiger man upp och börjar spela söndagspasset kl 10:00 och slutar kl. 16:00. Avslutning kl: 17:00 söndagen 24 september. Välkomna åter 1996.

Rollspelsturneringar

Advanced Dungeons & Dragons
Call of Cthulhu
Drakar och Demoner Expert
RuneQuest,
Shadowrun
Vampire
Warhammer Fantasy Roleplay

Kristalldolken XI.....
Gräv där du står
Finns det liv, finns det hopp?
Stilla dagar i Sartar
Civilization Phase IV
Lång natts färd
Sylvanian Rhapsody

Fredag
Lördag 1
Lördag 2
Lördag 3
Söndag

19.00-01.00 09.00-15.00 16.00-22.00 22.00-03.00 10.00-16.00

Rollspelstävlingar

Aliens
Ars Magica
Call of Cthulhu
Call of Cthulhu
Kelter
Kult, reviderat.
Kult, reviderat.
Middle Earth Roleplaying
Star Wars
Werewolf

Before Sunrise
Sanctus³ dominus deus sabaoth.....
Drop In for Drop Outs.....
När var tar sin.....
.....
Calymene.....
Pantografen.....
.....
.....
.....
.....
.....
Ilska på Island

19.00-01.00 09.00-15.00 16.00-22.00 22.00-03.00 10.00-16.00

Brädspel

Advanced Civilization
Blood Bowl
Candidate
Diplomacy
Illuminati: New World Order
Junta
Jyhad
Warhammer 40k

.....
King Hill Cup '95.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

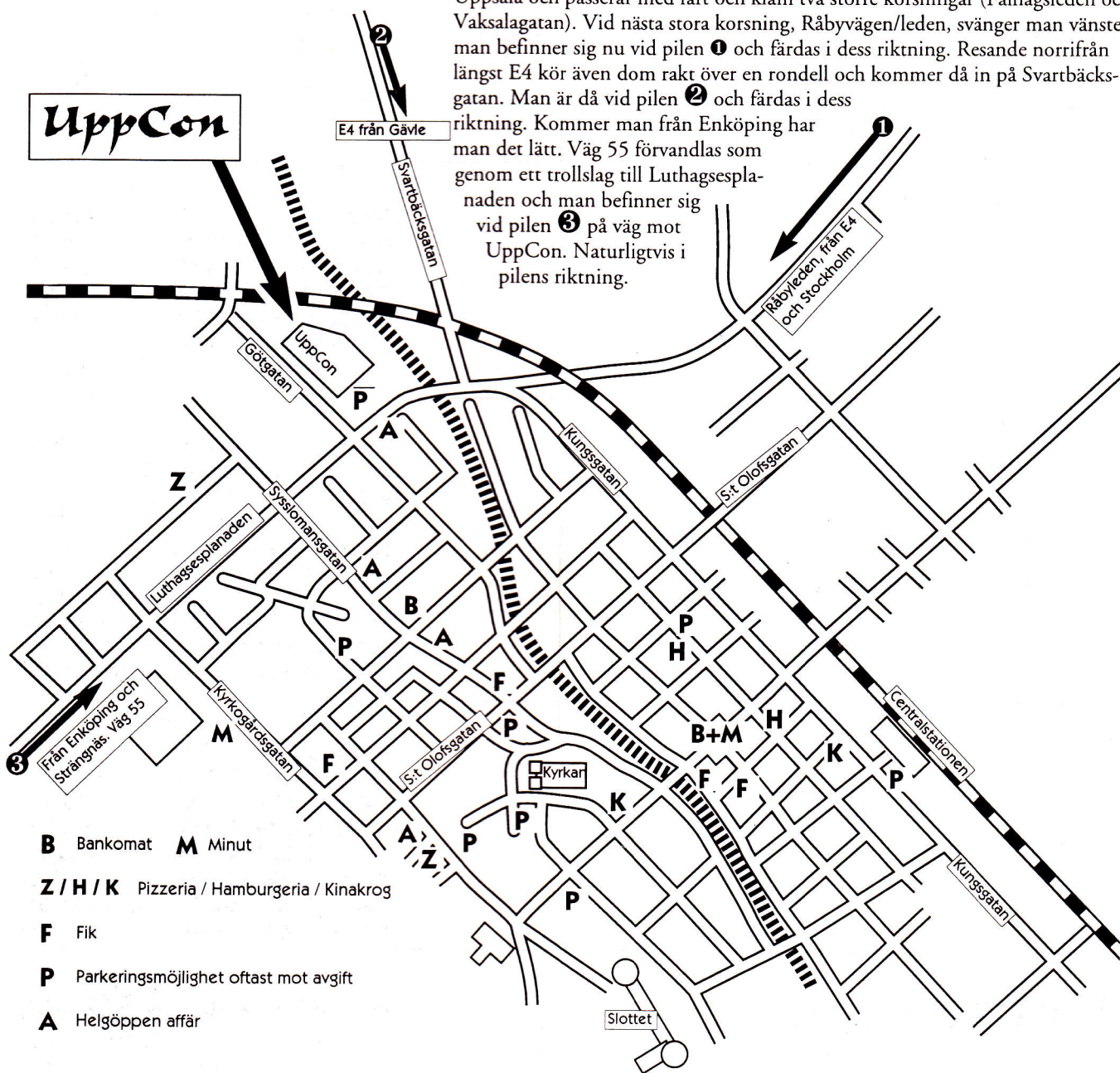
19.00-01.00 09.00-15.00 16.00-22.00 22.00-03.00 10.00-16.00

Frizonen

19.00-01.00 09.00-15.00 16.00-22.00 22.00-03.00 10.00-16.00

Vägbeskrivning:

Resande på E4:an från Stockholm kör rakt fram genom rondellen vid infarten till Uppsala och passerar med fart och kläm två större korsningar (Fälhagsleden och Vaksalagatan). Vid nästa stora korsning, Råbyvägen/leden, svänger man vänster, man befinner sig nu vid pilen ① och färdas i dess riktning. Resande norrifrån längst E4 kör även dom rakt över en rondell och kommer då in på Svartbäcksgatan. Man är då vid pilen ② och färdas i dess riktning. Kommer man från Enköping har man det lätt. Väg 55 förvandlas som genom ett trollslag till Luthagesplanaden och man befinner sig vid pilen ③ på väg mot UppCon. Naturligtvis i pilens riktning.



B Bankomat **M** Minut

Z/H/K Pizzeria / Hamburgeria / Kinakrog

F Fik

P Parkeringsmöjlighet oftast mot avgift

A Helgöppen affär

KULT. REV.

Pantografen

1. New York, New York
2. Sinatra
3. Cognac serveras i biblioteket klockan sju

Arrangör: Nisse Nytt®

Förkunskapskrav: Livserfarenhet

Anmälningensform: Grupper om fyra spelare

Tid: 12 h: Omgång 1: Lör1 & Lör2 Omgång 2: Lör3 & Sön1

Exteriör: Rälsens vektor mot horisonten. Ett järnvägsnät för att fångla kontinenter.

Interiör: Schangtila kupéer med mjuk musik ur en trattgrammofon vägg i vägg med salongspassagerarnas svett och mörka trängsel. Absoluta dikotomier.

Ur landskapet rusar stationen, gapar och sväljer lok och tåg. Ångvisslan skär genom stressat mummel, bromsarna gnisslar. Ett plötsligt ryck, världen stannar, dörrarna går upp. Tåget spyr ut folkmassan på perrongen.

Stationshallen: Oljigt stål, gulsotigt glas, fackverk av balkar. Destinationer, ankomsttider, brinnande gas. Här är centrum, här är periferin. Imperiets drömmar under bangårdens tak.

Pantografen tänjer rollspelsmediets gränser. Framförandet uppdelas i tre akter, med paus. Akt tre upptar huvuddelen av tiden. Ni guidas genom det hypnagoga tillståndet av kunniga ciceroner och föreställningen innefattar smakfull musik och rekvisita.

Världspremiären på Pantografen hölls på SillyCon III. Vill ni ta del av mer information om skådespelet rekommenderas en titt på <http://www.docs.uu.se/-mrytther/NN/pantografen.html>

MIDDLE EARTH

Förenklat MERP

Arrangörer: Mikael Hansson och Johan Arthursson

Förkunskapskrav: Ha läst Sagan om Ringen.

Anmälningensform: lag om fyra personer

Uppför kullen skrittade det storslagna sällskapet, tre män på ståtliga hästar med Gondors vapen i klara färger och framför dem i betydligt enklare utstyrsel på en raggig häst, red en likafullt leende man. Dessa fyra män, tillsammans en symbol för styrkan och glädjen i Gondors

styrelseskick, men deras skratt skall snart stelna, ty under horisonten vilar svarta moln med svek, ondska och bråd död.

Plötsligt kommer Meagat sprängande på sin raggiga häst sedan han gjort en avstickare för att söka spår efter villebråd i dalgången nedan. Met ett ryck håller han in hästen, svingar sig ur sadeln och faller av gammal vana ner på ett knä innan han tilltalar sin befälhavare med flämtande stämman.

“–Ondskans kreatur... jag fann spår i dalgången, de har ett läger under klippan där borta.”

Onodred svänger runt sin häst och väser:

“–Kapten, vi måste varsko garnisonen.”

Men Thorondor kisar mot den sjunkande solen.

“–Det är snart skymning och då kommer de att börja röra sig igen.

Om de sökt skydd undan solens renande strålar under den klippan kan de inte vara fler än ett dussin.”

Gaerdil drar tyst sitt svärd ur skidan och när solens röda strålar blänker i stålet säger han lågmält:

“–Det verkar som om vi får ett farligare villebråd än stäpphjortar att jaga i natt.”

STAR WARS

Arrangörer: Andreas, Petter och Mattias. The Deep Fix

Förkunskapskrav: God känsla för filmistiskt rollspel.

Anmälningsform: Lag om fyra personer.

Darek tryckte sig mot väggen. Bredvid sig hade han den öppna dörren, där stormtrupperna snart skulle välla fram. Helst av allt skulle han vilja vara någon annanstans, göra något annat, men han hade gett den gamle mannen sitt löfte.

Trött satte han sig ner vid bordet och med en vemodig blick vände han ljussabeln i handen, innan han lade den på bordet. Med en senig hand drog han det långa vita håret från ansiktet och stirrade tomt framför sig. Darek kunde fortfarande minnas den gamle jediriddarens besynnerliga ord:

”Jag har många sorger som tynger mitt sinne och många plikter på mina axlar. Ni är ännu unga och fria att välja själva, men välj rätt”.

Med en suck tänkte Darek än en gång på honom och tittade på sina vänner. Sedan vände han sig om och med vilt sjutande blasters, kastad han sig ut i korridoren.

Klassisk Star Wars with a twist. May the force be with you!

WEREWOLF llska på Island

Arrangörer: Mats Bergström och Daniel Larsson

Förkunskapskrav: Storytellersystemet: Låga

Anmälningsform: lag om fem personer

“Vår värld är på väg mot förstörelse! Utarmning av regnskog och grundvatten, barn som föds missbildade på grund av den höjda bakgrundsstrålningen och nya virus hör till vardagen. Östeuropas fall har avslöjat den grymma miljöförstöring som kanske pågått i årtionden. Situationen är kritisk!

Vår konferens här i Reykjavik är det sista hoppet. Att statschefer, storföretag och idéella organisationer kan samlas är ett tecken på en ljusare framtid. En framtid utan miljöförstöring och där människans kan vistas i naturen. Vårt möte är människans bästa hopp!”

Scenariot utspelar sig på Island. Spelarna är en grupp varulvar som skickats att vaka över varulvsnationens intressen på konferensen.

Är konferensen verkligen ljusningen, eller är den ytterligare ett svek från människan?

CALL OF CTHULHU När var tar sin...

Arrangör: Leila Wiberg

Förkunskapskrav: Kännedom om CoC, God rollspelsförmåga

Anmälningsform: lag om fem personer

Det är skotten och skriken som aldrig tystnar... Han vrider sig i sängen och mumlar osammanhängande. Plötsligt sätter han sig upp, samma drömmar om igen. Han kliver ur sängen, öppnar dörren till stugan och sötter sig på trappan. Natten är varm, han korkar ur whiskyflaskan och tar en klunk. Alkoholen hinner inte ens rinna halvvägs ned förrän han ligger på alla fyra. Väldsamma hulkningar pressar drycken ur honom. När han faller omkull av utmattning hör han åter igen rösten; “Store Fader jag sänder en röst, till värdsalltets himmel sänder jag en röst så att han får leva! Ishna Ta Awi – cha Iowan, onshimala ye oyate...!”

Brädspel

Arrangör: Björn von Knorring

Förkunskapskrav: relevanta kunskaper i respektive spel (om man vill vinna).

Anmälningsform: Individuell till respektive spel. Goda möjligheter till Drop In.

UppCon erbjuder ett brett urval av olika brädspel där man kan lära sig nya spel på kort tid. Passa på att lära dig det där brädspelet som du gått och stirrat på i butikerna den senaste tiden. Instruktioner kommer att finnas som kan lära ut reglerna och finnas tillgängliga för frågor. Förutom de nedan uppräknade, kommer det att finnas andra spel tillgängliga som det går utmärkt att låna och lära sig. Även för dessa spel kommer det att finnas folk som kan lära ut reglerna. Pris kommer att delas ut i Diplomacy samt, om det blir en turnering, Illuminati: New World Order.

Diplomacy

Passa på att spela Calhammers sedan mer än 35 år älskade (och hatade) klassiker. Ta över Europa med list svek och sluga manövrar.

Svenska Diplomacyrallyt

Den svenska Diplomacyhobbyns mest åtråvärda och prestigefyllda titel är SDR-titeln som ges till den person som under det gångna kalenderåret samlat flest poäng i de Diplomacyturneringar som anordnas i landet. Turneringarna klassas efter storlek, ju större turnering desto fler poäng.

Illuminati: New World Order

Visste du att demokrater kontrolleras av republikanerna som lyder under Brasilien? I Illuminati: New World Order avslöjas den grymma maktkampen om herraväldet över världen. Om tillräckligt många anmäler sig blir det en INWO turnering. Ta med egen kortlek.

Candidate

Vill du bli president i USA? Då måste du först utmanövrera de andra klantskallarna som inte inser att du är den bäst lämpade kandidaten. Slug planering och kalla nerver behövs för detta spel.

Junta

Tycker du att Diplomacy är ett spel för mjukisar? Känner du att du inte för någon nytta av dina kvaliteter som stövelslickare? Vill du leda en fattig bananrepublik mot ett ökat välstånd (d.v.s. ditt)? Då är Junta spelet för dig.

Advanced Civilization

För den borne kulturimperialisten finns det naturligtvis bara ett spel; Advanced Civ. Den som är mer inställd på handelsembargon och interkulturella karteller, än på våld och svek finner här sitt lystmäte.

WARHAMMER 40K

Arrangör: Piotr Sochaczewski, Atlantis, Mask, Space Lords m.fl.
Förkunskapskrav: God regelkänedom, kunna spela tre pass,
Anmälningsform: Individuellt för högst tolv spelare

Phaedras gamla luft låg tyst och stilla i den svala sommarnatten. Plötsligt tändes tusentals stjärnor i skyn och luften fylldes av mäktiga dån och ylanden. På flammande atmploasmamotorer och vrålande fissionsturbiner sänkte sig stjärnskepp ned mot planetytan för första gången på tre årtionden, ditlockade av signaler från ett nödställt fraktskepp. Männen och kvinnorna i den lilla byn Bajarnum skulle bittert få ångra att de lekt med gudarnas knapplåda.
Armévärde 2000

Konventioner: Inga Vortex grenades, högst två displacer fields, högst två conversion fields, högst två greater daemons vilka ej får vara av samma sort. Endast imperial agents är tillåtna som allies. Alla figurer i armén måste vara målade (grundmålning räknas ej), högst 500 p support vehicles, inte fler än två skydd typ rustning/fält på samma figur (kombinationer av fält som måste stängas av för att det andra skall fungera är dock tillåtna). Fullständig förteckning över armén skall tillhandahållas spelledaren vid första samlingen.
Speltillfällen: Alla spelare spelar två pass av följande: Fredag, Lördag

I och Lördag 2. De två spelare som samlat ihop mest victory points möts i final på söndagspasset. De som så önskar kan få delta i ett multislags för mindre styrkor samma tid.

Arrangören tillhandahåller ej måttband, tärningar, regler, counters eller kort, utan förutsätter att engagerade spelare kan se efter dessa bestyr själva. Man behöver dock inte ta med sig wargear cards eller mission cards.

Ytterligare information:

Piotr Sochaczewski tel 021 - 33 23 14

BLOOD BOWL King Hill Cup -95

Arrangörer: Peter Norén och Daniel Hedin

Förkunskapskrav: Eget lag om 1.000.000 GP

Anmälningsform: Individuellt

Blod, svett och dårar!

Trött på Loket och tipsextra? Vill du vara med om något alldeles otroligt? Urläckra cheerleaders, härjande huliganer och fanatiska spelare. Coacha ditt eget lag till seger i den prestigefyllda kampen om titeln King of the Hill. Tag med ditt eget lag skapat enligt reglerna för 1.000.000 GP. Målat lag ger förtur, tag gärna med eget spel.

JYHAD

Arrangörer: Robert Steneholm och Johannes Nesser

Ända sedan Kartago brann har du väntat på att få göra upp med dina fiender. Nu har tiden äntligen kommit för den avgörande slutstriden. Endast din list och dina allierade kan hjälpa dig mot de andra Metuselahs.

Jyhad kommer att spelas under ordnade former. Leken skall bestå av minst 40 och högst 90 kort. Monocle of Clarity är inte tillåten. Kryptan skall bestå av minst 12 vampyrer. Under turneringens gång är det inte tillåtet att byta ut kort i leken eller i kryptan. Då vissa regler kanske inte tolkas av oss som av er, bör ni studera regelanslagen innan ni sätter ihop er lek.

Välkommen till Frizonen

På årets Upcon satsar vi extra mycket på drop-in-aktiviteter – här är din chans att pröva på spel av alla slag under mindre strikta former! Så fort du drabbas av sysslöshet kan du hoppa in i (eller titta på) något av alla de spel och andra händelser som kommer att äga rum i Frizonen. Vi presenterar många av de nyskapande och udda spel som har kommit på senare år, men även gamla goda figurspel och andra klassiker. Frizonens aktiviteter kommer att pågå under hela konventet, men med extra intensitet under lördagskvällen. Då expanderar Zonen ut och tar över hela skolan...

Målet är att skapa fler möjligheter för dig att lära känna nya människor och testa spel som du inte ägnat dig åt tidigare. Vi siktar på att det skall vara roligt och intressant att bara gå runt på konventet!

Nedan följer korta sammanfattningar av vad som kommer att hända i Frizonen. För mer information, se anslag på konventet!

Inga förkunskaper krävs, och anmälan sker individuellt på plats.

ROLLSPEL

3 – 5 rörelsen

Arrangörer: Fredrik Boström, Erik Hansson, Patrik Hällgren och deras vänner

Förkunskapskrav: inga

Anmälningsform: Individuellt

Drop in rollspel där cirka 3 – 5 spelare ger runt 3 – 5 scenarion till ungefär 3 – 5 olika spel.

Exempelvis kanske: Nexus, the Infinite City, Traveller Classic, Top Secret, Pendragon, Bond, Judge Dredd...

Alla uppgifter ungefärliga.

Tro inte på allt ni läser.

Se upp för Fnordarna.

Nephilim

Arrangör: Anders Westermark, Atlantis

Tid: Lör 3

Ur din tusenåriga vila höjer du dig likt en dimform. Framför dig kan du skönja kraftlinjer och de höga ljuspelare som människorna utgör för dig i ditt Ka-tillstånd. Du rör dig närmare en människa, betvingar dess Sol-Ka och känner hur ni smälter samman. För första gången på tusen år ser du världen som de levande uppfattar den. På ditt simulacrum ansikte syns ett leende...

Spela ett samvetslöst andeväsen från svunna civilisationer som efter hundratals år av sömn vaknar till en ny och kaotisk verklighet. Ditt första mål: besätt en oskyldig människas kropp...

Castle Falkenstein

Arrangör: Jon Thorvaldson, Atlantis

Tid: Lör 3

Steampunk bland galna vetenskapsmän, drakar och preussiska herresäten.

Wraith

Arrangör: Mattias Rasmussen, ADG

Tid: Lör 3

Du är död. Upplev det plågsamma efterlivet bland Uppsalas historiska byggnader. Beskåda hjälplöst de ännu levande — hur ska du göra för lämna dina fjärrar för gott?

Mage

Arrangör: Leif Eriksson och Joakim Bjelkås, Atlantis

Tid: Lör 3

Alltför många skeenden hade inträffat för att det skulle vara en slump. Professor Emanuelsson plötsliga omsvängning, de tyska gästforskarnas udda uppträdande, gravskändningarna som vid en närmare betraktelse tycktes inneha ett mönster, de nattliga aktiviteterna på patologen. De hade suttit tysta när de odödas aktiviteter på Carolina brutit mot överenskommelsen som de slutit med furstinnan, likaledes när teknikum expanderat sitt revir, och för inte att tala om BMC. Jarl daskade ihop bokens pärmar med en sådan frenesi att ett flertal forskarstuderande sittande vid sina studieplatser, med höjda ögonbryn, irriterat noterade detta protokollsbrott. Han skyndade sig ned för spiraltrappan och småsprang mot referensavdelningen. Han var febrig av förväntan när han första gången på åtta år använde sitt privilegie att sammankalla sina kollegor.

Du har magiska krafter med vilka verkligheten är formbar efter din vilja, men de kan ha sitt pris. Kämpa dig fram bland konservativa professorer, avslappnade doktorander, envisa vaktmästare och obehagade studenter för att avslöja vad som pågår bland Uppsala universitetets institutioner!

Bourgeoise — le RPG

La Vorstadtsbimbo

Arrangör: Johannes Nesser, Atlantis

Förkunskapskrav: Fördomsfulla attityder visavi borgarklassen. Ha sett TV-Shop, Babbla med Babsan, Bingo-lotto och Glamour
Anmälningsform: lag om fem personer, endast drop-in

Långt bortom Verkligheten ligger en liten, i icke till fyllest passabel mån isolerad planet kallad Lidingö. På Lidingö härskar ett månghövdad monster vid namn Bourgeoisien, en fruktansvärd skapelse vars mål och mening är att förtrycka de förslavade kosovoalbanska proletärerna som bor i Verkligheten. Vid sin sida har Bourgeoisien en ondskefull profoss, Prestigen, vars lastgamla, profylaktiska statuer efterföljs av Lidingöborna till punkt och pricka. Allt är möjligt på Lidingö, men mycket lite tillåtet. Nu har Du chansen att spela en bornerad, preciosa och genuint världsfrånvärd hemmafru bosatt på just Lidingö! Handla på NK och TV-shop! Titta på Glamour och Santa Barbara! Förtryck proleteriatet! Gå på kafferep! Skvallra! Men framför allt; försök bjuda in den snygga brevbäraren på en kopp kaffe!

Thorn in my Shidhe Shadowrun

Arrangör: Jonas Gabrielsson

Förkunskapskrav: God kunskap om Shadowruns värld
Anmälningsform: Drop in, individuellt eller lag om 4-5 personer

I en avlägsen del av Undervärlden arbetade Skaparen redan i sin smedja. Krigaren betraktade honom medan han serverade sig själv ett stop mjöd, han behövde svärdet. Han suckade, när allt kom omkring var han Drakdödaren, och det fanns drakar att döda... Besök den gröna ön och beskåda dess unika egenheter. Ett äventyr med makropolitiska, topografiska och megamagiska konsekvenser.

FIGUR-och BRÄDSPEL

DBA/DBM

Arrangör: Carl-Johan Bachofner, SISA

Tid: Alla pass

Drop-in

Korta, snabba historiska figurslag från antiken till medeltiden. Lär dig reglerna på 15 minuter och spela färdigt ett slag på 30 minuter.

Vid intresse kommer DBM, större och längre slag, att arrangeras.

Realm of chaos: Warbands

Arrangör: Sven Herschend, Atlantis

Tid: Lör 2, lör 3 och sön

Drop-in

Här har du chansen att ta kommandot över din alldeles egna chaos champion med warband. Jaga fram över ödamarkerna norr om Norsca på jakt efter din guds fiender. Multiplayer game.

Warhammer: Orks drift

Arrangör: Torbjörn Eklöf, Atlantis

Tid: Lör 3, sön

Drop-in

Kung F'yar sirrade ut över Ramalia. Med dess arme jagandes en mindre styrka från Kwea Kar stammen låg kungariket försvarslöst framför hans horder. Det enda som stog mellan honom och Ramalias huvudstad var byn Linden way, en gruvbas, en mindre armetupost samt Orks drift – en samling ruckel där skadade från Ramalias arme skeppats. De tre stammarna som F'yar dominerat skulle inom kort slå till mot tre av målen för att sedan förenas, sopa undan Orks drift och krossa Ramalia. Ett ondsint kackel unslapp F'yars läppar. Planen var perfekt inget kunde gå fel. Med ett mäktigt brak avlastade Brok, F'yars Wyvern, ännu en last från sin överaktiva tarm innan den lyfte.

Skall en brokig samling av desperata milismän, desperatare bybor, giriga dvärg prospektorer, dödslängtande alver samt en alkoholiserad druid med patienter överkomma sin antipati mot varandra och stoppa Kung F'yars arme? Eller är det missnöjet som jäser bland stammarn som kommer att få honom på fall? Spela GW klassiska scenariopack "Orks drift". Agera en av de sju personerna med sina egen personlighet, mål och arme. Upp till sju spelare kan delta. Figurer, personbakgrund mm tillhandahålls på plats.

Man 'o' war

arrangör: Leif Eriksson, Atlantis

Typ av spel: Individuellt figurslag

Anmälan: Drop-In

Tid: Lör 3

Antal spelare: 2-3 per slag, det blir minst två bor samtidigt

För er som hört talas om Man 'o' War så är det ett enkelt och roligt spel där mäktiga flottor ledas av stora örlogsfartyg utkämpar förödande sjöslag i Warhammer världen. Ta gärna med en egen flotta, men annars finns det ett par att låna. Det är enkla regler så du behöver inte ha spelat tidigare. Kom och sänk dina kamrater! Simkunnighet och spelglädje kan vara bra att ha med sig...

Målarhörnan

Arrangör: Leif Eriksson, Atlantis

Typ av spel: Individuellt figurkludder

Anmälan: Drop-In

Tid: Lör 3

Har du undrat över varför så många spelar figurspel? Men visst ser det snyggt ut när spelbordet kryllar av alla dessa färgglada figurer? Har du känt dig frestad att köpa ett figurspel någon gång men låtit bli eftersom du trodde att du inte skulle kunna måla lika snyggt som de provexemplar som visas på omslaget. FEL! Alla kan måla figurer, vissa bättre, vissa sämre. Man behöver dock inte vara någon Michelangelo för att åstadkomma acceptabla resultat, det finns nämligen speciella tekniker och hjälpmedel till hands. Har du någon gång hört orden "Highlighta" och "Inka" komma från en figurspelare/målare? Kom hit och lär dig vad det är, prova på att måla några figurer och upptäck hur kul det är. Penslar, färger och figurer kommer att tillhandahållas. Tag bara med dig ett glatt humör och ett öppet sinne! Desutom kommer vi kanske att hålla en snabbmålningsävling, men det beror på högre makters välvilja (d.v.s hur stor budget vi får).

Apokalypse

Arrangör: Malin Ryden och Carl Johan Håkansson

Tid: Så länge som vi kan hålla våra spelledare igång. Varje pass tar ca 2-3 timmar

Förkunskapskrav: Fördomsfri och inlevelse. Du har inget i vår sal att göra om du inte vill ha kul

Äntligen! Undergången träffar Uppcon för första gången, och det med besked. Vi arrangerar det hårdaste, brutalaste och tyngsta table-top spelet i Sverige. Här är vi inte blyga, vi kör stenhårt morgon som kväll och natt som dag. Som på alla andra konvent så bjuder vi på ett antal stentuffa timmar av makaber underhållning, brutala ljudmattor av skottlossning och deathmetall asballa och underliga diramor. Du är välkommen att ranta in, spela, snacka skit eller utbyta målningstips. Mening med spel är social gemenskap inte snobberi. För de personer som inte vet vad Apokalypse är så får ni faktiskt skylla sig själva. Mänskligheten är på väg att dö i en nära nutid. Good riddance!

Car Wars

Arrangör: Magnus Karlsson

Anmälan: Individuellt samt Drop-In

Tid: Alla pass.

AADA klubben SEAT och Steve Jackson Games presenterar det officiella Svenska Mästerskapet i Car Wars 2045.

Kör offensivt – mottot för stakt beväpnade bilförare 2045. Nu har du chansen att visa att du är "King of the Road". Turneringen utspelas på 3D arena Hammer Downs med hoppramper, vattengravar m.m. Färdiga bilar finns tillgängliga. Erfarna spelare som vill konstruera egna bilar bör ringa 016-51 62 32 för info.

Slaget vid Möckern,

eller:

Något hände på vägen till Leipzig.

Arrangörer: Sven Norén och Kelly Boyle. Atlantis

Anmälningsform: Drop In, Regelgenomgång hålls före start.

Det är den 16 Oktober 1813. Från hela Europa samlas arméerna mot Leipzig för det som senare skall omväxlande kallas "nationernas slag" och "den stora folkslakten". Den österrikiska armén har redan attackerat fransmännen under kejsar Napoleon, som väntar på förstärkningar för att kunna gå till motattack.

Vid den lilla byn Möckern stöter en fransk armékår ihop med förtrupperna till den preussiska armén, som är på väg för att hjälpa österrikarna. Nu ställs båda befälhavarna inför samma dilemma: Hjälpa sina egna eller hindra fienden?

Delta som general på ena eller andra sidan i detta återskapande av ett fältslag från napoleonkrigen! Om tillräckligt många är intresserade kommer vi att sätta upp hela kommandokedjan, från fältmarskalk till brigadgeneraler. Om inte så bantar vi staberna på båda sidorna.

Roborally

Arrangör: Anders Gabrielsson

Förkunskapskrav: Bör kunna räkna till Fem

Anmälningsform: Drop in, kontinuerligt under hela konventet.

Styr din lilla robot över fabriksgolvet utan att den blir krossad, skjuten av lasrar eller nedknuffad i bottenlösa schakt, samtidigt som du gör ditt bästa för att se till att de andra drabbas av just dessa hemska öden.

Reglerna är mycket enkla och regelgenomgång sker före varje parti.

Fia med figgs

Pass: Alla pass

Anmälningsform: Drop-In

Vem ville inte slå tillbaka när man spelade Fia som liten. Nu är chansen här! Du har ett lag med en dvärg, alv, magiker och barbar att föra i mål.

UppCons Flippermästerskap

Arrangör: Johannes Nesser

Meriter: Stormästare i Flipperföreningen Delfinen

Anmälan: Individuellt på plats. Obs ingen föränmälan! Max 20 deltagare

Tid: Lördag 3 och Söndag

Förkunskapskrav: Inga, du måste dock betala dina egna spel.

UppCons mästerskap i flipper arrangeras för första gången i år. Reglerna är som följer: varje deltagare spelar tre spel på ett och samma flipper. det sämsta resultatet räknas bort och medelvärdet av de två andra resultaten avgör placering. Vilket flipper som kommer att användas är hemligt. Flippermästerskapen går sista passet på lördag med start 22:00. Under söndagen kommer även mästerskap i tvåmannaflipper att hållas.

Taket

Arrangör: Du själv

Tid: Hela konventet

Taket är platsen för dig som vill slappna av från de hetsiga konventsaktiviteterna en stund, men samtidigt befinna dig mitt i smeten. En bekväm fåtölj, serier, böcker och lite musik.

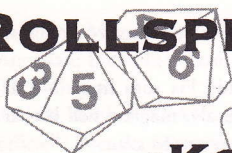
SPEL & SÅNT

VI HAR DET
MESTA INOM

• KONFLIKTSPEL



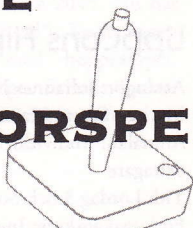
• ROLLSPEL



• KORTSPEL



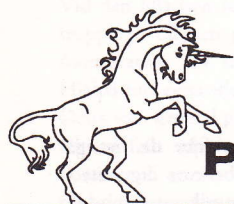
• DATORSPEL



• SÄLLSKAPSSPEL

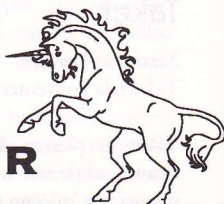


HAR DU INTE FÅTT VÅR KATALOG?
RING 031-13 29 99!



BUTIK

POSTORDER



GÖTEBORG

Västra Hamngatan 5
411 17 Göteborg

031-13 29 99

STOCKHOLM

Vasagatan 8
111 20 Stockholm

08-791 81 91

SUNDSVALL

Storgatan 2
852 32 Sundsvall

060-15 59 47