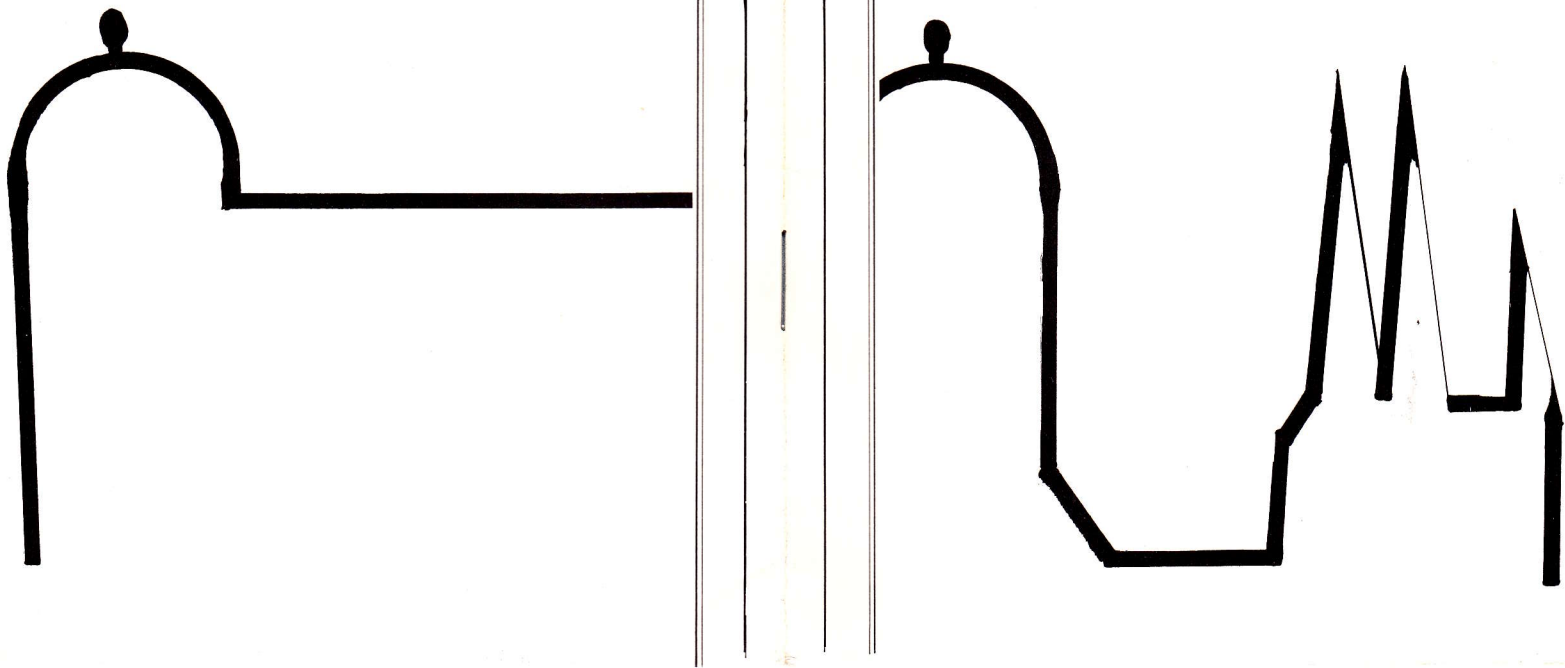


UppCon '93

24 - 26 SEPTEMBER 1993



# UPPCON 1993

24 - 26 SEPTEMBER

**D**ET ÄR DAGS för en ny upplaga av UppCon. Spelföreningarna Atlantis, The African Dominoe Guild och Gameboards & Broadwords är som vanligt arrangörer. Detta fjärde år som UppCon arrangeras, utlovas arrangemang av ypperlig kvalitet, i samma anda som under tidigare år. Besök Sveriges mest uppskattade konvent!

I denna folder beskrivs samtliga av de i förväg inplanerade aktiviteterna. Förutom dessa väl beskrivna aktiviteter kommer vi att erbjuda möjligheten att titta på video, 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.

## Tid och plats

Konventet öppnar dörrarna klockan 17.00 fredagen den 24 september. Invigningen börjar klockan 18.00. Avslutningen slutar 17.00, söndagen den 16 september. Dörrarna stängs klockan 18.00 söndagen den 26 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?).

UppCon hålls som vanligt på Fyrisskolan, Uppsala. I mittuppslaget finns en schucker 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.

© Spelföreningen Atlantis, Uppsala

Tryckt av

AW GRAFISKA UPPSALA 1993

Bunden av

W JOHANSSON BOKBINDERI

Brödtexten är satt i Adobe Caslon 10/12 punkter. Rubrikerna är satta i Gill Sans Bold 12 respektive 15 punkter.

## 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 220 kronor för SVEROK-medlemmar och 240 kronor för övriga. Dessa priser gäller endast vid föranmälan. I dörren kommer det att kosta 440 (fyrahundrafyrtio) kronor att komma in. (480 (fyrahundraåttio) kronor för icke-SVEROK-an Slutna)

UppCon 1993 tar maximalt emot 450 besökare. Detta beror på att Fyrisskolans brandskyddsregler inte tillåter att för stora sällskap samlas under en hel helg inne i skolan. De 450 som först anmäler sig kommer in. Nummer 451+ får pengarna tillbaka (med avdrag för postens avgifter), samt ett meddelande om att det går utmärkt att komma i dörren, då priset dock blir det dubbla. Hänsyn kommer att tagas till lagtillhörigheter (om en lagmedlem blir den olycklige nr 451 och resten redan är anmälda kommer personen att släppas igenom trots allt).

## Anmälan

Anmäler sig gör man genom att betala in rätt avgift (220 kronor för SVEROK-an Slutna, 240 kronor för icke-SVEROK-an Slutna) på postgironummer 34 64 39 - 3, G&B. På blanketten anger man vilka aktiviteter man önskar deltaga i, samt vilka pass man vill spela. Sista anmälningsdag är den 27 augusti. För närmare information om hur man anmäler sig se mittuppslagets baksida. Några viktiga punkter att tänka på:

- 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.
- 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.

## Lokaler

Lokalerna är endast till låns 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, vilket borde minska köerna till morgonduschen. 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 städat sin sovsal på bästa sätt.

De som har frågor angående lokalerna ombedes kontakta Lennart Köhler (018 - 50 93 98).

## Mat och fika

Frukostbuffé serveras både lördag och söndag till det facila priset av 25 kr vid föranmälan och 30 kr på plats. På lördagen serverar vi dessutom ett mål mat mellan det första och det andra spelpasset. Denna kombinerade lunch och middag kostar 35 kr vid föranmälan och 45 kr på plats. Observera att vi bara kan ta emot ett begränsat antal gäster till buffén och till vår lunch/middag, så vill du vara säker på att få mat – *förbeställ!*

I sann UppCon tradition kommer vi att ha en kiosk öppen minst 24 timmar per dygn. I kiosken kommer det att finnas såväl godis, läsk, kaffe & te, som nattamat (typ piroger, chili mm) för den hugade. Kiosken kommer att vara bemannad av idel fagra figurer, som kommer att sköta all försäljning till rimliga priser.

## Reception

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.

## Ordningsregler

Allmänna trivselregler gäller naturligtvis. Speciellt gäller att rökning och annan öppen eld endast är tillåten utomhus. Alkoholförtäring får ej förekomma i förkonventet avsedda lokaler. Vi vill inte se någon form av anstötlig klädsel; här gäller vår bedömning. Till anstötlig klädsel räknas även rullskridskor, rollerblades och skateboards. Killer och liknande spel är förbjudna i alla andra former än de som anordnas av konventets arrangörer. Besökare som bryter mot dessa regler eller på annat sätt betar sig olämpligt riskerar att avisas från konventet.

Användandet av Paintball-vapen är lagligt bara i icke-tätbebyggda områden. Dessutom finns risken att ett alltför ystert användande av dessa leksaker kan ge hela hobbyn dåligt rykte. Därför kommer vi att vara extra hårda vad beträffar Paintball.

- Paintball-vapen är ej tillåtna på konventet.
- Upphittade Paintball-vapen kommer att beslagtagnas av arrangörerna. Vapnen kommer att återfås efter avslutningen eller när ägaren lämnar konventet.
- Den som avlossar ett Paintball-vapen i anslutning till konventet, kommer omedelbart att avisas, och är till yttermera visso portförbjuden på UppCon i tre år framöver, till och med 1996. Den avisades namn kommer att offentliggöras vid avslutningen, samt spridas vidare till övriga svenska konventsarrangörer, vilka får vidta de mått och steg som de anser lämpliga.
- På förekommen anledning har vi funnit anledning att tillämpa samma regler som gäller för Paintball även för vattenpistoler av alla de olika slag som marknaden har att erbjuda.

## 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.

För mer information om UppCon, vänd Er till Johannes Nesser (018 - 10 15 18).

# RAGNAROK PRESENTS

## BY THE GODS

MYTHOLOGICAL ROLEPLAYING

**By the Gods** is the roleplaying game of classic mythology, from Ancient Greece to Celtic Britain. Players take on the roles of aspiring heroes and demigods and fight against legendary foes in a style which mixes the best elements of fantasy and superhero roleplaying. The rules include complete mechanics, supernatural powers, skills, background on three mythologies, plus three introductory adventures. \$10.



## Ysgarth

BASIC RULES



**Ysgarth** is a simple, versatile fantasy roleplaying system emphasizing character development and imagination. The basic rules include complete mechanics, hundreds of skills and spells, special background material and everything you need to create characters and start a campaign. Ysgarth emphasizes playing detailed characters in a rich and varied background and puts the power to roleplay in the hands of the players. \$12

Check at your local store or write:

# RAGNAROK

POB 140333, Austin, TX 78714, USA

## Rollspelsturneringar

### Advanced Dungeons & Dragons

TRO ALLENA  
KRISTALLDOLKEN IX

*Arrangörer: Tomas Bull och Niklas Stenlås, G&B*

*Förkunskapskrav: Medel*

*Anmälningssform: Lag om fem personer*

Patriarken är död! Andax prästerskap samlas till consilium för att utse en ny patriark. Kandidaterna är flera och bland biskopar, munkar och heliga män surrar intriger om vem som skall bli Andax högra hand? Makt, girighet och argan list är dagens lösenord.

Till consiliet beger sig även fem fattiga munkar för att placera en broder på den heliga stolen. Scenen är satt, spelet kan börja...

### Call of Cthulhu

*Arrangör: Mats Bergström, G&B*

*Förkunskapskrav: Medel*

*Anmälningssform: Lag om fem personer*

Svetten rann längs hans panna och hans febriga och förtvånade kropp vred sig, som i plågor. Han kastade sig av och an på den hårda britsen och varje ny ställning han intog var mer grotesk än den föregående. I det svaga månlyuset som föll in genom det gallerförsedda fönstret kunde man knappt skönja att hans orakade kinder var insjunkna och blekgröna. Av hans en gång så långa vackra hår återstod endast några få stripiga testar som sedan länge hade förlorat sin mörka lyster. Det väl accentuerade och karismatiska ansiktet hade för alltid förlorat sin dragningskraft. Detta ansikte väckte mer fränstöt än kärlek; det var ansiktet hos en utslagen individ utan hopp om räddning och vars enda tröst vore den befrielse som endast döden kan ge.

Vad var det som kunde förvandla en viril, levnadsglad man i sina bästa år till ett mänskligt vrak? Blott tre dagar tidigare hade han varit en välsedd gäst på alla societetsstillställningar, han hade åtnjutit damers gunst och ansetts vara en atlet och gentleman på såväl tennisbanan som på hästryggen. Av allt detta återstod intet.

### Drakar och Demoner Expert

DESS SVAGASTE LÄNK

*Arrangör: Johan och Lennart Köhler, ADG*

*Förkunskapskrav: Låga*

*Anmälningssform: Lag om fem personer*

Natt över Bonsor. Över staden ekar ännu Akademiens klockas ensliga slag. Midnatt. Ingen tid för hederligt folk att uträtta sina ärenden på. Den dimhöljda kyrkogården ligger tyst, kusligt hemlighetsfull i natten. En liten grupp mörkt klädda män rör sig hastigt över gården. De avtecknar sig för ett ögonblick mot en upplyst fönsterglugg där ett ensamt ljus brinner.

I skenet av den fladdrande lågan sitter en magerlagd man och skriver. Hans vanligtvis så behagliga drag anlägger ett drag av skoninglös beslutsamhet då han med stor eftertanke avslutar brevet med följande ord:

"Jag besvärar er, att såsom nyligen utnämnd sheriff över Bonsor, ej förspilla ett ögonblick utan omedelbart ta itu med de händelser som gett upphov till de rykten som cirkulerar på Akademin. Ni kan tro mig, då jag säger er, att de talar alltför sant, och jag kan inte nog understryka, vilken fara sådan trolldom innebär för vår stad. Ni kommer förvisst att ingripa snarast och det är min förhoppning att mitt brev varit er till hjälp. En vän"

Ett tunt leende sprider sig över mannens anlete då han förseglar brevet med ett blankt vaxsigill. I sann förvisning om att hans brev skall få önskad verkan vänder han upp sin blick mot månens bleka ljus. De skarpa dragen tecknas i silver och svart. Åklagare Gabriel Johannes Mattson av Grå Dimman talar till natten: –Så, kampen börjar igen.

### Kult

DRÖMMEN OM ALICE

*Arrangörer: Gunilla Jonsson och Michael Petersén*

*Förkunskapskrav: Inga*

*Anmälningssform: Lag om fyra personer. Lag med egen spelledare garanteras plats i turneringen. Dock används arrangörernas egna spelledare i första hand.*

Det var en kyrka, och ändå inte. Luften rörde sig i grumliga virvlar under de långsamt roterande fläktarna i taket. Rader av ruttande kyrkbänkar stod tomma längs mitt-

skeppet. I den vita väggputsen skymtade ansikten, skepnader och svärtydda tecken.

Bakom altaret hängde ett manshögt kors av trä, och på korset liket av en man, klädd i svart och med grova spikar genom händer och fötter. Blodet föll i tunga droppar mot stengolvet. Mannens döda ögon stirrade ner mot den bedjande Alice, som knäböjde vid hans fötter.

Vi trevade oss fram längs mittgången och stannade framför altaret. Ljuset föll bländande skarpt från rosettfönstret bakom den korsfästa mannen. Färger och ljud trängde sig på, splittrade tankarna och drev upp den hamrande pulsen i huvudet. Drogen hade gått ut i blodet och började verka. Alice reste sig och kysste den dödes fötter. Hon vände sig mot oss.

–Jag är sen, sa hon beklagande och skyndade ut genom dörren till sakristian.

KULT är ett skräckrollspel i modern stadsmiljö. Äventyret utspelar sig i Uppsala. Illusionerna rämnar och vi ser verkligheten som den är – förvriden, mörk och farlig.

Rekommenderad läsning inför äventyret:

William S. Burroughs – Den nakna lunchen

Lewis Carroll – Alice i underlandet

## RuneQuest

### TJOCKARE ÄN BLOD

Arrangör: Lasse Norén och Magnus Widqvist, *Atlantis*

Förkunskapskrav: RQ – Medel, Glorantha – Låga

Anmälningsform: Lag om fem personer

Jag har ett mycket klart minne av den dagen. Trots att närmare hundratalet människor var samlade i den stora salen, var det helt tyst. Orsaken till tystnaden stod i en av de höga fönsternischerna; en flicka med långt svart hår och vit dräkt. På golvet nedanför låg en ung man, vid hans sida satt ett par äldre kvinnor, men allas blickar var fästa vid den vitklädda flickan. Hennes långa hår var samlat i en tjock fläta som var hopfäst med ett silverspänne. Den unge mannen på golvet låg helt stilla. På golvet vid hans vänstra sida, under armen, spred sig långsamt en mörk fläck. Han var klädd i högtidskläder, liksom de övriga i salen, men den unge mannens kläder skulle behöva en noggrann rengöring och lagning innan de skulle kunna tjäna sitt syfte igen. Den

unga kvinnan i fönstret såg ut över församlingen utan att låta något ansiktsuttryck avslöja hennes känslor. Svärdet, som hon höll med ett vant grepp i sin högra hand, stod med sin blodiga klinga i bjärt kontrast till hennes vita dräkt. Den ena av de båda kvinnorna vid den unge mannens sida tittade upp.

–Han kommer att klara sig.

Detta uttalande bröt tystnaden och ett förvirrat sorl spred sig nu i församlingen. Utan ett ord steg flickan ned ur fönstret och började gå mot portarna. Folkmassan delades framför henne, ingen verkade vilja stå i hennes väg.

–Du har gjort din synpunkt helt klar genom ditt handlande, och vad mig angelangar är den här saken utagerad nu. Farväl.

Utän att höja rösten lyckades den äldre mannen fånga allas uppmärksamhet, även den vitklädda flickans. Hon hade stannat ett par meter från portarna med hela uppmärksamheten riktad mot dessa. Hon stod stilla ett par ögonblick, men när det stod klart för henne att mannen inte tänkte säga något mer, tog hon de sista stegen framåt och öppnade portarna.

Dagsljuset skar som en kniv rakt in i salen och ingen av de församlade kunde avgöra vad det var för en gestalt som avtecknade sig mot ljuset i porten. Flickan steg fram och omfamnade gestalten, ett par steg förde de båda ut ur de församlade människornas synfält.

Jag satt kvar en lång stund efter det att de övriga lämnat lokalen. Jag visste vem gestalten var, men inte vad som måste göras nu. Det skulle tiden få utvisa.

## Övriga rollspelsaktiviteter

### Advanced Dungeons & Dragons

#### DIMENSION ANNO ZERO

Arrangör: Per Nilsson, G&B

Förkunskapskrav: Medel; *Tome of Magic*. För några av karaktärerna är *Complete Wizard* och *Complete Thief* bra att ha.

Anmälningsform: Individuell

Äventyret utspelar sig i ett limbo mellan dimensionerna. Rollpersonerna har något olika målsättningar med sin eventuella framtid och kommer troligtvis att demonstrera

detta tydligt och klart. Det gruppen däremot har gemensamt är att de vill hem. Eller ?

## Aliens

*Arrangör: Anders Karlsson, Atlantis*

*Förkunskapskrav: Inga*

*Anmälningsform: Individuell*

Join the Colonial Marine. Visit exciting places. Meet interesting people and kill them.

Ett Colonial Marine Strike Team har fått i uppdrag att borda ett rymdskepp för att oskadliggöra besättningen och återta eventuellt funnet stöldgods i form av högteknologiska forskningsprojekt från Sunbeam/Solaris Corporation.

Men är det verkligen stöldgods, företaget ifråga har vid åtskilliga tillfällen tidigare varit föremål för brottmålsundersökningar och vid ett flertal tillfällen klarat sig pga nedlagda rättegångar.

## Ars Magica

EX CATHEDRA

*Arrangör: Johannes Nesser*

*Förkunskapskrav: Mycket låga*

*Anmälningsform: Lag om fem personer*

Mörkret sänker sig över dalen; den röd-oranga färgen försvinner ned bortom berget Gigaldras topp och snart är hela himlen svart. Det dröjer ytterligare en timme innan stjärnorna börjar tändas och ett svagt glittrande ljus lägger sig över dalgången. Cikadorna tystnar sakteliga; fågelkvittret försvinner och snart är det enda som hörs era egna fotsteg mot den tjocka vägmyllan.

Ni trampar snart in på den breda allén som leder till herrgården. Det flackande skenet från uppställda facklor längs allén kastar underliga skuggor mot träden och marken. Ni nalkas herrgården och anar vacker musik på avstånd.

Trots kvällens stundande festligheter anar ni oro. Nattkylan biter i era öron och för att var midsommar är det okristligt kallt, nästan onaturligt kallt...

# 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: 34 64 39, G&B.
3. Fyll i rätt inträdesavgift: 220 kr för SVEROK-medlemmar och 240 kr för övriga.
4. Ange vilka måltider Du ämnar inmundiga samt pris för dessa. Frukost kostar 20 kr och serveras på lördag och söndag morgon. Lunch kostar 40 kr och serveras på lördag eftermiddag.
5. Räkna samman utläggen för inträde och mat och skriv det avsett fält på blanketten.
6. Ange vilka turneringar och aktiviteter Du vill delta i samt vilka pass Du vill spela dessa. Kom ihåg:
  - Endast EN person per PG-blankett.
  - Obligatoriskt lagnamn för alla laganmälningar; inget lagnamn medför ingen plats.
  - Varje medlem i laget anger lagnamnet på sin inbetalningsblankett. Därigenom kan vi avgöra om ett lag är fullständigt eller ej. Fullständiga lag kommer att ges företräde till turneringarna.
7. Du kan också anmäla Ditt intresse för att spela eller spelleda något spel som inte finns med på foldern. Vi försöker sedan att para ihop ensamma spelare med spelledare med samma intresse.
8. Sist av allt, men viktigast: betala in summan före 27:e augusti!

Vi kommer sedan att utefter 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 27:e augusti kommer Ni att få en bekräftelse där det anges när Ni ska spela vad. De som anmäler sig efter 27:e augusti kan ej räkna med någon plats i turneringarna och de kommer ej heller att få någon bekräftelse på sin anmälan.

Kom ihåg att ta med Din bekräftelse till konventet. Detta gör att insläppet kommer att fungera bättre. Om Du ej har fått någon bekräftelse, ta med Postens kvitto på Din inbetalning. De som har SVEROK-rabatt skall ta med sig sina medlemskort för kontroll.

**Välkomna!**

**Sista anmälningsdag:**

**27 augusti**

**D**ET 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.

## **Tidsanpassning**

Följande regler för tider och förseningar kommer att tillämpas:

På utsatt klockslag 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 iväg. Tjugo minuter efter utsatt tid kommer alla kompletta, närvarande lag att få en spelledare tilldelad oavsett om de är föranmälda eller inte, föranmälan ger alltså förtur endast för de lag som passar tiden. Lag som anländer mer än fyrtio minuter efter utsatt tid, kan tyvärr ej räkna med att få spela.

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



08 10 12 14 16 18 20 22 00 02 03

# Fredag

# Lördag

# Söndag

<p>Alla samlingar kommer att vara i aulan. För att undvika strul och trängsel ber vi alla för-anmälda lag att endast skicka en representant till samlingen. Denne representant tilldelas en spelledare av turneringsansvarige, vilken leder laget till en ledig sal varpå äventyret kan börja. Alla reservlag eller efteranmälda lag kommer att tilldelas en spelledare i mån av plats. Se de vidstående reglerna för passning av tider.</p>		<p>Välkomna</p>	<p>Invigning</p>	<p><b>AD&amp;D II: Kristalldolken IX (Omg. 1)</b>  <b>Call of Cthulhu</b>  <b>EDD:</b> Dess svagaste länk  <b>Kult:</b> Drömmen om Alice  <b>RuneQuest:</b> Tjockare än blod</p>	
				<p><b>AD&amp;D, Aliens, Ars Magica, Fem Fyra, Kelter, Shadowrun, Sjömannens brud, Space 1889, WH40k RPG, Warhammer FRPG</b></p>	
				<p><b>ASL, A House Divided, Car Wars, DMZ SpaceHulk, SpaceMarine, Warhammer Battle, Warhammer 40k</b></p>	
				<p><b>Brädspel:</b> Diplomacy, Advanced Civilization, Candidate, Junta, Republic of Rome</p>	
<p>Frukost 7.30 - 9.30</p>	<p><b>AD&amp;D II: Kristalldolken IX (Omg. 1+2)</b>  <b>Call of Cthulhu</b>  <b>EDD:</b> Dess svagaste länk  <b>Kult:</b> Drömmen om Alice  <b>RuneQuest:</b> Tjockare än blod</p>	<p>Lunch 14.30 - 16.30</p>	<p><b>AD&amp;D II: Kristalldolken IX (Omg. 2)</b>  <b>Call of Cthulhu</b>  <b>EDD:</b> Dess svagaste länk  <b>Kult:</b> Drömmen om Alice  <b>RuneQuest:</b> Tjockare än blod</p>	<p>Notera att här byter Sverige från sommartid till vintertid och Ni vinner därför en timme.</p>	
	<p><b>AD&amp;D, Aliens, Ars Magica, Fem Fyra, Kelter, Shadowrun, Sjömannens brud, Space 1889, WH40k RPG, Warhammer FRPG</b></p>		<p><b>AD&amp;D, Aliens, Ars Magica, Fem Fyra, Kelter, Shadowrun, Sjömannens brud, Space 1889, WH40k RPG, Warhammer FRPG</b></p>	<p><b>AD&amp;D, Aliens, Ars Magica, Fem Fyra, Kelter, Shadowrun, Sjömannens brud, Space 1889, Vampire, WH40k RPG, WFRPG, Rollspelsmästerskapet</b></p>	
	<p><b>ASL, A House Divided, Car Wars, DMZ SpaceHulk, SpaceMarine, Warhammer Battle, Warhammer 40k</b></p>		<p><b>ASL, A House Divided, Car Wars, DMZ SpaceHulk, SpaceMarine, Warhammer Battle, Warhammer 40k</b></p>	<p><b>Advanced Squadleader, A House Divided, Car Wars, DMZ, Den försvunna diamanten, SpaceHulk, SpaceMarine, Rollspelsmästerskapet™, Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40k</b></p>	
	<p><b>Brädspel:</b> Diplomacy, Advanced Civilization, Candidate, Junta, Republic of Rome</p>		<p><b>Brädspel:</b> Diplomacy, Advanced Civilization, Candidate, Junta, Republic of Rome</p>		
<p>Frukost 8.30 - 10.30</p>	<p><b>Call of Cthulhu</b>  <b>EDD:</b> Dess svagaste länk  <b>Kult:</b> Drömmen om Alice  <b>RuneQuest:</b> Tjockare än blod</p>	<p>Avslutning</p>			
	<p><b>AD&amp;D, Aliens, Ars Magica, Fem Fyra, Kelter, Shadowrun, Sjömannens brud, Space 1889, WH40k RPG, Warhammer FRPG</b></p>				
	<p><b>ASL, A House Divided, Car Wars, DMZ SpaceHulk, SpaceMarine, Warhammer Battle, Warhammer 40k</b></p>				
	<p><b>Brädspel:</b> Diplomacy, Advanced Civilization, Candidate, Junta, Republic of Rome</p>				

# Karta över centrala Uppsala



## Fem Fyra på nyaste äventyr

Arrangör: Fredrik och Magnus Wetterhall, ADG

Förkunskapskrav: Inga

Anmälningsform: Lag om fyra personer

Förändringens vindar blåser genom Skallhamra. De öppnare relationer och det påbörjade vägarbetet till Ogia har lett till att framtiden är oviss.

Ska kung Arvids nya hovmarskalk klara sig en vecka eller bli "avskedad"? Vem stal lillprins Arvids nya tofflor? Fy skäms! Du blir säkerligen också "avskedad". Men framförallt: Går det att slå Skallhamras nya luggmästare Dagge (Lagges systerson) eller är han oövervinnelig?

Frågorna är många och vill du veta svaren så får du spela ~~Fem~~ Fyra på nyaste äventyr.

## Kelter

FROST

Arrangör: Laila Wiberg, KöksMixers

Förkunskapskrav: God rollspelsförmåga

Anmälningsform: Lag om fem personer plus en spelledare

"Du skall inte komma och försöka lära mig mitt yrke!" Tzic's läppar är vita av ilska, hon står bredbent, stridsberedd och stirrar på Skuggan.

Han sliter av sig sin tunika och höjer sitt ena svärd framför sig;

"Jag var en idiot som överhuvudtaget gick med på att färdas med er! Du är komplett galen, om jag inte dödar dig nu så blir det aldrig av!"

De tre åskådarna; Moondancer, Camer och Thamur suckar lite. De sätter sig under en ek, tar fram mat och börjar äta i avvaktan på att de två stridande skall lugna ner sig...

## Shadowrun

WE ARE ONLY IN IT FOR THE MONEY

Arrangör: Leif Eriksson, Atlantis

Förkunskapskrav: Inga

Anmälningsform: Lag om fem personer eller individuell

När fem oberoende operatörer anställs för att undersöka missriktad lojalitet hos en säkerhetschef, tre försvinnanden och i vilkas händer ett hemligstämplat dokument hamnat,

tycks slutsatsen vara enkel. Om det inte var för den gnagande misstanken att operatörerna är brickor i ett stort och hotfullt maktspel.

### Sjömannens brud

*Arrangörer: Dan Algstrand och Magnus Seter, A.V.A.M*

*Förkunskapskrav: Inga*

*Anmälningsform: Lag om fyra personer. Ingen föranmälan*

"Det har börjat skymma och ni har fortfarande inte hittat det bortsprungna lammet. Månen är i nedan, långt borta i skogen ylar en varg. Ljudet ekar från bergen då ni plötsligt hör ett annat, välbekant läte i närheten. Lammet!

Ni kommer ut i en glänta med en svart, spegelblank tjärn, kringgärdad av sorgsna björkar som doppar sina lägsta grenar det mörka vattnet. Vid tjärnen står lammet. Det verkar titta ut över vattenytan och när ni följer dess blick blir ni varse en skimrande kvinnoskepnad över tjärnens mitt. Kvinnan är klädd i bröllopsskrud och snyftar bedjande:

–Hjälp mig..."

Sjömannens brud är ett scenario till ett ännu icke namngivet nytt svenskt rollspel som skall finnas att köpa senast våren 1994. Ett rollspel där alla rollpersonerna utslutande är hjältar med stort H; prinsar, prinsessor, ståtliga riddare, men även fiffiga små föräldralösa barn.

Inspirationen till spelets bakgrund kommer från diverse folk- och barnsagor samt skandinavisk, finsk och rysk mytologi.

### Space 1889

BLOD, SVETT OCH TÅRAR

*Arrangör: Anders Ohlsson, Kalle Kottes Kobolder*

*Förkunskapskrav: Inga*

*Anmälningsform: Lag om fem personer*

Well, boys; England har förslavat ert land i 400 år. Nu har ni, en liten grupp irländska nationalisterna, chansen att göra en stor insats för friheten. Självfallet på ett enkelt och civiliserat sätt. Irland litar på att varje man (och kvinna) gör sin plikt.

"Irland would be a wonderful place if it wasn't for all the catholics and the protestants."

### Vampire

FANGS OF WHITECHAPEL

*Arrangörer: Henrik Cederberg, G&B och Johan Köhler, ADG*

*Förkunskapskrav: Låga*

*Anmälningsform: Lag om fyra personer*

*Tid: Fre, Löz*

3 december 1888, London i skräck och förväntan. En månad sedan Mary Jane Kelly, det sjätte offret, blev funnen uppskuren och blodlös i en nattlig gränd i East End. Polisen fortfarande maktlös. Tiden snart inne för klarspråk, ingen ska kunna hindra dem från att lyssna. Folket kommer att tacka mig och göra mig till hjälte. Får inte vänta för länge, demonerna är snart mig på spåren. Jag ska gå ut i natt igen för att försöka befria mänskligheten från ännu en av nattens varelsor, kvinnor med satans makt i sitt blod. Må den helige ande styra mina steg.

Ovanstående anteckningar härstammar från en dagbok som upptäcktes våren 1993. Frågorna kvarstår: Vem är författaren? Varför slutade mordet? Vem låg egentligen bakom? Och: Vad var det egentligen som hände? Mot bättre vetande avslöjar vi sanningen om historiens mest fruktade seriemördare.

### Warhammer 40k RPG

*Arrangör: Mattias Gustavsson, G&B*

*Förkunskapskrav: Inga*

*Anmälningsform: Individuell eller lag om fem personer*

Himlen är svart, ni tänker på framtiden. Det känns som en evighet sen då planeten Comecon var en lugn planet i utkanten av imperiet. Nu är den ett pesthärjat helvete med ett krigssargat samhälle.

Så här gick det till, har ni hört berättas i efterhand: Rymdskepp uppenbarade sig vid planetens horisont; Traitor Marines, Nurgles "Death Guard". Sjukdomar började härja på planeten. Imperiet som endast visade intresse för er planet vart tjugonde år anropades. Hjälp kom i form av Flottans "Flesh Bearers". Nu började det verkliga helvetet med strider överallt, utgångsförbud och koncentrationsläger för att rensa ut de som blivit smittade av Kaos, samt farliga "psykers".

**Warhammer Fantasy RPG****TILIANAREN**

*Arrangörer: Leif Eriksson och Anders Westermark, Atlantis*

*Förkunskapskrav: Låga*

*Anmälningsform: Lag om fyra personer*

Dimmorna bredde ut sig över hamnens mörka vatten. Någonstans ifrån hördes en kvinnas jämrande gråt och ylandet av vildhundar ljud i fjärran. Gaston spanade oroligt genom nattens mörker och önskade att han inte låtit sig övertalas av halvlängdsmannens rappa tunga och väl tilltagna börs. Men han hade ju lovat guld, hade han inte? Om Tilianaren fick reda på det här skulle inget guld i världen rädda honom, det visste Gaston.

Plötsligt hörde han steg bakom sig och kände kallt stål mot sin strupe. Ur mörkret lösgjorde sig tre gestalter och närmade sig sakta. Gaston kände igen halvlängds mannen han träffat tidigare, men vågade inte röra sig eftersom den okände personen bakom honom fortfarande höll kniven mot hans strupe.

–Var är han? väste den av gestalterna som sist kommit fram. Gaston kunde inte urskilja några detaljer, bara de karakteristiska konturerna av en kejslerlig riddarrustning.

–V-Vem? stammade han skräckslaget.

–Krångla inte så lever du längre sade en kvinnlig röst med främmande accent och trycket mot hans strupe ökade.

–Ja, var finns han, Tilianaren? Den här gången var det halvlängds mannen som talade. Gaston kunde se hur de vitå tänderna glimmade i ett leende, men i ögonen syntes inget som lugnade honom.

–Brionne! svarade han, och den här gången dröjde han inte med svaret.

**Brädspelsturneringar**

*Arrangör: Björn von Knorring, Atlantis*

*Förkunskapskrav: Medel*

*Anmälningsform: Individuell samt i mån av plats efteranmälan på konventet*

Alla brädspel kommer att spelas alla pass. När du anmäler dig till ett eller flera brädspel anger du vilka spel du vill spela, i preferensordning. Vill du spela samma spel flera gånger anger du helt enkelt samma spel upprepade gånger. Sedan anger du vilka pass du finns tillgänglig för att spela dessa spel. Vi försöker sedan uppfylla dina och andras önskemål så att så många som möjligt får spela så mycket som möjligt.

Priser kommer i år att delas ut i Brädspelsdubbeln och i Diplomacy.

**Brädspelsdubbeln**

Den spelare som placerar sig bäst i två olika brädspel under konventet kommer att koras till bäste brädsspelare. De spel som ingår i brädspelsdubbeln är; Advanced Civilization, Candidate, Diplomacy, Junta samt Republic of Rome.

**Advanced Civilization**

Genom historiens lopp har de mänskliga civilisationerna utvecklats sida vid sida. Genom kulturellt utbyte, handel och regelrätta krig har de grönskat eller dött ut. I Civilization har du chansen att påverka och ändra historiens förlopp. Partierna kommer att vara tidsbegränsade och till finalen går den/de som uppnått mest poäng. I finalen kommer sedan en ensam vinnare att koras.

**Candidate**

Vem skall bli partiets presidentkandidat? Alternativen är många och i valkampanjerna osar svavlet hett. Ty ingen av de kandidaterna är särdeles skrupelfri och de har garanterat inte rent mjöl i påsen eller samvete vitt som ett lakan, snarare tvärtom.

**Diplomacy**

Klassikern bland klassiska brädspel. Alla spelare får delta i hur många pass som helst och partierna kommer att avgö-

ras enligt vedertagen konventsstandard. Vinnaren kommer att utses i en direkt avgörande final på söndagen.

## Junta

Är du maktlysten, pengahungrig och en lismande liten orm som skulle sälja din gamla farmor för en spottstyver? I så fall är du en särdeles het kandidat för presidentposten för en liten bananrepublik i Latinamerika. Sug ut folket efter bästa förmåga och se till att ditt schweiziska bankkonto är störst när spelet är slut.

## Republic of Rome

Ta kontrollen i det antika Rom, som en fraktion av senaten. Arbeta dig metodiskt mot toppen genom att sända dina motståndare till avlägsna provinser, få dem stenade för något brott de begått eller genom att med berott mod mörda dem och ta makten med den romerska legionens hjälp.

Metoderna är många, men målet är ett – enväldig kon-sul i Rom.

## Advanced Squadleader

*Arrangör: G&B Mitt*

*Förkunskapskrav: Chapter A-D, J och Errata'93 samt väderregler ur Chapter E*

*Anmälningsform: Individuell, utslagsturnering*

Den 6 juni 1944 landsteg de allierade i Normandie. En av styrkans första och viktigaste uppgifter var att ta och säkra den stora hamnstaden Cherbourg. Man lyckades ganska snabbt att skära utav halvön. De tyska generalerna vädjade till Hitler att föra iland den 319:e infanteridivisionen till Cherbourgs försvar. Mot förmodan godkände Hitler denna förfrågan. De allierades underrättelsetjänst upptäcker inte denna förflyttning pga det dåliga vädret. Skall den amerikanske 7:e kåren ändå lyckas ta hamnstaden?

För intresserade kommer även ett blind-ASL att spelas på fredag samt lördag kväll. Då endast vissa enkla krav på förkunskaper krävs är det lämpligt för nybörjare att prova på detta scenario.

## A House Divided 2nd Edition

*Arrangör: Fredrik Innings*

*Förkunskapskrav: Inga*

*Anmälningsform: Individuell*

"A house divided against itself cannot stand. I believe this government cannot endure, permanently half slave and half free. I do not expect the house to fall – but I do not expect it to cease to be divided. It will become all one thing, or all the other." – Abraham Lincoln

A House divided är GDWs klassiska spel om det amerikanska inbördeskriget. Spelet är lätt att lära sig men är alltid roligt, även för mer erfarna spelare.

De officiella turneringsreglerna kommer att användas, men med längre spelomgångar.

## Figurspel

### Car Wars

*Arrangör: Magnus Karlsson*

*Förkunskapskrav: Inga*

*Anmälningsform: Individuell plus Drop-in*

AADA-klubben SEAT och Steve Jackson Games presenterar det officiella Svenska Mästerskapet i Car Wars år 2043.

Kör offensivt – mottot för starkt beväpnade bilförare år 2043. Nu har du chansen att visa att du är "King of the Road". Turneringen utspelas på 3D-arenan Hammer Downs med hoppramper, vattengravar mm. Färdiga bilar finns tillgängliga. Erfarna spelare som vill konstruera egna bilar bör ringa 018 - 46 28 08 eller 016 - 11 62 32 för närmare information.

### DMZ – Downtown Militarized Zone

*Arrangör: Mikael Rydfalk*

*Förkunskapskrav: Inga*

*Anmälningsform: Anmälan på konventet*

Blodigt gängkrig på gatorna utanför ACME Chemicals övergivna lokaler. Snabb och häftig action på ett stort diorama. Flera omgångar spelas under varje pass. Kom och titta eller spela och döda en timme och lite rivaliserade gängmedlemmar.

**Space Hulk**

Arrangör: Mikael Andersson, Valkyr

Förkunskapskrav: Medel

Anmälningsform: Anmälan på konventet

Ännu ett uppdrag för Imperiets trupper i den eviga kampen mot Genestealer/Tyranid-släktet. Ta kommandot över en trupp Marines i jakten på en patriark som enligt rapporterna finns på någon av de lägsta fabrikssektorerna i Sokraggh Hive.

Massor av "houserules" – GM:s makt är total och de lemmiga överraskningarna avlöser varandra.

**Space Marine****THE GREAT WAR**

Arrangör: Andreas Nyström, Universal Confusion

Förkunskapskrav: Medel

Anmälningsform: Individuell och Drop-in

Detta är en utslagsturnering och striderna kommer att utkämpas med 4000 poängs arméer och på spelbräden av mått 100x200 cm. Om du inte har någon egen armé så måste du ange detta i din anmälan. OBS! I händelse av platsbrist i turneringen så prioriteras egna, *målade* arméer. Ta gärna med dig egna orderbrickor och armékort.

*Drop-in.* Det kommer att finnas ett bräde helt avsett för de som bara vill testa på tabletop. Vi står för arméer och regelkunnigt folk. Du kan lära dig spelet och spela en mindre strid på bara några timmar.

**Warhammer Fantasy Battle**

Arrangör: Marie Högberg, Valkyr

Förkunskapskrav: Medel

Anmälningsform: Individuell, max 16 deltagare

Ta chansen att erövra en medalj och få namnet på hedersplats på SF Valkyrs magnifika pokal.

Vi använder WHFB 4th Edition-reglerna och det hela rör sig om en utslagsturnering. Armén skall vara på 3000 poäng, och givetvis vara målade. Företrädare kommer att ges till de som har med en egen armé, sedan de som kan reglerna till WHFB, till WH40k och resterande får vara med i mån om plats.

**Warhammer 40k**

Arrangör: Anders Lärka (0640-12241)

Förkunskapskrav: Medel

Anmälningsform: Individuell samt till Anders.

Minikampanj på lördag för sex personer. Man spelar två pass och de som skrapar i hop mest poäng går vidare till final på söndag. Har du en färdigmålad armé på 2000 poäng, då är kanske det här något för dig.

OBS! Detta innebär att du i princip inte kan spela något annat på lördag.

*Bring and Battle.* Alla dagar och minst ett bord per pass (2-4 spelare). För oss som vill ha någon annan på andra sidan bordet att bildligen banka ner i marken. Arméstorlek: 1000 poäng.

*Learn and Battle.* Kom och prova på WH40k på fredag kväll, inga förkunskaper eller figurer krävs.

Alla arméer enligt de senaste listorna. Det som skall slumpas, slumpas av mig. Alla arméer bör vara godkända av mig innan konventet. Det betyder att du bör sända armélistan till mig för kontroll.

**Övriga aktiviteter.****Affärer**

Vad vore väl ett konvent utan dess affärer. Naturligtvis kommer även i år UppCon att besökas av ett flertal affärer som kommer att erbjuda Er sitt sortiment till eventuellt rabatterade priser. Minns föregående år...

**Auktion**

Passa på att avyttra gamla skräppspel och antika rariteter på UppCons sedvanliga auktion. Inlämning av varor hanteras av receptionen så snart inlämning och invigning avslutats. Tid och plats för auktionen bestäms under konventet beroende på antalet inlämnade varor.

**Andra aktiviteter**

Under konventet kommer CSS att anordna mindre turneringar och sessioner av BatteAnt, My Little Pony RPG, MidEast Peace och Blue Max. Passa på att spela något nytt och annorlunda. Håll ögonen öppna och anmäl dig på konventet.

### Den försvunna diamanten

Arrangör: Dan Hörning och Jeanette Pablén, Avgrunden

Förkunskapskrav: Inga

Anmälningsform: Anmälan på konventet

Tid: Löz (Flera partier under hela passet.)

En kulen vårmorgon i början av 1900-talet ger sig fem äventyrare av från Kairo eller Tanger. Deras mål är att finna den försvunna diamanten, Afrikas stjärna. Ska du bli den lycklige? Välkommen till denna brädspelsklassiker!

### Rollspelsmästerskapet™

Arrangör: Henrik Cederberg, G&B

Förkunskapskrav: Höga

Anmälningsform: Spelledare plus fyra spelare

Tid: Löz

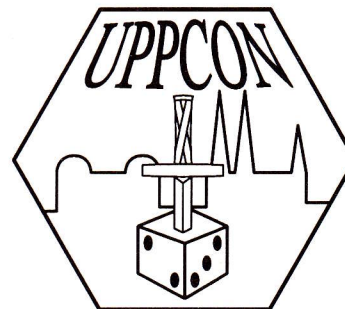
Har du drömt om att få spela ditt eget scenario i ditt eget favoritsystem på UppCon? OK – Det kan du väl få. Bättre ändå, det blir som en tävling, där fyra av dina kompisar spelar ett scenario som någon annan spelledare skrivit och håller i. Bedömningen blir till 50% scenariot plus spelarens insats och till 50% spelarnas insats.

Skriv ett scenario för fyra spelare med högst fem timmars speltid. Skicka en kopia på scenariot till adressen nedan senast den 3:e september. Med scenariot skickar du en önskelista på vilka spelsystem sina spelare helst vill spela. Skriv för säkerhets skull på inbetalningskortet att ni anmäler er till Rollspelsmästerskapet™.

Scenariot kommer att läsas och bedömas av erfarna turneringsarrangörer. På konventet bedömer spelledare och spelare varandra, dessutom kringvandrande domare.

Följande temata skall finnas med i scenariot; valkamp, maskerad, inbrott, missförstånd. Till scenariot skall höra fyra rollfigurer med tillhörande rollbeskrivningar. Skicka ditt alster, med ditt namn, adress och telefonnummer till Henrik Cederberg, Börjegatan 7II, 753 13 Uppsala.

Undrar du något? Ring mig på 018 - 55 34 18.



**Sista anmälningsdag:**

**27 augusti**

**PG: 34 64 39 - 3, G&B**