

UppCON '94

Uppsala, 23 — 25 september

H94

UPPCON

1994

23 — 25 september

HALLÅ DÄR! En UppConbroschyr! Redan? Ja, käre presumtive konventsbesökare, för första gången skickar vi nu ut broschyren före sommaren. Med andra ord, vi är övertygade om att just du har sådan kontroll över dig själv, sådan självdisciplin, att du inte slarvar bort den under semestern. Om du nu, mot förmodan inte anser att du besitter sådan kontroll över dig själv, så återstår ju alltid alternativet att anmäla dig redan före sommaren, eller hur? I vilket fall som helst så ger den här nya ordningen både dig och oss lite bättre andrum före konventet.

För femte året arrangerar föreningarna African Domino Guild, Atlantis och Gameboards & Broadwords spelkonventet UppCon. Inga revolutionerande förändringar har inträffat. Vi försöker utveckla konventet i enlighet med de önskemål som framkommer i den enkät som vi ber besökarna fylla i varje år.

Tid och plats

Dörrarna slås upp klockan 17.00 fredagen den 23 september, detta eftersom lokalerna används som skola fram till dess. Invigningen börjar klockan 18.00. Avslutningen slutar klockan 17.00 söndagen den 25 september, en timme senare kommer dörrarna att stängas.

Vintertiden startar natten mellan lördag och söndag, detta ger möjlighet till en timmes extra sömn, eller spel. De tider som anges i schemat förutsätter att vi kommer ihåg att ställa om klockorna.

Platsen är som vanligt Fyrisskolan, Uppsala. Vackert

©Spelföreningen Gameboards & Broadwords

Broschyren är gjord på en Amiga 3000 och en Amiga 2000. Brödtext är satt i Times 10 punkter. Rubrikerna är satta i WindsorDemi 14 respektive 18 punkter.

Uppsala 1994



belägen vid den mäktigt brusande Fyrisån. Kartan och vägbeskrivningen hoppas vi skall vara tillräckliga för att ni skall hitta fram. Vi kommer dessutom att sätta upp skyltar för att ni skall hitta rätt.

Inträde

Endast en avgift kommer att tas ut, precis som tidigare år. Denna berättigar dig till att deltaga i alla aktiviteter som erbjuds. Eftersom vi i största möjliga mån använder oss av egna spelledare kan vissa turneringar dock ha ett begränsat antal platser. Föranmälan rekommenderas å det varmaste. Priset är för medlemmar i föreningar anslutna till SVEROK 250 kronor. För övriga: 270 kronor. Dessa priser gäller vid föranmälan. I dörren kommer det att kosta 470 kronor att komma in (450 kronor för SVEROK-medlemmar).

Som vanligt har tyvärr brandskyddsmyndigheterna lagt sordin på stämningen. Detta innebär att vi endast kan ta emot 450 föranmälda besökare, vilket ger oss en liten, mycket liten marginal. Anmälda med nummer 451 och uppåt kommer därför att få pengarna tillbaka (med avdrag för postens avgifter) samt information om möjligheten att komma i dörren, då vi dock kommer att vara tvungna att ta ut det högre priset. Hänsyn kommer dock att tagas till lagtillhörighet, vi kommer inte att splittra lag.

Anmälan

SVEROK-anslutna betalar in 250 kronor, övriga 270 kronor på postgirokonto 38 41 08-7 (Betalningsmottagare: UppCon). På blanketten anger man vilka (upp till fem) aktiviteter man önskar deltaga i, samt vilka pass man vill spela. Vi kommer att försöka pussla ihop era personliga schema så att ni får spela så mycket som möjligt. Om ni inte kan spela i något av de fem passen, ange härför detta tydligt. För exempel på hur en fin anmälan skall utföras, se mittenbladet. Viktiga punkter:

- Endast en person per PG-blankett, detta är mycket viktigt. En extra avgift på 20 kronor per person över en per blankett, kommer att tas ut. Multipla anmälningar



åstadkommer mer bekymmer för oss än ni kan föreställa er.

- Om ni betalar SVEROK-priset; Tag med medlemskort för kontroll i inläppet.
- Alla lag skall ha lagnamn, även om ni är en, eller flera spelare kort (man kan ju komplettera på konventet). Utelämnat lagnamn medför ju att laget inte kan pusslas in i turneringen.
- Fullständiga lag ges förtur i turneringarna.
- Av ovannämnda orsak är det viktigt att varje lagmedlem anger på sin postgiroblankett vilket lag han/hon tillhör.
- Anmälan är bindande. Vi gör inga återbetalningar till personer som har plats men utan godtagbart skäl (t.ex. läkarintyg) uteblir från konventet.

Lokaler

Var rädda om lokalerna. Vi vill gärna kunna anordna ytterligare UppCon i framtiden. Vissa salar är för sömn dygnet runt, spela inte i dessa. Andra salar är för spel dygnet runt, tänk inte ens på att försöka sova där. Duschar finns att tillgå dygnet runt. Den Gyllene Skyffeln – det prestigefyllda priset för bäst städade lokal kommer återigen att delas ut. Försök att vinna det.

Den som har frågor om lokalerna kan kontakta Fredrik Wetterhall på telefon 018-10 79 87.

Mat

Som vanligt kommer vi att servera en blandad lunch och middag på lördagseftermiddagen. Kostnad för denna är 40 kronor vid förköp och 45 kronor på plats. Observera dock att det finns ett begränsat antal matbiljetter, så om du vill vara säker på att få mat; förbeställ. Skulle hungern slå till vid någon annan tidpunkt så har vår eminenta kiosk mikromat och goda mackor. Nytt för i år är att alla som har med sig **egen kaffekopp** kommer att få köpa kaffe till lägre pris.

Varje morgon serveras en frukostbuffé med kaffe, te, fil, flingor, mjölk, juice, smörgåsar m.m. 25 kronor kostar det



per morgon vid förköp och 30 kronor på plats, att få en rejäl frukost. Även här är det viktigt att du skriver på anmälningsblanketten om du vill ha frukost båda dagarna, eller bara den ena, och i så fall vilken. Ett begränsat antal biljetter finns, så förbeställ om du vill vara säker på en bra start på dagen.

Reception

Öppen dygnet runt. Här kan du ställa frågor och förhoppningsvis få svar. Anmäla och annonsera dina egna arrangemang eller söka efter spelare eller spelledare. Här finner du även information om aktiviteter och arrangemang. Det kommer även att finnas en kostnadsfri bagageinlämning.

Ordningsregler

Tyvär är det här avsnittet fortfarande nödvändigt att skriva ut. Följande regler gäller:

- Ingen öppen eld inomhus.
- Ingen rökning inomhus. Att öppna fönstret och stå vid det räknas som inomhus. Rökaren ifråga måste alltså befinna sig utanför byggnaden.
- Ingen alkoholförtäring inom skolans område. Som skolans område räknas skolbyggnaden, samt tomten den står på.
- Ingen anstötlig klädsel t.ex. militära eller politiska uniformer, om du inte är militär, och i så fall endast den uniform du är berättigad att bära och på ett korrekt sätt. Till anstötlig klädsel räknas även rullskridskor, rollerblades och skateboards.
- Inga vattenpistoler på konventet.
- Paintballvapen är helt förbjudna inom konventsområdet. Upphittade vapen kommer att beslagtogs av arrangörerna, och återfås först när ägaren lämnar konventet. Den som avlossar ett paintballvapen på, eller i anslutning till konventet, kommer att polisanmälas, avisas från konventet samt portförbjudas i tre år framåt, till och med 1997. Den



avisades namn kommer att meddelas på avslutningen, samt spridas vidare till övriga svenska konventsarrangörer som får vidta de mått och steg som de anser lämpliga. Det är aldrig trevligt att behöva anslå en sådan här ton i ett utskick till ett arrangemang där vi skall träffas och ha skoj tillsammans. Tyvärr har ett litet antal rötägg gjort det nödvändig. Paintball kan också vara skoj, men bara på rätt plats och vid rätt tillfälle.

Försäljning

Inga personer, organisationer eller företag får sälja, ställa ut eller annonsera varor eller tjänster under konventet, utan att ha arrangörernas skriftliga medgivande. Det går bra att fråga i receptionen vid konventet. Fansinredaktörer välkomnas, men skall, även de, anmäla sig i receptionen.

Ytterligare information

Vill ni veta mer? Skriv gärna ett brev till UppCon (c/o Nesser, S:t Olofsgatan 10A, 753 12 Uppsala) eller ring till Johannes Nesser (018-10 15 18)

Rollspelsturneringar

Advanced Dungeons & Dragons

HÄR ÄR MAKTEN OCH HELA HÄRLIGHETEN
KRISTALLDOLKEN X

Arrangör: *Kristian Madsen och Leif Schweitz, G&B*
Förkunskapskrav: *Medel; formler ur Tome of Magic och valda delar ur Complete Fighter kommer att användas.*
Anmälningsform: *Lag om fem personer*

- Ära för evigt, mina vänner!
- Så även döden, Arren.
- Hick, eh... halleluja!
- Suck...



– Suck... förlorare!

Kristalldolken X innehåller maktivrande prinsar, trossvaga präster, sardoniska tjuvar och krigströtta soldater. En dödslängande rödvinsromantiker fullbordar skaran av intressanta spelarkaraktärer.

Återse även Rufus Guld och Silver, svärdspräster, slätrakade grymlingar och dekadenta alver under er färd mot graven, som skall ge era miserabla äventyrliv en välbehövlig injektion av guld och ryktbarhet.

Call of Cthulhu

THE CALL OF CTHULHU

Arrangör: Mats Bergström, G&B

Förkunskapskrav: Medel. Livserfarenhet och rollspelsförmåga. Kunskaper i etnologi och teologi är användbara men inte nödvändiga.

Anmälningsform: Lag om fem personer

Det här året tänkte vi återvända till ursprunget av callespelande. Detta betyder naturligtvis H P Lovecraft och hans berättelser. Vi anser att rollspelandet har börjat avlägsna sig från denna ursprungskälla, så nu är det dags att gå tillbaka. Om ni vill spela calle på det verkligt klassiska viset, anmäl er nu!

Årets scenario utspelar sig i nutidsmiljö, och på antipoden. Medtag flytväst och nerver av gummi.

Drakar och Demoner Expert

TRANEDANS

Arrangör: Johan och Lennart Köhler, ADG

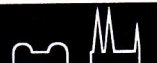
Förkunskapskrav: Låga

Anmälningsform: Lag om fem personer

Snäckskalen for runt i en virvlande dans. Ögonen följde handens rörelse. Folket lät sig villigt förströs av den gamle skojaren på marknadsplatsen. Intresset liksom trängseln, kring det välkända snäckspelet var lika stort som vanligt.

– Tjuv!

Tumult utbröt. En ung man kastade sig vigt ut ur



folkhopen.

– Stoppa tjuven! Gör skäl för er uniform!

En gammal kvinna daskade våldsamt ett par dåsande soldater ur stadsvakten över benen med sin käpp. Svärande och yrvakna tog de upp jakten. Den unge ficktjuven kom inte långt. Skamsen fördes han tillbaka av de belåtna och plötsligt mycket myndiga militärerna. Brottslingen tvingades på knä inför köpmannen som han bestulit.

– Unga spolingar, utan vare sig moral eller heder, grymtade den ene vakten.

– Här är i alla fall stöldgodset.

En väldig börs, påtagligt tung, lämpades med viss möda över till sin ägare. Så vände soldaterna och drog med sig sin fånge, mot fångset.

Köpmannen stod kvar på platsen, lättad över att allt löst sig så lättvindigt. Guld, det visste han, var makt i den här staden. I synnerhet under de kommande dagarna. Föga anade han att börsen som han krampaktigt slöt till sitt bröst blott innehöll blystycken.

Kult

FÖR VÅRA SYNDER – en färd in i mörkret

Arrangörer: Gunilla Jonsson och Michael Petersén

Förkunskapskrav: Inga

Anmälningsform: Lag om fyra personer

”Jack!”

Inget svar. Ficklampan ljuskägla svepte över raden av tomma tvättsäckar och reflekterades mot blank metall. Torkmaskinen dundrade. Luften var tjock av ånga och ett tunt lager vatten täckte golvet.

Jag kisade genom det fuktiga mörkret. En dimmig gestalt klev fram, skitig och orakad med sönderrivna kläder och en ficklampa i handen. Det var jag själv, min spegelbild. Jag stod framför en glasvägg som delade tvätteriet i två rum. På andra sidan glasrutan skymtade travar av fyllda säckar. En dörr ledde in till det andra rummet. Spegelbilden bleknade när jag vinklade upp lampan.

”Jack!”



Jack stirrade ut mot mig från andra sidan glaset. Ögonen var rödsprängda, pupillerna svällande svarta. En strimma blod korsade kinden. Han höll en machete i handen. Han höjde den och högg till mot glaset. Jag ryggade instinktivt undan, men kniven förmådde inte krossa pansarglasat. Några gnistor slog ut när eggen slant mot ytan.

"Vänta." Jag sprang bort till dörren och ryckte i handtaget. Låst.

Jack släppte mig inte med blicken. Han vände huggkniven mot sig själv och balanserade skaftet mot glasskivan. Spetsen vilade mot mellangärdet, en sekund, innan han kastade sig fram så att eggen skar in i köttet, genomborrade buken under revbenen och spetsade honom.

"Nej!" Jag slog mot dörren, men den gav inte vika.

Jack tittade ner på kniven, på blodet som välldes fram och stänkte upp över glasväggen. Han grep tag om bladet med ena handen och föll framåt, in i väggen, hasade nedför glaset och sjönk ihop på golvet. En oregelbunden blodfläck dröjde kvar på glaset, ett grinande ansikte, något jag kände igen, sedan fragmenterades blodet i tusen droppar. Jack ryckte till, vek sig om kniven och blev liggande.

Runequest

I STORMENS SKUGGA

Arrangörer: Magnus Widqvist och Lasse Norén, Atlantis

Förkunskapskrav: Spelsystem (RQ 3 eller RQ 2) – låga.

Miljö (Glorantha) – medel

Anmälningsform: Lag om fem personer

Efter två veckors resa var jag framme. Huset stämde in på beskrivningen; andra tvärgatan till höger, tre hus bortom "Gäspande Gäddan"... Det som inte stämde in var dörren. Igenpikad. Fönstren; igenbommade. Jag ställde mig och försökte kika in genom en springa i fönsterluckorna. Lönlöst. För ett par ögonblick funderade jag på att ta fram min catseye matris och kika in i mörkret, men så kom jag ihåg vad det hade stått i brevet om att kasta formler. Jag såg mig omkring. I korsningen två hus bort stod en man och iakttog mig; någon att fråga. Jag vänder mig mot honom när han



plötsligt försvinner runt hörnet. Attans också. Så här tidigt på morgonen blir det besvärligt att hitta någon annan att fråga. Jag försöker springa ifatt honom. Jag kommer till hörnet och rundar det i god fart, där är mannen, knappt femtio steg framför mig. Han är i sällskap med tre lunariska vakter. Han pekar på mig och skriker: "Där är han!" ...

Vampire

BETALA FREDENS PRIS

– en stillsam historia om hösten

Arrangör: Henrik Cederberg, G&B och Johan Köhler, ADG

Förkunskapskrav: Medel, både om spelet och miljön.

Viktorsansk Vampire 2nd Edition används.

Anmälningsform: Lag om fyra personer

Överallt man vände sig fanns välstånd och lycka. På floden flöt prämarerna i tät följd, fyllda med varor på väg till London eller till hamnstäderna vid kusten. Butikerna på det nyligen stenlagda High Street blomstrade med prunkande utbud och surrande svärmar av kunder. På pubar och värdshus var stämningen god, men aldrig hätsk, och det enda som någon gång störde friden var en enstaka oregeligt skriande häst eller några byrackor som slogs om en godbit på en bakgård.

Gatorna hölls rena och sopades så väl att gentlemän och damer kunde spatsera i stadens centrum utan att riskera fläckar på sin eleganta klädsel. En besökare i Guildford kring 1890 kom lätt att undra om det överhuvudtaget fanns någon fattigdom eller olycka i staden. Den frågan kunde stadens invånare besvara med stolthet.

Visst hade funnits oro i staden, sade de, men det var länge sedan nu. Folk flyttar hit hela tiden, de är alla välkomna, kunde de berätta när man träffade dem efter ett besök i en av stadens välfyllda kyrkor eller i vänligt samspråk på ett tehus eller i en pub. Guildfordborna visste att ta hand om sina besökare, att få dem att känna sig som hemma. De hade nämligen insett att hjälpsamhet och saktmod föder välstånd och lycka. Deras stad var ett



rättesnöre för hela imperiet, genom att följa deras exempel skulle det kunna blomstra för evigt.

Nog låter det väl mysigt? Kom och spela Vampire med oss i en äkta viktoriensk småstad i Englands mest civiliserade bygd. Vill du förbereda dig rekommenderas att läsa på Vampires miljö och den viktorienska livsstilen samt att se filmen "I Faderns Namn" som delvis utspelas i Guildford.

Övriga rollspelsaktiviteter

Aliens

Arrangörer: Anders Karlsson, Tommy Hellberg, Atlantis

Förkunskapskrav: Inga

Anmälningsform: Individuell

Det Colonial Marine Strike Team som bordade Sunbeam/Solaris modifierade fraktskepp blir efter incidenten avskedade från marinkåren p.g.a. att deras Colonial Marine Frigate förstördes i den explosion som gruppen anordnade i fraktskeppets motorer. De bildade då ett litet men effektivt legosoldatförband som två år senare äger två UD-4H Cheyenne Dropships och två APC:s. De har tagit anställning på en forskarbas, vid namn Tombaugh Station, som vakter. De blir avlämnade i systemet av ett fraktskepp och sätter kurs mot den tredje planeten i systemet. Fraktskeppet fortsätter sedan sin resa mot de yttersta områdena. De två Dropshipen skär som två knivar genom atmosfären på kurs mot Tombaugh station.

Ars Magica

DEUS EX MACHINA

Arrangör: Johannes Nesser, Atlantis

Förkunskapskrav: Låga

Anmälningsform: Lag om fyra personer

"Det är en mycket allvarligare sak att förfalska tron, som ger själen dess liv, än att förfalska pengar, som uppehåller det



timliga livet. Om därför falskmyntare och andra förbrytare med rätta döms till döden av världsliga furstar, desto mera kan då kättarna, så snart de överbevisats om sitt kätteri, icke blott exkommuniceras, utan även med rätta dödas."

– Thomas ab Aquino

Dystopia

FABRIKEN

Arrangörer: Ola Janson och Henrik Örnebring

Förkunskapskrav: Inga

Anmälningsform: Lag om fyra personer

Succéarrangemanget från Gothcon nu på Uppcon!

"Den stora Fabriken är stadens stolthet. Ett under av modernitet och effektivt organisatoriskt nytänkande. Fyra sändebud från den intelligande industrinationen Bordurien kommer på studiebesök för att lyssna och lära. Väl på Fabriken ställs de inför ett oväntat problem..."

Tröttnat på cyberpunk, steampunk och Gothic-punk? Spela spelet som varken är cyber eller punk men som ändå går tillbaka till genrens rötter. I den dystra dystopiska verkligheten finns inga fusionskraftverk, bara fjärrvärmeverk. Det finns inga smäckra cyberdäck, bara gigantiska hålkortsmaskiner. Inga svävarbilar, bara zeppelinare. Fiberoptik? Metertjocka kablar. Miniräknare? Räknestickor. Hologram? Svartvit TV. Ordbehandlare? Skrivmaskiner.

Titta på Brazil, läs 1984 och kom i stämning för ett humoristiskt, actionfyllt rollspel med ultraenkla regler!

Fem Fyra är här åter igen!

Arrangör: Patrick Spahr, G&B

Förkunskapskrav: Inga, endast inlevelse och humor.

Anmälningsform: Lag om fyra personer

Politiska förbindelser har nu i fyra år existerat mellan vättarnas Skallhamra och Ogia, människornas kejsardöme i norr. Kung Arvid XVIII i Skallhamra och kejsar Karl har blivit goda dryckesbröder, men det finns vissa som helst ser



att det broderskapet upphör... kan alliansen räddas?

Kommer luggare att bli den nya innesporten i Ogia?

Spela den spännande uppföljaren till förra årets scenario. Kul för er som spelade då, kul för er som ej gjort det tidigare.

GURPS

NÄR SLAVJÄGARNA KOM TILL BYN

Arrangörer: Mikael Hansson och Johan Arthursson, ADG

Förkunskapskrav: Inga regelkunskaper, endast en livlig fantasi eftersom scenariot är en smula okonventionellt.

Anmälningsform: Lag om fem personer

Långsamt sjönk den blågrå himlakroppen ned bakom de taggiga randbergen och dalen försänktes i halvskugga, som alltid upplyst av den aldrig nedgående solstjärnan. Byborna hade samlats på torget med avgiften upplagd så att DE kunde räkna den snabbt och lätt. I år var den komplett, även om det nästan hade kostat livet på ett flertal av byns män att få ihop allt i tid.

Folkmassan skruvade oroligt på sig när DE dröjde, tänk om DE inte kom... Titaros tittade på jordbruksmaskinerna som stod uppställda på led i väntan på DERAS Mekaniker, det var många i år, det blev allt oftare som de gick sönder utan att byns Mekaniker kunde laga dem.

Plötsligt gick en stöt genom byborna, över randbergen gled en svart skugga långsamt ridandes på etervindarna, den saktade långsamt in och sänkte långsamt fören tills dess att den pekade som en dödsstav mot byns hjärta. Lång och smäcker, väldig till sina proportioner, djupare svart än den eviga natten, sjönk slavskeppet ned mot byn och dess invånare som skälvde av fruktan och glädje.

Titaros granskade skeppet noggrant innan han drog sig bakåt in i skuggorna, DE tyckte inte om sådana som han, DE kunde bli misslynta ifall DE såg honom. Med en sista blick på det järnklädda skrovet med dess demoniska utsmyckningar och olycksbådande tystnad, vände sig Titaros och gick in i sin hydda, där han långsamt och noggrant började putsa sina vingpennor...

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: 38 41 08 - 7
3. Fyll i betalningsmottagare: UppCon
4. Fyll i rätt inträdesavgift: 250 kr för SVEROK-medlemmar och 270 kr för övriga.
5. Ange vilka måltider Du ämnar inmundiga samt pris för dessa. Frukost kostar 25 kr och serveras lördag och söndag morgon. Lunch kostar 40 kr och serveras lördag eftermiddag.
6. Räkna samman utläggerna för inträde och mat och skriv det i avsett fält på blanketten.
7. 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 laganmälingar, 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.
 - **Skriv tydligt** (texta gärna)! Oläsliga blanketter kommer inte att behandlas
8. Sist av allt, men viktigast: betala in **före 15:e augusti!**

Vi kommer sedan utefter dina önskemål att 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 anmälningsdatum 15:e augusti kommer Ni att få en bekräftelse där det anges när ni skall spela vad. De som anmäler sig efter den 15: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 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:

15 augusti

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.

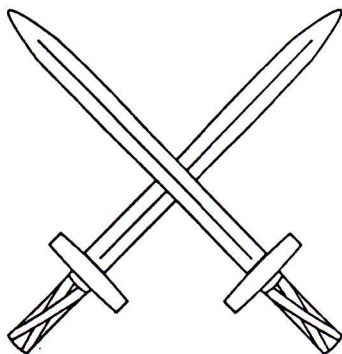
Schemat är lagt med en timme till godo inbakat i varje pass. Detta innebär att om allt går som det ska så kan man spela hela äventyret på fem timmar och därigenom få mer fritid. På grund av det sent lagda passet på lördagen kommer vi vara extra strikta när det gäller tiden. Kom därför i god tid till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

Tidspassing

Följande regler för tider och förseningar kommer att tillämpas:

På utsatt klockslag finns arrangören och dennes spelledare i samlingslokalen. Så snart ett föränmält lag har samlats, och är fullständigt, kommer de att tilldelas spelledare och skickas iväg. Tjugo minuter efter utsatt tid kommer alla kompletta lag att få en spelledare tilldelad oavsett om de är föränmälda 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 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.



Fredag

Alla samlingar kommer att vara i särskilda samlingslokaler. Information om tid och plats för samlingar kommer att finnas på anslagstavlor vid kiosken. För att undvika trängsel ber vi alla föränmälda lag att skicka endast 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 tidspassning.

Välkomna

Ingivning

AD&D: Kristalldolken X (Omg. 1)
Call of Cthulhu: The Call of Cthulhu
EDD: Tranedans
Kult: För våra synder
Runequest: I stormens skugga
Vampire: Betala fredens pris

Aliens, Ars Magica, Dystopia, Fem Fyra, GURPS, James Bond, Sagovärld, Shadowrun, Space 1889, Warhammer FRPG

ASL, A House Divided, Car Wars, DMZ, Space Hulk, Space Marine, Warhammer FB, Warhammer 40k, Heroquest Marathon

Brädspel: Advanced Civilization, Britania, Candidate, Diplomacy SM, Republic of Rome

Lördag

Frukost
7.30 - 9.30

AD&D: Kristalldolken X (Omg. 1+2)
Call of Cthulhu: The Call of Cthulhu
EDD: Tranedans
Kult: För våra synder
Runequest: I stormens skugga
Vampire: Betala fredens pris

Aliens, Ars Magica, Dystopia, Fem Fyra, GURPS, James Bond, Sagovärld, Shadowrun, Space 1889, Warhammer FRPG

ASL, A House Divided, Car Wars, DMZ, Space Hulk, Space Marine, Warhammer FB, Warhammer 40k, Heroquest Marathon

Brädspel: Advanced Civilization, Britania, Candidate, Diplomacy SM, Republic of Rome

Lunch
14.30 - 16.30

AD&D: Kristalldolken X (Omg. 2)
Call of Cthulhu: The Call of Cthulhu
EDD: Tranedans
Kult: För våra synder
Runequest: I stormens skugga
Vampire: Betala fredens pris

Aliens, Ars Magica, Dystopia, Fem Fyra, GURPS, James Bond, Sagovärld, Shadowrun, Space 1889, Warhammer FRPG

ASL, A House Divided, Car Wars, DMZ, Space Hulk, Space Marine, Warhammer FB, Warhammer 40k, Heroquest Marathon

Brädspel: Advanced Civilization, Britania, Candidate, Diplomacy SM, Republic of Rome

Aliens, Ars Magica, Dystopia, Fem Fyra, GURPS, James Bond, Sagovärld, Shadowrun, Space 1889, Warhammer FRPG, Live från Aulan

ASL, A House Divided, Car Wars, DMZ, Space Hulk, Space Marine, Warhammer FB, Warhammer 40k, Heroquest Marathon

Brädspel: Advanced Civilization, Britania, Candidate, Diplomacy SM, Republic of Rome

Sverige går över till vintertid.
Vrid tillbaka klockan från 03.00 till 02.00.

Söndag

Frukost
8.30 - 10.30

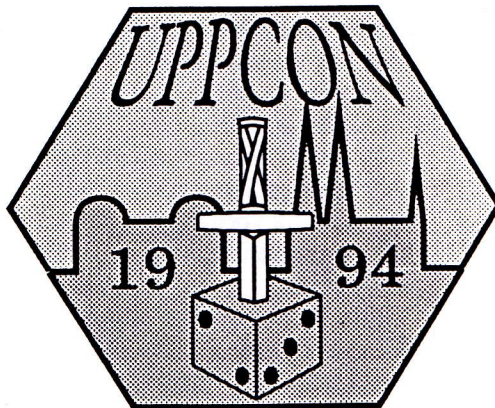
Call of Cthulhu: The Call of Cthulhu
EDD: Tranedans
Kult: För våra synder
Runequest: I stormens skugga
Vampire: Betala fredens pris

Aliens, Ars Magica, Dystopia, Fem Fyra, GURPS, James Bond, Sagovärld, Shadowrun, Space 1889, Warhammer FRPG

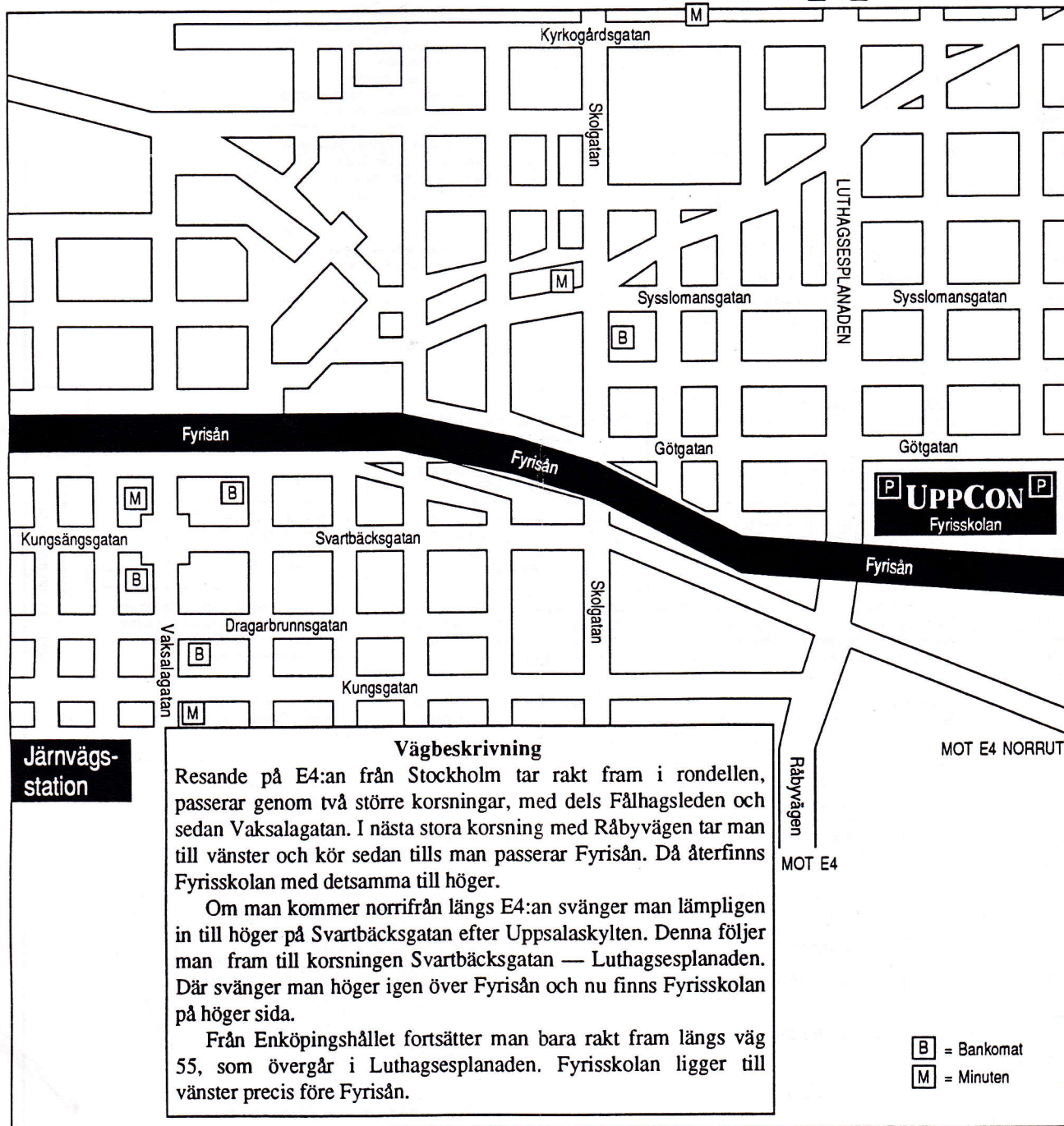
ASL, A House Divided, Car Wars, DMZ, Space Hulk, Space Marine, Warhammer FB, Warhammer 40k, Heroquest Marathon

Brädspel: Advanced Civilization, Britania, Candidate, Diplomacy SM, Republic of Rome

Avslutning



Karta över centrala Uppsala





James Bond 007

ICE, ICE, BABY!

Arrangörer: Fredrik Boström och Erik Hansson, Atlantis

Förkunskapskrav: Ska helst ha spelat spelet och definitivt ha sett alla bondfilmer (T. Dalton ej inräknad)

Anmälningsform: Individuell eller lag om två personer.

Den svenske agenten Carl Hamilton är försvunnen. Kan Bond och Amasova lyckas där Carl Hamilton misslyckats (fråga oss, inte Guillou)? Rykande jakter, iskall spänning, explosiv action och skakade martinis. Naturligtvis är också den stora frågan: Är Anya Amasova naiv nog att tro på Bond när han släcker lyset för att "visa sin nya läckra självlysande Q-utrustning"?

Sagovärld

SJÖMANNENS BRUD

Arrangörer: Dan Algstrand och Magnus Seter

Förkunskapskrav: Inga

Anmälningsform: Lag om fyra personer eller färre. Ingen föransmälan

"Den kalla vinden jagade de mörka molnen över natthimlen. Månstrålarna letade sig försiktigt ner genom grenverket, oroliga glimtar av ljus i ett hav av mörker.

Barnen lyfte försiktigt undan de tjocka grenarna, och trängde djupare in i skogen. De kunde höra lammets klagan, ett avlägset eko i den övergivna natten. Trots den rädsla som tyngde deras hjärtan fortsatte de att leta. Vinden viskade i trädkronorna och grenar fastnade i deras kläder, nästan som om de försökte fånga barnen och hålla dem kvar.

Plötsligt gav träden vika och barnen kunde blicka ut över en glänta som badade i månens silverljus. Strålarna glittrade som diamanter i den lilla tjärnen. Runt tjärnen stod flera pilträd, med grenarna hängande ner i vattnet, bladen täckta av små glänsande sivertårar.

Vid tjärnens kant stod det lilla lammet. Det stod där lugnt och utan rädsla, med blicken fäst på tjärnens lugna yta..."

Sagovärld är ett svenskt rollspel baserat på traditionella



skandinaviska och norderoupeiska folksagor.

Shadowrun

THE MAN FROM UTOPIA

Arrangörer: *Leif Eriksson och Lars Andersson, Atlantis*

Förkunskapskrav: *Låga*

Anmälningsform: *Lag om fyra personer*

Telecommens surrande fick van Vliet att tillfälligt tappa koncentrationen. Det var tillräckligt. Piskan ven över glädjeflickans arm och slet upp ett fult sår. Han suckade, böjde sig fram och aktiverade kontakten med sin sekreterare. "Vad gäller det, jag gav strikta order om att ej störas", vrålade van Vliet. "Dr Ruth Underwood vill tala med er" svarade sekreteraren underkuvat. "Hon får väl avtala tid som alla andra" fräste van Vliet. Tiondelen efter utskällningen kastades dörren upp och den bitska dr Underwood stormade in. Tillsynes utan att lägga märke till den blödande, halvnakna kvinnan på golvet kastade hon en CD-ROM-skiva på van Vliets skrivbord. "Dr Underwood! Jag är på det klara med er professions särställning vad gäller att tänja på reglerna, men detta protokollsbrott kommer inte att a...". "Jag har svårt att förstå er onaturliga böjelse för regler och protokoll när projekt Independence har kraschat på samma sätt som sina föregångare" avbröt dr Underwood. Tystnaden lade sig som en våt filt över rummet och endast det tysta snyftandet från den blödande kvinnan på golvet indikerade allvaret i situationen.

Lukten från avföring och ruttande mat hängde tung i den varma, fuktiga luften. Den långsamt roterande fläkten gjorde ett tappert, men misslyckat försök att förflytta luften i det dunkla rummet. Kanske fanns informationen i lådan framför oss. Araben hade angett sitt pris, men vår kromade vän visade att han ej hade några intentioner att betala. Med en blixtrande rörelse som överraskade alla skickade han arabens huvud flygande i en kort båge som avbröts av en dov duns mot väggen. Medan de andra tömde lådan reflekterade jag att detta var den femte personen vår kromade vän expedierat sedan vi lämnat bårhuset. Jag undrade i mitt stilla sinne hur



många fler som skulle falla för hans våldssamma projektioner innan vi finner identiteten.

Space 1889

Arrangör: *Anders Ohlsson*

Förkunskapskrav: *Inga*

Anmälningsform: *Lag om fem personer*

Betjänten rättade till västen och beredde sig på att stiga in i biblioteket med portvinet, då en ljudlig stämman inifrån rummet hördes. "Jag slår vad om £1000 att jag klarar det!".

Betjänten blev stående en sekund i förfäran och tänkte "Inte nu igen"...

Warhammer Fantasy Roleplay

CROWN OF CHAOS

Arrangörer: *Leif Eriksson och Stefan Karlsson, Atlantis*

Förkunskapskrav: *Hyfsad världskänedom och regelkunskap*

Anmälningsform: *Lag om fyra personer*

"I begynnelsen fanns Världen, utanför den Intet. I Världen fanns Gott och Ont, i Intet Ordning och Kaos. Gott och Ont var i balans, emedan Ordning och Kaos stred om vem som var starkast och försökte övervinna varandra.

Kaos lade ner stor del av sin kraft i en krona, och gav den till en av sina demoner på det att denne skulle styra orkerna. Grönskinnade horder strömmade ner från bergen och översvämmade Världen, och Ordning oroades. Ordning skapade sig en kämpe bland människorna som kom att kallas Sigmar, och gav honom i uppdrag att krossa orkerna. Sigmar samlade en stor här och marscherade till dvärgarna, som var hårt ansatta av orkernas styrkor. Där enades de två härarna och i ett långt slag som varade i trenne dagar och trenne nätter krossades Kaos härar.

Mitt på slagfältet sökte Sigmar demonen och med ett väldigt slag som skakade marken klöv han på en gång dess krona i fyra delar och huvudet i två. I detta ögonblick förlorade Kaos kontrollen över orkerna som flydde från slagfältet. Den kraft som Kaos hade lagt ner i kronan var så stor, att utan den kunde Kaos inte existera. För att undslippa



nederlag och undergång, delade sig Kaos i fyra olika makter, som kom att kallas Slaanesh, Nurgle, Tzeentch och Khorne.

En av kronans delar försvann på natten som följde, och ingen såg den därefter. En skärva sändes till alverna, den tredje togs om hand av dvärgarna och den fjärde fördes till människornas boning av Sigmar som en segertrofé. Om kronans delar någonsin återförenas i en pervers magisk ritual, kommer Kaos att återuppstå i sin sanna och forna kraft.”

Utdrag ur Wilhelm den Galnes krönikor.

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-SM.

Brädspelsdubbeln

Den spelare som placerar sig bäst i två olika brädspel under konventet kommer att koras till bäste brädspelare. De spel som ingår i brädspelsdubbeln är: Advanced Civilization, Britannia, Candidate, Diplomacy SM, 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 flest poäng. I finalen kommer sedan en ensam vinnare att koras.

Britannia

De brittiska öarna är inte ointagliga! Erövra och plundra med romare, normander, saxare, vikingar m.fl. i detta erövrings-spel från Avalon Hill.

Candidate

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

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 i en liten bananrepublik i Latinamerika. Sug ut folket efter bästa förmåga och se till att ditt schweiziska bankkonto är det mest välfyllda 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 berätt mod mörda dem och ta makten med den romerska legionens hjälp.

Metoderna är många, men målet är ett – att bli enväldig konsul i Rom.



SM i Diplomacy

Arrangör: Svenska Diplomacyföreningen

Förkunskapskrav: Medel

Anmälningsform: Individuell och lag om sju personer

Vem är Sveriges bästa Diplomacyspelare? Det kanske är du? Var den slugaste och överlista dina medspelare på diplomatisk och taktisk väg och du kommer bli den tredje svenske Diplomacymästaren.

På lördagspasset anordnas en lagtävling, samla ihop ett lag och anmäl er (på anmälningsblanketten). Vem vill inte ingå i Sveriges bästa Diplomacylag? Ett lag består av sju spelare och kan representera ett fansin, en förening, en stad eller något annat.

Om du kommer till Uppcon enbart för att spela Diplomacyturneringen, ange då detta noggrant på din anmälan, så ökar dina möjligheter att komma in om du ligger i gränstrakterna kring anmälan nr 450.

Svenska Diplomacyrallyt (SDR)

Arrangör: Roland Isaksson

Vem är årets bästa Diplomacyspelare? Vinnaren av SDR är en ytterligt stark kandidat. Alla Diplomacyturneringar som har 28 eller fler deltagare ingår automatiskt i SDR. Alla spelare som deltar i någon av dessa turneringar deltar även i SDR. Tävlingsperioden sträcker sig över ett kalenderår och den som har flest poäng vinner årets SDR. Kan du slå 1993 års mästare? Uppcon kommer garanterat att få över 28 deltagare, så kom och delta i SM och SDR på samma gång.

Advanced Squadleader

Arrangör: G&B

Förkunskapskrav: Höga, skall ha spelat tidigare.

Anmälningsform: Individuell, utslagsturnering

Spelare med egna spel har förtur till turneringen.



A House Divided

Arrangör: Fredrik Innings, SISA

Förkunskapskrav: Inga, regelgenomgång före varje pass.

Anmälningsform: Individuell eller anmälan på konventet.

Föranmälan eller eget spel ger företräde. Utslagsturnering.

Hjälp den ädla, traditionsrika och frihetsälskande Södern att bryta sig ur den union som de penningfixerade nasarna i Washington vill tvinga er vara kvar i.

Kämpa på den rätta sidan, mot slaveri och förtryck, för att rädda unionen undan söndring och förfall.

A House Divided är GDW:s klassiska spel om amerikanska inbördeskriget. Spelet är på strategisk nivå med relativt få enheter. Det är lätt att lära sig men är alltid utmanande att spela, även för erfarna spelare. A House Divided är naturligtvis ett riktigt krigsspel, ingen diplomati här inte. Turneringen spelas med de officiella turneringsreglerna, med några små ändringar för bättre spelbalans.

Figurspel

Samtliga figurspel kommer att arrangeras dels för erfarna spelare, dels för nybörjare. Det kommer att finnas figurer och spelplaner till förfogande för s.k. "learning battles" med förberedande regelgenomgång och introduktion. Dessa intron kommer enbart att anta spelare i form av Drop-in.

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 2044.

Kör offensivt —mottot för starkt beväpnade bilförare år 2044. Nu har du chansen att visa att du är "King of the Road". Turneringen utspelas på 3D-arenan Hammer Downs med hoppdamper, vattengravar m.m. Färdiga bilar finns tillgängliga. Erfarna spelare som vill konstruera egna bilar



bör ringa 016-11 62 32 för närmare information.

DMZ - Downtown Militarized Zone

Arrangör: Peter Norén

Förkunskapskrav: Inga

Anmälningsform: Anmälan på konventet

DMZ anordnas enligt ordinära premisser, inkluderande mycket och häftigt våld och action och blod och splatter och inälvor och bönder som briserar och krig och hjärnsubstans. Flera omgångar spelas under varje pass. Kom och titta eller spela, och döda en timme och lite rivaliserande gängmedlemmar.

Space Hulk

Arrangör: Peter Norén

Förkunskapskrav: MedellInga

Anmälningsform: Anmälan på konventet

Imperiet kontra Tyraniderna, igen! Våldsamma strider på botten av såväl industrischaktet som det moraliska gränslandet. Jaga patriarker och Genestealers i skymningslandets nergångna, oljeindränkta helvetesfabriker. Massor av "houserules" — GM:s makt är total och de slemmiga överraskningarna avlöser varandra.

Intro för nybörjare/okunniga men intresserade, kommer att hållas under hela konventet. Kom och vålda utan att veta var, när eller varför, du är väl marine?

Space Marine

Arrangör: Peter Norén

Förkunskapskrav: MedellInga

Anmälningsform: Individuell och Drop-in

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

Vad gäller Drop-in, kommer det att finnas ett bräde avsett



för de som bara vill testa table-top. Vi står för arméer och regelkunnigt folk. Du kan lära dig spelet och spela en strid på bara några timmar.

Warhammer Fantasy Battle

Arrangörer: Eric Holmvik och Johan Andersson, G&B

Förkunskapskrav: Medel

Anmälningsform: Individuell, max 16 deltagare.

Utslagsturnering.

Armén skall vara på 3000 poäng. Tyvärr kan inga arméer lånas ut. Företråde kommer att ges till dem som har en målad armé.

Ta med en utförlig armédokumentation med summeringar av enskilda karaktärer, enheter och monster samt delsummeringar av poäng lagda på karaktärer, enheter och monster samt toltalsumman. Detta för att underlätta kontroll av arméerna.

Specialregler: Max en modell över 500 poäng. Inga liar på vagnar. Inga allierade. En trollkarl — en T6 magic cards. Två trollkarlar — två T6 MC. Sex trollkarlar — tre T6 MC.

Warhammer 40k

Arrangör: Peter Norén

Förkunskapskrav: MedellInga

Anmälningsform: Individuell

Minikampanj på lördag för sex personer. Man spelar två pass och de som skrapar ihop flest poäng går vidare till final på söndag. Färdigmålade armé om 2000 poäng. Introduktionskurser och småspel kommer att pågå under hela konventet.

Heroquest Marathon

Arrangör: Hans Höglund

Förkunskapskrav: Inga

Anmälningsform: Individuell

Världsrekord i Heroquest-marathon! Ta med din egen hjälte eller fixa en på konventet och slå dig fram i grottorna!



Övriga aktiviteter

Affärer

Ett flertal affärer kommer att besöka UppCon även i år. Priserna kan som vanligt förväntas vara låga.

Auktion

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

Föredrag om storyteller systemet

Arrangör: Nils Lindeberg, Henrik Cederberg m.fl.

Tid: 7.57.00 Lördag

Plats: Meddelas på konventet.

Live från aulan – med tittartävling!

INNAN SPELET KAN BÖRJA

Arrangörer: Henrik Cederberg, G&B. Johan Köhler, ADG

Förkunskapskrav: Rollspelserfarenhet

Anmälningsform: Anmälan på konventet

Vi erbjuder ett levanderollspelsarrangemang i sann pacifistisk anda från aulans scen på lördag kväll. Endast ett mycket begränsat antal deltagare får plats, anmälan sker på konventet (OBS! Alltså ingen föransmälan). Alla andra är välkomna att såsom åskådare delta i publiktävlingen, där man har chansen att lämna in sin lösning på scenariots mysterium.

Utklädsel och smink? Helst inte, måste ni så går det väl an.

Historien utspelar sig i en miljö som kan kännas skrämmande bekant och är konstruerad efter det fransk-klassicistiska dramats regler. En tid, en plats, en handling. Välkomna!



Mage 1/2-Live

VÄLKOMMEN TILLBAKA!

Arrangör: Nils Lindeberg och Holger Jacobsson, Atlantis
Förkunskapskrav: Du bör ha sinne för stämning samt ha en udda personlighet. Erfarenhet av live eller rollspel är naturligtvis ett plus.

Anmälningsform: Individuell eller i lag om sex personer

En ny hybridform av live och klassiskt rollspel där du spelar dig själv på Uppcon.

Du skall klä dig som ditt sanna jag, d.v.s. fritt och genomtänkt.

Schema: Lördag morgon kl. 07.57.00. Lö1 eller Lö2 (ett av passen heltid). Lördagkväll t.o.m. avslutningen (kombinerbart med annat!)

Eftersnack efter avslutningen. (Out of character.)

Ytterligare information fås genom bekräftelsen.

Paneldebatter

Arrangör: Johan Anglemark

Förkunskapskrav: Retorisk förmåga och intelligenta åsikter

Anmälningsform: Drop-in

För er som vill vara rabiata i offentliga sammanhang kommer det att finnas möjlighet att debattera mot eller i en panel under lördagen. Om du finner något av nedanstående ämnen särdeles intressant, anmäl dig då till panelen (Johannes Nesser, tel: 018-10 15 18). De flesta debatter kommer att hållas under lördagskvällen, men även några under eftermiddagen. Under konventet kommer följande paneldebatter att hållas:

- Vilken roll har SVEROK i rollspelsdebatten? Vad skall SVEROK vara?
- Hur får man igång en levande förening? Vad ska spelföreningar syssla/inte syssla med?

Spelpresentationer

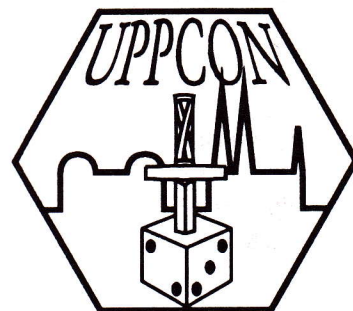
Har du funderat över regler, tvekat inför ett spelköp? Kom och diskutera olika spel med en erfaren spelledare!

UPPCON 94

Regelgenomgångar av olika roll- och brädspel kommer också att hållas.

Spelutlåning

Kom och låna de spel du aldrig har haft råd att köpa eller tid att spela. Bl.a. följande spel finns att tillgå under konventet: Credo, Magic, Diplomacy, Civilization, Advanced Heroquest, Talisman, Ars Magica, Vampire, Space 1889 m.fl.



SPELAR
DU:

ROLLSPEL, KONFLIKTSPEL, DATORSPEL, LEVANDE ROLLSPEL,
POSTSPEL, FIGURSPEL, ANDRA SÄLTSKAPSSPEL, PAINTBALL?



Du är väl medlem i Sveriges roll- och konfliktspeleförbund!
12000 spelare i 500 föreningar kan inte ha fel. SVEROK verkar för spelarna i Sverige. Är du medlem i en förening: se till att den är med i SVEROK. Är du inte medlem i en förening hjälper vi dig att starta en eller att hitta en där du bor. Det kostar naturligtvis inget att vara med i SVEROK. Istället ger förbundet bidrag till föreningarna. Ring eller skriv till SVEROK, Box 300, 751 05 Uppsala, eller ring kansliet i Linköping på 013 - 21 29 00.

Sista anmälningdag:

15 augusti

PG: 38 41 08 - 7