



20-22

FEBRUARI

2004

## Hej och Hallå.

Det var ett tag sedan GoB höll ett spelkonvent i Uppsala men nu är det äntligen dags igen. Många har kommenterat att vi går ut lite väl mjukt med bara cirkus 100-120 spelare. Detta är för att vi försöker bygga upp en vettig struktur från grunden, prövar de ideella krafterna och framför allt visar Uppsalas skolor att vi är trevliga tjejer och killar. Nästa år rullar snöbollen vidare.

Så vad är det vi vill egentligen? Förvånansvärt nog inget lömskare än ett trevligt gama-på-en-hyrd-skola-konvent med rollspel, figurspel, brädspel och för mycket godis. Som ni märker ligger tyngdpunkten på roll och figurspel, med klassiska förströelser som tv-spel, film och brädspel vid sidan om.

Vårt att notera är att man inte kan föranmäla sig till de olika arrangemangen. All arrangemangsansmälan sker på plats (utom *Warhammer* och *Warhammer 40 000*). Läs mer under anmälan.

G&B-Uppsala

### Kontakt med UppCon

Vill du ta kontakt med någon som arbetar med UppCon så är det.

Jonne Berndtsson

Tel: 070-306 99 83

E-post: [teppe@hotbrev.com](mailto:teppe@hotbrev.com)

## Var, När, Hur

UppCon hålls på Linnéskolan under helgen 20/2-22/2 2004. Skolan ligger i centrala Uppsala (se karta) och nås från Centralstationen med hjälp av fötterna.

Konventets första pass börjar kl 14:00 på fredag eftermiddag och håller på till kl 15:00 på söndag eftermiddag.

Skolan kommer att vara öppen från kl 12:00 på fredag. Invigningen hålls kl 13:00 på fredag

## Anmälan

Nu när du har bestämt dig för att vara med är det dags att anmäla sig. Börja med att läsa igenom foldern och bestämma dig för vad du vill göra under konventet. Ring därefter upp oss och försäkra dig om att det finns plats kvar (om du är utsocknes så är det särskilt viktigt att du frågar om sovplats). När detta är gjort kan du anmäla dig genom att betala 100 kr (+50 kr extra om du ska sova på konventet) till Pg 485 56 69-0; betalningsmottagare är Föreningen Ungdomens Hus i Uppsala. Glöm inte att skriva dit namn, ålder, kontaktuppgifter och att det gäller anmälan till UppCon på inbetalningskortet, referensnummer 42. Tänk på att du blir medlem i G&B Uppsala när du anmäler dig till UppCon.

När du sedan kommer till konventet, gå genast till informationen och berätta vad du vill spela och under vilka pass så kommer du att anmälas till de aktiviteter som har platser kvar och ha möjlighet att ändra dig och anmäla dig till andra aktiviteter om det inte finns plats kvar.

Det kommer inte att gå att föranmäla sig till andra arrangemang än WHFB och WH40K turneringarna.

Det går också att anmäla sig på plats men risken finns att konventet redan är fullbokat.

## **Sova, Duscha, Äta**

Konventet har två sovpass (00:00-09:00 bägge nätterna) då konventets två sovsalar kommer att brukas till att sova i. På grund av brandkårens regler så kan inte fler än 30 personer sova i konventslokalerna så plats i sovsalarna är reserverade för tillresta från utanför Uppsala.

Om du kommer från annan ort så ring innan du anmäler dig och se till att det finns sovplats.

Konventet har inga duschar, bara så att du vet.

I konvetskiosken säljs förutom godis och läsk även djupfrysta minipizzor och dyl. Om du vill äta ordentligt så fråga gärna efter mattips i informationen; såväl pizzerior och smörgåsbarer som mataffärer finns inom gångavstånd från konventet.

## **Ordningsregler**

Inne i skolan råder drog- och rökförbud.

Du får röka utomhus, men gå i så fall en bit från dörren. Däremot ska du inte förvänta dig att komma in igen om du har gått ut och tagit droger eller konsumerat alkohol.

Vi har eldningsförbud på konventet. Detta inkluderar tändare och stämningfulla stearinljus.

Inne i skolan tar man sig fram gående. Alltså inga inlines, skateboards, enhjulingar eller sparkcyklar.

Kasta skräp i papperskorgarna, är de fulla så tryck ihop skräpet.

Kom i tid till de arrangemang du ska delta i.

Följ instruktioner från arrangörer och funktionärer.

Om du missköter dig är du inte längre välkommen och måste lämna konventet.

## **Floderna i Quintana Roo**

Mörker finns i olika typer. I en garderob på dagen är det mörkt och man kan behöva vänta lite medan ögonen vänjer sig, i en skog på natten är det Mörkt och man har svårt att se vart man går, ibland blir man tvungen att känna sig för och röra sig ytterst försiktigt för att inte snava, men vid Quintana Roo:s floder är det MÖRKKT med ett mörker som legat orört sedan urminnes tider. Det är ett mörker som äter sig in i själen och får till och med minnet av ljus att verka som en absurd dröm. Det är inte så mycket ett mörker man nästan kan ta på som det är ett mörker man förtvivlat hoppas på inte ska sträcka sig ut och ta på en själv. Nu kommer det mörkret att störas för första gången på eoner. Var försiktig med vart du låter ljusstrålen vandra, för man vet aldrig vad som döljer sig i mörkret nere bland Yucatans glömda ben.

Var med och sprid ljus över problemet i ett CoC-scenario skrivet av Mats Bergström och Johan Jonsson. Viss erfarenhet av Call of Cthulhu-systemet kan vara bra. I övrigt inga förhandskrav.

5 spelare.

### **Död mans dilemma**

*Aftonen förflöt i stilla panik på Vajerns varieté i Jämmerdal. Levina dirigerade arbetet med låg och säker röst, en ö av förnuft och lugn i premiärnervernas annalkande storm. Varietédirektör Lummeman hade gjort tidig kväll, resten av styrkan arbetade idogt för att själva komma i säng. Trillingarna Gerhard pratade ettrigt samtidigt som de justerade detaljer i sitt nummer "tre hundar, en själ". Madonnan Moskito gled förbi på tysta fjät, på väg mot takets vajersystem. Tidigare under kvällen hade hon i förtvivlad falsett efterlyst sin primadonnakappa. Hon hade inte lugnats av att direktör Lummerman givit henne sin egen pråliga mantel, men snart uppdagades att det var Garpo som tagit primadonnans klädnad för att sy fast ännu fler glittrande plasticsbitar. Det hade sina fördelar att uppträda i skrotletarstäder, fornfint pynt gick enkelt att komma över. Sålunda lugnad kunde Madonna Moskito påbörja klättringen mot taket och dagens sista nedstigande, det moment som skulle inleda varietén nästa afton. Nella åsåg hela spektaklet från sin oas av relativt lugn. Tillsammans med den paljettskräddande Garpo, den uttråkade akrobaten Gusten och den inte alltid pålitlige ljusalstraren Omatic satt hon på lärar lite vid sidan om scenen. Nella spelade tjuvpåker med Gusten och Omatic. Den sistnämnde stod för belysningen i form av en mångfärgad projektion som dansade över korten och fick Garpos plasticsbitar att verkligen gnistra i urmytisk prakt. Det var precis då, när Nella börjat känna att de kanske skulle kunna knyta ihop det hela lagom till premiären, som Madonna Moskito kom vinande genom luften och med renaste vibrato i skriket slog ned i scengolvet. Vajrar rasslade i mörkret för att sedan dansa i Omatics ljuskägla när roboten vred sig för att se vad som stod på.*

*"Därruppe" väste Garpo och pekade mot lejdaren under taket. Gusten Tårds muterade lärben kastade honom halvvägs dit i ett enda språng, och resten av vägen klättrade direkt han på scenens bakre vägg. Det annars tysta väsandet av sugkoppar nästan ekade i det ögonblick av tystnad som följde på Madonna Moskitos krasch i scengolvet.*

*När Nelly rörde sig mot den långspåda primadonnans kropp, dold i ett virrvarr av Kodds mantel och tylldress, exploderade varietén med ljud. Modds målbrottstämman skar sig mitt i en osammanhängande mening, trillingarna Gerhard ylade och gläfsste ikapp, fortfarande stående i sin magnifika pyramidform. "Tre hundar, ingen hjärna" tänkte Nelly bistert när hon hukade sig över Madonna Moskito. Levina Topolev försökte förtvivlat gjuta lugnets olja på kakofonins vågor, men gjorde därmed inte saken bättre. Nella fick luta sig nära den brutna formen på golvet för att alls höra vad hon försökte säga.*

*"Kn...kn...knuffad" var allt primadonnan mäktade pressa fram, och den annars perfekta rösten var förvandlad till en bubblande rossling.*

Att vara anställd på Vajerns Varieté i skrotletarstaden Jämmerdal är aldrig lugnt och kravlöst, men när primadonnan störtar från takets lejdare dagen innan premiären förvandlas också detta förväntade kaos till det oförutsägbaras elände. Någon vill varietén illa, och det blir rollpersonernas uppgift att ta reda på vem och varför och undanröja hotet. Varför hjälper inte lagen er? Svaret är givet för den som känner Jämmerdal med omnejd. Skrotletarstaden Jämmerdal ligger ostadigt på en lerkulle i det område som i Pyrisamfundet benämns Västra utmarkseländet, och där råder ingen lag utöver den som man själv kan upprätthålla. Visst finns en sheriff i Jämmerdal, men det är långt till Pyrisamfundets ordnade stadsbildningar. Sheriff Karamba är förvisso kompetent, men hennes skydd har inte varietén råd med. Borgmästare Rocky Dynamo är inte heller någon stor beundrare av varietén, och kan inte förväntas utöva sitt inflytande för att hjälpa truppen. Alltså återstår bara för de anställda som har minst opassande bakgrunder att ta upp jakten på sabotörerna. Lycka till!

"Död mans dilemma" är ett äventyr till *Mutant- Undergångens Arvtagare*, avsett för 4-5 spelare. Regelsystemet är enkelt och inga förkunskaper är nödvändiga.

### **Djungelfeber special.**

Ett kort och intensivt scenario med en kort och intensiv blurb.

4-5 spelare.



## Mörker över Chesterton

Var tredje meter lysas korridorrens välslitna stengolv upp av valvformade knippen av månljus. Ljudet av fyra par lackskors steg mot stenarna är allt som hörs över vindens vinande genom de stora valvfönstren.

Tystnaden bryts av en flickröst.

- Asså, jag fattar inte! Hur kan magister Johnsson påstå att vi har förtjänat fyra timmars kvarsittning? Hallå? Det var ju knappt som att vi hade gjort något alls.

- Angelica, vi skamklippade faktiskt hans pudel.

- Ja, men hallå, Sandra. Den där lejonklippningen var ju typ helt gräslig. Och dessutom har vi ju lärt oss att hundar har rosa hud under pälsen.

- Ja men den var faktiskt prisbelönt.

- Tjejer, det här handlar inte om priser, det här handlar om respekt för en annan levande varelse.

- Ja men kom igen nu Caroline, erkänn att du tyckte det var roligt.

- Hmm, tja, det kanske det var, men det var inte det som var poängen. Poängen var att det är ovärdigt att vara påtvingad en skönhetsnorm som man inte själv har valt. Eller hur? Va? Någon? Laura, vad tycker du då? Säg nåt?

- Eftersom det är vinter, tycker jag att vi borde lärt oss ställa in längden på skäggrimmern först.

Fyra flickor i sjuan på en engelsk internatskola. Underliga lärare, mystiska händelser och en rakad pudel.

Lite skräck, lite humor, lite Harry Potter och lite manga.

Förkunskapskrav: -

Antal spelare: 4

## Kristalldolken

En klassiker från forna Uppcon!

Med det nya D20-systemet kan alla förstå glädjen i att klampa genom fuktiga grottor på jakt efter deras skräckslagna (eller skräckinjagande) innevånare och deras ev. skatter.

Låt yxsvingande dvärgkrigare, jägare beväpnade med två svärd och munkar med nijaförmågor hugga, slå och dropkicka sig igenom årets stora utamning.

Ingen varelse är för liten eller oskyldig för att inte ge xp

4-5 spelare

## I mörket drömmandes

Ett annorlunda scenario i en udda miljö. Friform

4-5 spelare.

## Warhammer Fantasy Battles

Vi bjuder som sig bör på en saftig Warhammer-turnering på UppCon. Vi har plats för 30 spelare som ska få göra upp om vem som är slagfältens absoluta värsting i Den Gamla Världen. Turneringen struktureras kring det i konventssammanhang beprövade swiss-systemet, vilket vi anser borgar för mesta möjliga spelglädje. Alla spelare spelar lika många slag (4st) och när den sista fiendekroppen fallit i marken på söndagen summeras allas vinstpoäng och en vinnare ska förhoppningsvis utkristalliseras. Märk dock att vi till vinstpoängen lägger målningspoäng, vilket gör att en gedigen insats vid målarbordet kan bli tungan på vågen. Det tycker vi är helt rätt, för målningen är för oss i G&B en omistlig del av den underbara Warhammer-hobbyn.

Arméerna ska vara på 2500 poäng och måste följa de restriktioner som gäller för varje enskild armé i deras respektive arméböcker. Alla armélistor måste vara utskrivna på dator i två exemplar och ska ha spelarens namn överst på varje sida. Ett av exemplaren ska lämnas in till domarna, den andra ska du själv ha med dig när du spelar, för din och din motspelares referens. Listan måste innehålla alla modeller i armén, all utrustning, samt poängvärdet för all extrautrustning och eventuella magiska föremål. Informationen i armélistan ska vara otvetydig. Visar det sig att listan innehåller felräkningar ges du poängavdrag från dina totala vinstpoäng, även om du med tårar rinnandes ner för dina kinder betyder att det hela var ett misstag – så dubbelkolla alla beräkningar innan du lämnar in din lista.

Special Characters är inte tillåtna.

Tag med dig allt du kan tänkas behöva för att spela: Tärningar, templates, mätverktyg, lim, förflyttningsplattor, etc.

## Warhammer 40 000

Inget konvent är komplett utan en turnering i 40k, så självfallet ska även vi ha en! Denna turnering kommer att hållas mysig och gemytlig, med vilket menas att antalet deltagare är begränsat till åtta. Turneringen kommer att spelas med arméer om 1500 poäng och deltagarnas styrkor måste följa alla de restriktioner som gäller för respektive armé i respektive codex.

Bygg armén enligt Standard Force Organisation Chart från regelboken, dock med 3 obligatoriska Troop Choices (Obs! Gäller ej Imperial Guard!).

Alla armélistor måste vara utskrivna i två exemplar på dator eller skrivmaskin och ska ha spelarens namn högst upp. En av armélistorna ska lämnas in till domarna vid registrering, den andra ska du själv ha med dig när du spelar, som din egen och din motspelares referens.

Listan ska vara en komplett förteckning över alla modeller i armén, all utrustning, samt poängvärdet för all extrautrustning, wargear etc. Allt detta skall givetvis stå så att det inte kan uppstå några oklarheter om vilken enhet/karaktär som har vad.

Viktigt: Felaktigheter i listan kommer att innebära poängavdrag på din totalpoäng, även om det var ett misstag. Dubbelkolla därför din lista innan du lämnar in den.

Specialkaraktärer får inte användas i denna turnering. Armélistorna i Codex: Armageddon och Codex: Eye of Terror får inte användas. Imperial Armour får inte användas. Vi använder oss av varken Trial Assault Rules eller Trial Vehicle Rules.

Poäng för målning kommer att tilldelas varje armé; dessa poäng läggs till vinstpoäng och kommer att påverka arméns slutgiltiga placering.

## **Tv-spel**

TV-spelsrummet hålls av det eminenta fenomenet: Uppsala TV-spelsförening! Vi är en förening med alla glada personer som sugits ner i Tv-spelsträsket. Vi fokuserar oss främst på retrospel så som "Ghoul n Goblins", "Super Mario" och "Street fighter", men vi spelar även nyare spel som "Golden eye" och "Tekken".

Vi arrangerar fritt TV-spelande under hela konventet med allt från NES (nintendo entertainment system) till nintendo 64. Kom och sätt er vid en TV och lira med oss, det enda du behöver är två händer att hålla kontrollen med! Vi skall också anordna en hemlig TV-spelsturnering som vi kommer att annonsera under konventets gång, så håll er vakna och alerta!

## **Brädspel**

Känner du att du hellre vill överlista vakna medspelare än förutsägbara spelledare så är UppCons brädspelsbar något för dig. Konventet kommer att ha ett särskilt rum enkom för dig som vill som vill spela brädspel av olika slag. Där du kan koppla av från allt vad rolltolkning, specialkonverteringar och liknande ofog heter och bara ägna dig åt att dina favoritspels mest strategiska sidor bland dina likar.

Spel finns att hämta i konventskiosken mot lämplig pant.

## **ANIME-FILMVISNING!**

Vår filmansvarige bjuder på ett trevlig utbud av Animefilmer. Filmvisningen kommer att ske kontinuerligt under konventets gång och filmschema med film, tid och plats kommer att finnas på anslagstavlan.

## **G&B-Uppsala och UNGDOMENS HUS**

Vi som arrangerar UppCon i år är föreningen G&B-Uppsala. Vi är en del av den ideella föreningen Ungdomens Hus i Uppsala som driver Ungdomens Hus café och fungerar som paraplyorganisation åt ett flertal undergrupper.

Ungdomens Hus Café har öppet under vardagar mellan 12:00 och 18:00 då kan du som medlem i G&B-Uppsala lätt komma in i våra lokaler genom att låna nyckeln i cafét. Givetvis går det att stanna längre än till 18:00 eftersom dörrarna går i lås av sig själva. Vill du komma in i lokalerna på andra tider går det också bra men du behöver ta kontakt med styrelsen så de kan öppna åt dig.

Ivrig samverkan med resten av huset gör att vi kan se på film via husets projektor, bygga boffervapen i konstrummet, spela call of chutulu i källaren o dyl.



8

