

asylum

W E T T C O N 1 2

# välkommen

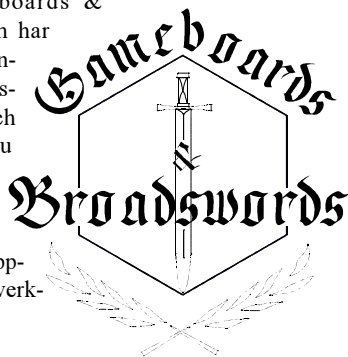
Efter att ha missat hela förra året tänkte WettCon i år först kompensera med en gigantisk orgie i gratiskonvent, men då bidragsansökningarna aldrig slog igenom så satsar vi istället på ett mysigt kvalitetskonvent och maxantalet besökare sänks väsentligt för att vi ska kunna passa upp och skämma bort alldeles för mycket.

I år är temat SKRÄCK, ett tema för hela konventet som vi inte hoppas ska lämna någon besökare oberörd. Gastkramande hälsar konventsledningen er välkomna till årets WettCon!

## historia

WettCon är ett av Sveriges äldsta konvent som under ett antal år har förlagts till Uppsala under namnet UppCon. Nu är det däremot tillbaka hemma i Jönköping och återtar därför namnet WettCon!

Konventet är känt för sin höga kvalitet på rollspelsscenarioer och turneringar. Föreningen bakom konventet heter Gameboards & Broadwords (G&B), som har äran att inhysa några av landets mest erfarna rollspels- och konfliktspelsprofiler och stofiler i allmänhet. Om du inte hunnit besöka något WettCon under 80-talet eller UppCon den tiden konventet semestrade i Uppsala, så rekommenderar vi verkligen en dos just för dig!



24-26 augusti 2001 2

## tider och priser

Sista anmälningsdagen är den **18:e augusti**. Kostnaden är 100 kr för Sverokmedlemmar och 120 kr för andra. Inträde vid dörren kostar 50 kr extra, om ni misslyckats att föränmäla er. Alla turneringar har extravgifter som måste betalas i förväg, men resterande arrangemang är gratis.

Konventet öppnar upp sina dörrar kl 17.00 på fredagen den 24:e augusti 2001.

## nybörjare

Konvent är en alldeles ypperligt bra introduktion till rollspel. Här får ni träffa ett flertal av Sveriges aktiva rollspelare samlade på en och samma plats med ett gemensamt mål, att spela rollspel. Dessutom gör sig alltid rollspelsscenarioer bäst när de spelas på konvent.

## individuell föränmälan

Alla turneringar och övriga arrangemang förutom ”drop-in” kräver föränmälan. Till skillnad från övriga konvent anmäler du inte hela ditt lag i en klump, utan varje deltagare betalas separat.

På detta vis behöver ni inte vara ett komplett lag för att föränmäla er och de olika deltagarna kan också spela olika scenarion. Väl på samlingen kan ni förstås ändå samman i lag om ni så önskar.

Du anmäler dig enkelt på Posten genom att ta en tom Postgirolapp och skriva postgironumret **4 958 870 - 0** och betalningsmottagaren ”**Föreningen G&B Syd**”. Glöm inte ditt namn, vilka spel och när du vill delta i spelen.

## anslagstavla och reception

Receptionen har öppet dygnet runt och finns i anknytning till entrén för konventet. Här kan du få hjälp med allt mellan himmel och jord, förutsatt att det ligger inom våra befogenheter. Här finner du även en bagageinlämning.

Anslagstavlor kommer finnas uppsatta, där du lätt kan ta reda på var ditt spelpass äger rum samt övrig information om aktiviteterna.

## kiosk och mat

Vi kommer ha en egen kiosk öppen dygnet runt, som erbjuder godis, dryck och mat till rabatterade priser. Konventet själv kommer inte att erbjuda någon lagad mat. Istället rekommenderar vi pizzeria "Monte Carlo" 20m från lokalerna, eller någon restaurang i Jönköping Centrum.

## lokaler och boende

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.

För övernattnig så gäller konventsstandard, med det innebär att ni själva får ta med er sovsäck och liggunderlag. Lokalen bokar ni genom att skriva upp ert namn på sovslappen utanför dörren. Varje natt är 8 timmar bokade för sömn i samtliga salar.

Ett hett tips för att bibehålla skärpa och fokus under konventet är att duscha. På anslagstavlor finns anvisningar till var duscharna befinner sig.

## vägbeskrivning

Årets konvent är i Öxnehagaskolan och Forum på Öxnehaga i Jönköping. Till fots når ni konventet genom att ta citybuss linje

3 2 från Jönköping Centrum mot Öxnehaga och stiga av vid

Öxnehaga Centrum. Konventet är då 100m framför er och lokalen är tydligt skyltad.

Med bil tar ni E4:an mot Stockholm från Jönköping. Sväng av vid första infarten mot Huskvarna. Ta höger i första rondellen. Fortsätt rakt fram mot Öxnehaga. Ta höger vid skylt mot Öxnehaga Centrum. Sväng in och parkera vid parkeringsplatsen på vänster sida. Framme.

## trivselregler

Allmänna trivselregler gäller naturligtvis. Speciellt gäller att rökning och annan öppen eld endast är tillåten utomhus. Alkoholförtäring får ej förekomma i för konventet avsedda lokaler. Paintball och Killer är förbjudet på konventet. I övrigt anser vi att konventsbesökarna själva lätt inser vad som är lämpligt och vad som är mindre lämpligt att göra på konventet för att bibehålla allmän trivsel och gammann.

## kontakt

Konventsgeneraler:

Johan Jonsson, lokaler, logistik 036-166771

Daniel Roos, pr, web 0704-737374

Tina Barouta, anmälning 0704-375259

Simon Alskans, ekonomi 0704-783835

Emailista: [wettcon\\_arr@yahooogroups.com](mailto:wettcon_arr@yahooogroups.com)

Hemsida: <http://www.sverok.se/wettcon>



# turneringar

---

## Mylingen

---

Vattofta är en liten bruksort i Småland. Dess storhetstid är sedan länge förbi, men några få industrier ger orten något som kan liknas vid liv. Så börjar plötsligt något gå fel. Är det bara slump och olyckshändelser eller ligger det något djupare bakom. Spåren verkar peka mot ortens förflutna och mot händelser som kanske helst bort fortsätta att ligga glömda. Mot ett möte med det oförklarliga. Mot mylingen.

En skräckberättelse i svensk nutid där löparskor och ett starkt psyke kan visa sig vara av nöden.



**REGELSYSTEM:** Call of Cthulhu

**INRIKTNING:** Skräck

**ANTAL SPELARE:** 5

**ARRANGÖR:** Johan Jonsson

**FÖRKUNSKAPSKRAV:** Inga

---

## Ur led är tiden

---

*"Hela vårt hopp. Hoppet funnits aldrig. Allt vår själ. Detta finnes förut.*

*Alla våra försök tills synes förgäves. Hela detta allt. Hela vår an existens. Brinner så sakteligen ut i en desperat sista låga. Som ett andetag finns vi kvar och försöker oss förankra, i detta vårt nu."*

*Det var bevis nog tänkte Berra, som om genom en kalldusch. Med sina nyuppspärrade ögon tog han ett fast tag om dagboken och skyndade vidare. Ljudet och oexistensen hade redan slukat*

*hans vänner och enda kvarvarande ankare i denna levande mar- 4  
dröm. Helvetet saknade slut, men det verkade som att han funnit  
en utväg. Han grämde sig för att han inte sett det tidigare, då de  
andra fortfarande funnits vid hans sida. Hur länge sedan var  
det nu. Hur länge hade han ens levt i denna lögn. Kan det varit  
är eller dar eller kanske till och med timmar?*

Träd in i fyra medelålders metallarbetares tankevärld. Fyra logik- och rutinberoende människors möte med det oförutsedda och oförklarliga under en sportlovsvecka 1998.



**REGELSYSTEM:** Friform

**INRIKTNING:** Karaktärsrollspelande varvat med Skräck och Problemlösning.

**ANTAL SPELARE:** 4

**ARRANGÖR:** Daniel Roos, Daniel Jacobsson

**FÖRKUNSKAPSKRAV:** Inga

---

## Killing Bullet

---

Hiiah!!

Hong Kong har aldrig varit sig likt, det blir det inte nu heller. Märkliga uppgörelser mellan den undre världens hemliga store bröder blandas med hoppsparkar och skotts salvor i ett garanterat oralistiskt epos om hjältar, skurkar och människor med extremt kort tälamod.

Feng Shui är ett spel som efterliknar Hong Kong filmernas berättarteknik. Roligt, våldsamt och snabbt.



**REGELSYSTEM:** Feng Shui

**INRIKTNING:** Hong Kong Action

**ANTAL SPELARE:** 5

**ARRANGÖR:** Stefan Thunstedt

**FÖRKUNSKAPSKRAV:** Inga

# Övriga rollspel

---

## Gentlemannaklubben

---

Kejsarriket Pyri är i fara, och det finns endast fem män som kan rädda det!! Så rätta till flugan, sätt hatten på sned och ladda din flintläspistol. Det är dags för nya äventyr med Gentlemannaklubben! Gentlemannaklubben är ett scenario till Gamla Mutant, lätt inspirerat av Alan Moores "the League of Extraordinary Gentlemen". Välkommen i klubben!



**REGELSYSTEM:** Mutant 2

**INRIKTNING:** Kostymdrama

**ANTAL SPELARE:** 4 - 5

**ARRANGÖR:** Jon Backman (036 161478)

**FÖRKUNSKAPSKRAV:** Inga

---

## Djungelfeber

---

*"det är varmt och fuktigt, Insekterna surrar i luften och bidrar till en kakafoni av djungelljud. Fyra män stretar sig genom vegetationen, det solljus som släpps igenom av jätteträden reflekteras i deras gevärsmynningar. El Heffe torkar svetten ur pannan med ärmen och lägger sin automatkarbin över axeln för att plocka ut ett fullständigt smaklöst jucy fruit. Vasques ser lite förstrött på när El Heffe kletar fast tuggummit på en myra, skakar lätt på sitt rakade huvud så att ormtatueringen på halsen förvrids i en vansinnig vinkel och fortsätter hugga sig en väg med macheten..."*



**REGELSYSTEM:** Friform med regelinslag

**INRIKTNING:** Kommandostämning

**ANTAL SPELARE:** 4

**ARRANGÖR:** Emil Broberg, Jon Backman

**FÖRKUNSKAPSKRAV:** Inga

---

## Piketbuss A13 svarar inte

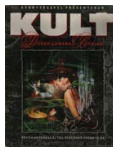
---

*Stadens ljus kastade en kall reflektion på piketbuss A13's framruta. Sergeant O'Neil såg upp i backspeglen och betraktade sina "underordnade".*

*Subban Sarah som satt där docksöt alldeles för nära Douglas. Det välklädda berget Warren som stelt stirrade frånvarande på piketbussens ena uppfällda solskärm, med sina stålgrå ögon. Douglas, glatt trallande på Australiens motsvarighet till "Du är så yeah yeah, wow wow". Amanda med sin glasögonprydda näsa djupt försjunken i ett Aboriginal/Engelskt lexikon, formandes Aboriginiska ord med sina vackra mörkröda läppar.*

*Sergeant O'Neil frustade ilsket och slet av armstödet!*

*Samtidigt stördes den dåliga stämningen av det bekanta visselringande ljudet, skorrandes i högtalaren från polisradion. En metallisk dov mansröst beskrev en scen som fick alla utom en att stelna till!*



**REGELSYSTEM:** Kult

**INRIKTNING:** Skräck

**ANTAL SPELARE:** 5

**ARRANGÖR:** Magnus Rönberg, Christer A.

**FÖRKUNSKAPSKRAV:** Inga

---

## Häxans Mardröm

---

Ett enkelt, gulligt och roligt scenario på några timmar som tar spelarna till den lilla staden Eksjö där man får porträttera 4 ungar i en stor knipa precis innan skolavslutningen. Action, mystik och underliga händelser!



**REGELSYSTEM:** Changeling, regellöst

**INRIKTNING:** Komedi

**ANTAL SPELARE:** 4

**ARRANGÖR:** Robin Ljung

**FÖRKUNSKAPSKRAV:** Inga

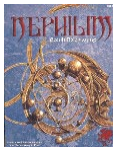
## Stenen

*Finalen var hård och jämn. Gänget hade förberett sig i månader inför den viktiga matchen. Det fanns bara en acceptabel utgång, vinst.*

*Förberedelserna lönade sig. Eller var det tur? Eller var det ödet?*

*Resultatet blev en förverkligad dröm, de skulle få bevittna hur mänskligheten för första gången skulle skicka iväg en rymdfarkost mot ett mål som hade sitt ursprung i ett annat solsystem. De skulle få träffa astronauterna som skulle sätta sin fot på något som aldrig tidigare hade varit i kontakt med mänskligheten.*

Finns det en större dröm för ett gäng pojkar i tonåren?  
Förutom att få åka med...



**REGELSYSTEM:** Nephilim  
**INRIKTNING:** Karaktärsrollspel  
**ANTAL SPELARE:** 4  
**ARRANGÖR:** Jon Heinpalu (jon@hem.utfors.se)  
**FÖRKUNSKAPSKRAV:** Så lite som möjligt

## Barbie goes Evil

Lekens värld har blivit mörk, för att kunna bygga ett nytt shopping-center har Barbie-dockorna kidnappat My Little Ponniernas drottning och tagit över deras slott dessutom så har de lurat över resten av leksakerna på deras sida, de enda som kan rädda det rosa landet från totalt chaos och förfall är fyra tappra My Little Ponnier.



**REGELSYSTEM:** Friform/figurspel  
**INRIKTNING:** Komedi  
**ANTAL SPELARE:** 2 - 4  
**ARRANGÖR:** Carolina Weidby, Jenny Carlander  
**FÖRKUNSKAPSKRAV:** Inga

## drop-in

### Warhammer 40k-turnering

Armeér enligt standarduppsättning, 1500 poäng. Ta med egna färningar, böcker, templatser och annat du behöver för att spela.

Turneringen börjar första passet på fredagen. Kom i god tid för att bli garanterad en plats i turneringen.

Regelsystem: Warhammer 40k

Förkunskapskrav: Goda kunskaper i WH40k

### Fightin' in Africa

Året var 1882. Mannen till höger på bilden är befälhavare över de brittiska styrkorna. Han har tagit en paus från striderna. Har hans soldater segrat, männe? Eller är det en sista kopp te före döden?

Det kommer spelas lite olika slag/expeditioner i kolonialmiljö. The Sword and The Flame / The Sword in Africa utgör regelgrunderna.

Arrangemang: individuellt figurspelsarrangemang

Arrangör: Jonas "Texas" Petersson.



---

## Gå På

---

Dra din huggvärja och led dina karolinska mannar mot nya segrar i fjärran länder. Eller ta upp utmaningen och försvara den polske kungen mot den svenska invasionen...

Stora Nordiska Kriget som figurspel i 15mm. Figurer tillhandahålles på plats.

Arrangemang: individuellt figurspelsarrangemang

Arrangör: Jonas ”Texas” Petersson

Förkunskapskrav: inga

---

## Kitchen crew surprise

---

Kitchen crew övveraskar med ett drop in arrangemang som passar alla med lite tid över, vad det blir vet ingen än men förra årets succe med lego bygge skall garanterat överträffas, det kan bli ett improviserat lajv, konstigt brädspel, teater sport, interaktiv filminspelning eller någon tävling. Tid och antal deltagare annonseras på plats! /*Kitchen Crew*

Förkunskapskrav: Inga

---

## LEGO

---

Förra Wettcons succé med lego bygge skall överträffas

Förkunskapskrav: Inga

Arrangör: Robin Ljung

---

## BOFFERBORD

---

System: Allmänt figurspel

Arrangörer: Emil Broberg

Förkunskapskrav: Beror på spelet

Ett bord utanför turneringen (om vi får över terräng). Bara att börja slåss.

## la ju

---

## Uggleviken

---

Vem har mördat vem och varför? Är det betjänten, polisen, den unga systerdottern eller kanske den gamla översten? Spännande och tätt spel med massor av förtal, lögner och misstankar.

Med en gnutta humor. Minimiålder 15 år.



**REGELSYSTEM:** Cluedolajv

**INRIKTNING:** Karaktärsrollspelande

**ANTAL SPELARE:** 6 killar och 3 tjejer

**ARRANGÖR:** Mats Bergström, Theresia Junesten

**FÖRKUNSKAPSKRAV:** Inga

---

## Sfinxens gåta

---

En gammal grav från de svunna tiderna har hittats och enbart få utvalda får tillträde att bevittna den för första gången på tusentals år. Kanske blir du en av de utvalda? Kanske vilar en förbannelse på graven så att de som stiger ned i den möter en hastig, våldsam och tragisk död. Eller är sånt bara skrock?

OBS! Kontakta arrangörerna för att få en roll, så snart du anmält dig till konventet. Email: [cluedo@yahooogroups.com](mailto:cluedo@yahooogroups.com). Har du inte epost kan du pröva att ringa arrangörerna på 036-12 39 97 (inte efter 21). Föranmälan är ett krav för deltagande. Roller kan endast i yttersta nödfall tilldelas någon som ej är föränmäld.

Minimiålder 15 år.



**REGELSYSTEM:** Levande Rollspel

**INRIKTNING:** Karaktärsrollspelande

**ANTAL SPELARE:** 7 killar och 5 tjejer

**ARRANGÖR:** Mats Bergström, Theresia Junesten

**FÖRKUNSKAPSKRAV:** Inga

# B Förenings Post

~~Avsändare:~~

~~WettCon  
c/o Daniel Roos  
Duvgatan 87  
554 64 Jönköping~~

Porto Betalt



kom ihåg  
inför anmälandet

	FREDAG	LÖRDAG	14.00 - 19.00	20.00 - 01.00	SÖNDAG
<b>TURNERINGAR (20KR)</b>	19.00 - 00.00	08.00 - 13.00			09.00 - 14.00
MYLINGEN	FRE-1			LÖR-3	
UR LED ÅR TIDEN	FRE-1		LÖR-2	LÖR-3	
KILLING BULLETT		LÖR-1	LÖR-2		SON-1
<b>ÖVRIGA ROLLSPEL</b>					
GENTLEMANNAKLUBBEN	FRE-1	LÖR-1			SON-1
DJUNGELFEBER			LÖR-2	LÖR-3	SON-1
PIKETBUSS A13 SVARAR INTE	FRE-1	LÖR-1			
HÅXANS MARDRÖM		LÖR-1	LÖR-2		SON-1
STENEN		LÖR-1		LÖR-3	SON-1
BARBIE GOES EVIL		LÖR-1	LÖR-2		SON-1
<b>LAJV</b>					
UGGLEVIKEN			LÖR-2		
SFINXENS GÅTA	FRE-1				

## TEXTA TYDLIGT

Ingen av arrangörerna är grafolog utan snarare mer eller mindre halvblinda.

## ANGE SPEL OCH KOD

Skriv upp vilka spel ni anmäler er till under anteckningar.

Ange spelets namn och spelpassets kod. Koderna står här till vänster (Fre1, Lör1, Lör2 osv)

## KOSTNAD

Räkna ut kostnaden för er anmälan och fyll i beloppet. 100 kr i grundavgift och 20kr extra för turneringar.

## NAMN OCH ADRESS

Vad ni än gör, glöm inte att ange ert namn inklusive telefon och adress.

## ENSKILD ANMÄLAN

Samtliga anmälningar sker individuellt, klumpa inte ihop flera personer på samma blankett. Vill ni spela tillsammans kan ni göra detta ändå.

**POSTGIRO 4 958 870 - 0**

”Föreningen G&B Syd”

Senast den 18:e augusti