

9 SYDCON 9

SydCon slår till igen! 9 - 12 juni

Välkomna återigen till ett spännande konvent sprängfyllt med feta turneringar och diverse mästerskap.

Vad väntar du på? Öppna foldern och stig in i SydCons förtrollade värld...

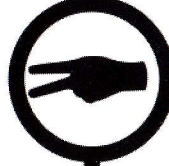
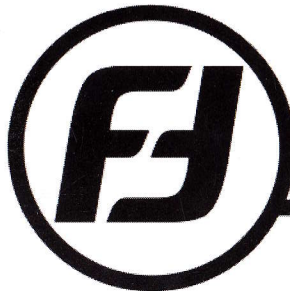
B-POST
Avs: Föreningen Sydcon
Box 1548
221 07 LUND

Sverige
porto
betalt

www.sydcon.org

Malmö

Värnhemsskolan



VÄLKOMNA TILL SYDCON 9

Hail och välkomnade äro ni som läser denna SydCon 9 folder i Nådens år 2000. I år kommer vi ha vårt huvudläger beläget på Värnhemsskolan i Malmö under Pingsthelgen den 9 - 12 Juni. I hopp om fortsatta bravader, kommer vi här kunnat förbereda oss på en massa spelande i rollspel, figurspel, kortspel och en hel del andra spel.

I år har vi ett tema på Hjältar. Det finns så många olika typer av hjältar, men det som de flesta förmodligen tänker på när de hör ordet hjältar är en svärdsvingande muskelbyggare som dödat otaliga monster och andra ohyggliga varelser. Men jag vill påminna att det finns andra typer av hjältar, hjältar som inte syns men om de saknas, märks. Frågan är vilken hjälte du vill vara?

Det som kommer gå av stapeln är bla SM i WH40K där vi kommer ha en Thunderhawk Gunship som första pris. Vi kommer ha ett framtids live som kommer vara en bra förberedelse inför de tider som komma skall. Dessutom kommer Outer Limit Games att hålla Svenska Mästerskapen i Ultra Ducks.

Slutligen så vill jag säga att hjältedåd kommer och skall utspelas på sydcon och jag hoppas ni vill ta del i detta hjältespel.

Christian "Stålgripen" Johansson
General SydCon

Folderansvarig: Åsa Roos, Layout och Grafik: Åsa Roos, Foldern är satt med Comic Sans MS (brödtext) och Trebuchet (Headlines). Alla ikoner utom Sydcongripen är ©Åsa Roos 2000.
Tack till: Andreas, Jim, Tove & Anders och Outer Limit Games

KARTA

På den här kartan kan du få en försmak av hur du tar dig till vårt excellenta konvent. Om du inte nöjer dig med det så rekommenderas antingen en telefon katalog, eller den utmärkta kartan på www.malmo.se



INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Regler & Sådant	4	Lajv	42-45
Restaurang Gripen	5	Alla Dessa Gånger	42
Filmvisning	6	Brännpunkt Noll	44 - 45
Brädspel	8 - 13	Foldergodis I	46 - 47
SM i Colonial Diplomacy	9		
SM i Ultra Ducks	12 - 13	Rollspel	48 - 60
Figurspel	16 - 31	369 Mulholland	48 - 49
Blood Bowl	16	Mexican Shootout	49
WH Fantasy Battle	18 - 19	10:e Hierarkin	50
SM i Warhammer 40K	21 - 22	En Dollar till Djävulen	50 - 51
Dioramor	25 - 30	Marionetterna	52
		Salaligan	52 - 53
		Vår Man i Barbia	53 - 54
Kortspel	36 - 38	Foldergodis II	32, 34 - 35, 37,
Magic Typ I	36		61 - 63
Magic Typ II	36	Emmis	64
Star Wars CCG Sealed Deck	38	Anmälningssguide	65
Star Wars CCG Swiss	38	Schema	66 - 67
Young Jedi	38		
SydCon WaterWars	40		

REGLER & SÅDANT

Reception

Hit kommer du för att anmäla dig till konventet, betala inträdesavgift och få din knapp. Dessa fantastiska människor finns också till för att göra ditt liv som konventsbesökare trevligare (nej, de masserar inte dina fötter...), och alla frågor du kan tänkas ha kan du ställa här. Det rekommenderas dock att gå förbi vår anslagstavla som sitter mitt emot receptionen. Där finns information om samlingssalar, arrangemang och så vidare. Det finns också en bagageinlämning mitt emot receptionen.

Vad man inte bör göra

Som vanligt gäller alkoholförbud på skolan, liksom rökförbud. Inga dumheter tolereras. Annars kan du mycket väl bli utkastad. Så det så.

Logi

SydCon har som vanligt en bunt sovsalar till ditt förfogande. Det kommer att finnas listor i receptionen där du kan skriva upp dig. Av brandskyddshänsyn har vi satt ett fast antal personer per sal. Detta kommer att efterhållas! Hittar våra vakter fler personer i någon sal kommer de att köras ut. I övrigt kan det vara nyttigt att ta med exempelvis liggunderlag och/ eller luftmadrass, samt sovsäck. Duschar finns att tillgå dygnet runt.

Mat & Cafeteria

Som vanligt finns det en välförsedd cafeteria på skolan. Nytt för i år är Restaurang Gripen, där du kan förbeställa dagens rätt för lördag, söndag och måndag. Mer om Gripen på nästa sida. Om du vill ta dig bort från konventet finns det gott om restauranger inom vandringsavstånd. (Personligen rekommenderar jag "Higher Taste", en vegetarisk restaurang på Amiralsgatan.)

Butiker

Butiker dyker naturligtvis upp på konventet även i år. Där kan du finna allt du kan tänkas behöva, tärningar, regler och brädspel i massor.

Frågor

Om du har ytterligare frågor du vill ha svar på, vänder du dig lämpligtvis till vår ypperliga General Christian Johansson (general@sydcon.org), om frågorna gäller specifika arrangemang, så ta en titt i foldern.

SYDCON PROUDLY PRESENTS RESTAURANG GRIPEN

I år för första gången på många år, har vi äran att presentera restaurang Gripen. Ett hett alternativ till Gorby's. För endast 35:- per dag erbjuder vi dig enligt understående meny dagens rätt. Självklart ingår sallad, bröd och dryck. Minst lika självklart kommer det att var dag finnas ett vegetariskt alternativ. Så tveka inte att kryssa i de magiska rutorna på era inbetalningskort, pröjsa och se fram emot ett konvent med mer än Red Bull i magen

Obs! Det kommer endast att finnas 200 dagens per dag, så det gamla talesättet "först till kvarn..." gäller.

Meny

Lördag

Italiensk Potatissoppa

Vitlöksbröd

Chokladpudding

Söndag

Potatis och Kasslergratäng

Sallad och bröd

Måndag

Hamburgare med allt!

Restaurang Gripen reserverar sig för eventuella ändringar i menyn.

Hjärtligt Välkomna!

Loella Mårtensson, köksansvarig

FILMUS HJÄLTUS MAXIMUS

Det var en gång en ganska så stor konventsgeneral i ett land långt långt borta som hade fått ett tungt uppdrag, att hålla i en stor orgie med många gäster från fjärran län. När han väl samlat alla hjältar han kunde tänka sig till detta dunder arrangemang så var det fortfarande någonting som fattades. Det behövdes en person till att kunna berätta alla hjältarnas förunderliga historier om hur dom kämpat mot jungfrur och räddat drakar från mörkrets tunga käftar. Generalen skickade ut bud i landet om den näst intill omöjliga uppgiften då ingen av dom som anmält sig hade kunnat berätta med samma glöd som hjältarna påstått sig känna. En efter en sattes berättarna i bojer och glömdes bort. Generalen grunnade och funderade när han mindes att han hört talas om en fjärrskådare på en av sina fälttåg, han skickade genast bud efter denne. När fjärrskådaren visade sig framför Generalen som meddelade att han skulle göra sitt bästa och att han skulle komma tillbaka efter 5 månar.

I år kommer det att visas film i sann hjälteanda. Filmerna ligger i block om genretillhörighet, några av dessa är: animerat, comicbook heroes, sci-fi, historiska, osv. Ett par av de filmerna som vi jobbar på att få in är: Indiana Jones trilogy, Starship Troopers, Örn nästet. Det kommer även att visas en film som inte har med årets tema att göra. Dessutom finns en sal med Animevisning. En titt på www.sydcon.org rekommenderas. Jag önskar er alla välkomna till Cinema SydCon.

Arrangör: Bennie, eon@randomdice.com, 0739-871785.



FJ FRAMTIDSFABRIKEN PRESENTERAR STOLT

VIRTUAL OVERLOAD ETT CYBERSCENARIO



ETT VIRTUAL REALITY ÄVENTYR MED MÖJLIGHET FÖR 30 DELTAGARE ÅT GÅNGEN
ATT TALA, RÖRA SIG, STRIDA OCH INTRIGERA MOT VARANDRA

20 UR-HJÄLMAR & DRÄKTER SER TILL ATT DETTA BLIR DEN ULTIMATA
ROLLSPELSHÄNDELSEN

dessutom...

...FÅR TIO LYCKLIGA DELTAGARE PROVA PÅ DEN NYASTE TEKNIKEN INOM VIR-
TUAL REALITY.



FORGET SCREENS, HELMETS AND GLASSES:
THIS IS VIRTUALLY REAL

HAR DU TUREN ATT BLI FÖRST?

BRÄDSPEL

Sin vana trogen har SydCon ett stort sortiment av brädspelsturneringar att välja emellan. I år finns hela 12 turneringar att kriga om priserna i. På förra årets enkät var det många som ville ha mer att göra under natten (alternativ som sova godtogs tydligen inte). Brädspels sektionen hörsammar givetvis synpunkter och för att höja nattiviteten (eller var det nu heter) så erbjuder vi en härlig natt-turnering i klassikern Fia med knuff. I alla turneringar kommer regelgenomgångar att hållas om så behövs. Som vanligt ber vi er att ta med egna spel (om spelbrist råder har de med egna spel förtur).

Tomas Larsson
0708-446356
bradspel@sydcon.org

ADVANCED CIVILIZATION

Föransmälan
Kostnad: 30:-

Utveckla ditt folk från trängsynta barbarer till civiliserade och kulturella demokrater i detta klassiska brädspel där det ofta lönar sig att hålla fred istället för att slåss.

AXIS & ALLIES

Föransmälan
Kostnad: 30:-

Tillbe dina tärningar och krossa dina fiender i detta klassiska andra världskrigsspel. Reglerna är lätta att lära sig.

BLACK DEATH

Föransmälan
Kostnad: 30:-

Ett spel som blivit en klassiker på SydCon. Black Death är spelet för dig som tycker det börja bli tråkigt att krossa några tusen fiender i andra brädspel. Här spelar du en sjukdom vars förödelse räknas i miljoner offer.

BRITTANIA

Föransmälan
Kostnad: 30:-

I Britannia styr du olika folkgrupper och leder dem i kampen om makten över Britannia. Spelet startar med den romerska invasionen och avslutas med att Normanderna under ledning av Wilhelm erövraren landstiger på ön.

COLONIAL DIPLOMACY (SM)

Föransmälan
Kostnad: 30:-

För tredje året i rad avgörs SM i Colonial Diplomacy på SydCon. Har du spelat Diplomacy innan lär du dig Colonial Diplomacy snabbt. Istället för att slåss om herraväldet i Europa är det här Asien som gäller. Mästerskapen kommer att avgöras på ett enda pass.

BOSSES HOBBY

Leder kampen mot uttråkning!

Här finns allt och lite till!

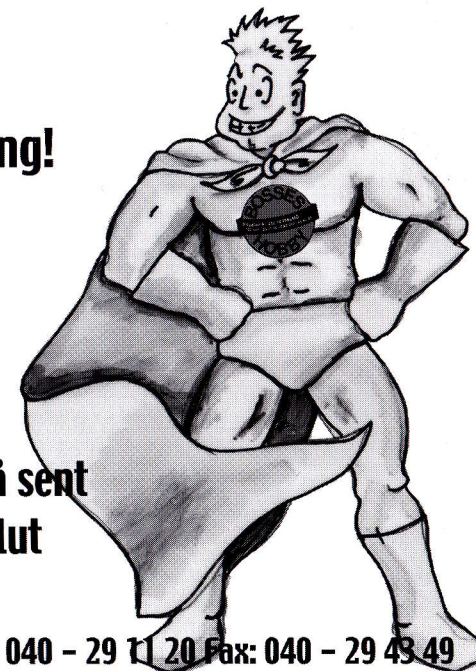
Öppettider:

Fredag: 16.00 – Sent

Lördag: 15.00 – Ännu senare

Söndag: 15.00 – Kanske inte så sent

Måndag: 09.00 – Konventets slut



Pilgatan 4, Box 3170, 200 22 Malmö Tel: 040 - 29 11 20 Fax: 040 - 29 43 49
www.bosseshobby.se/.com email: mikael@bosseshobby.com

DIPLOMACY

Föranmälan
Kostnad: 30:-



Enligt många världens bästa spel, alla kategorier. Spelet för dig som har lätt att få nya kompisar, men som är ond nog att bedra dem. På de flesta konvent i Sverige behöver man nu i princip lägga hela konventet på att spela dippy för att ha någon chans i turneringen. På SydCon har vi istället valt en klassisk kval/final turneringen. Där ett bra resultat i kvalet räcker för att ta dig till final. Man kan delta i båda kvalpassen, men poängen läggs inte ihop.

GLOBAL DIPLOMACY

Föranmälan
Kostnad: 30:-



Ta chansen att spela Diplomacy på ett sätt då spelet verkligen kommer till sin rätt. 14 makter slåss om det globala världsherraväldet och du kan spela länder som Brasilien, Indien eller varför inte USA? Reglerna är något modifierade för att passa det stora spelbrädet och dessa förändringar kommer att förklaras innan spelet tar vid. Det enda som krävs av spelarna är att de behärskar vanlig Diplomacy och att de vill lägga en hel dag på att spela detta underbara spel! Matpauser kommer att göras, men i övrigt spelas partiet på i närmare ett dygn! Om fler än 14 anmäler sig så är tanken att flera spelare kan spela samma land för att underlätta och snabba upp Diplomat. Vill du spela i samma "lag" som någon du känner så måste ni båda ange detta på anmälningspostgiroblanketten. Kostnaden för att delta är 20 kr som används för att täcka kopieringskostnader, spelpjästillverkning och en liten buckla till den som vinner. Ta chansen att erövra Chad! Ta chansen att lura den tyska kolonin i Uganda att anfälla Brasiliens flotta i Leopoldville! Kanske får du hjälp av Australien om inte Indien flyttar mot honom med hjälp av USA. Problemet är att Brasilien gränsar till Australien både från väster och öster. Jorden är rund och diplomatin komplicerad...VÄL MÖTT PÅ SYDCON 9!!!

JUNTA

Föranmälan
Kostnad: 30:-



Spelet för dig som skulle sälja din familj som slavar om bara någon erbjöd dig rätt pris. I Junta spelar man en högt uppsatt politiker i en bananrepublik, målet är att lägga beslag på så mycket biståndspengar som möjligt.

KREMLIN

Föranmälan
Kostnad: 30:-



På den gamla goda tiden var det ordning i Ryssland...eller? Spela en kommunistfraktion i Kreml vars mål är att kontrollera partichefen när han vinkar framför massorna den 1 Maj.

SETTLERS OF CATAN

Föranmälan
Kostnad: 30:-



Spelet för dig som föredrar att handla istället för att kriga. Spelet går ut på att exploatera ön Catan snabbare och mer effektivt än dina motståndare.

FIA MED KNUFF

Anmälan på konventet
Kostnad: 10:-



Lika lätt som det låter. Spelet som människans största drivkraft (skadeglädjen) gjort till en klassiker.

SVENSKA MÄSTERSKAPEN I ULTRA DUCKS

Anmälan på konventet
Antal spelare: max 34 per pass
Kostnad: 20:-
Arrangör: Outer Limit Games



På SydCon 9 hålls SM i brädspelen Ultra Ducks sanktionerat av spelets skapare Outer Limit Games. Detta kommer innebära ett fint diplom och någon annan pris till vinnaren samt naturligtvis ofantligt mycket ära!

Ultra Ducks är ett humoristiskt och actionfyllt postapokalyptiskt brädspel där man spelar ankor i en futuristisk ankdamm, förstörd av gifter, radioaktivt avfall och andra hemskheter.



"Det börjar dra ihop sig till Det Ultimata Slaget i ankdammen och de muterade ankorna börjar förbereda sig för den stundande massakern.

Duckvanhoe sitter i smedjan nere hos GALIB och polerar sin rustning tills den blir skinande blank för att kunna glänsa så ståtligt på den stora dagen. Sin lans har han inte glömt att vassa och skölden står på tur att lagas och målas om.

I sitt bo sitter Viking Duck och knaprar i sig mängder av flugsvamp för att komma i den rätta bärsärkastämningen samtidigt som han vässar sin yxa. Dagen innan slaget offrar han till Den Heliga Jättefisken och dricker mjöd ur sitt dryckeshorn.

Rookie Duck gör sitt bästa för att ta sin flyglicens men lyckas inte med annat än några spektakulära kraschlandningar rätt in i vassen och en och annan missad tenta.

Rastlöst går Jean Duck Picard fram och tillbaka på bryggan som någon har byggt i ankdammen för att planera nästa steg. 'Hur kan ankdammen tas över utan att bryta mot Prime Directive?'

Duck in Black sitter inne i GALIBs laboratorium och polerar sina glasögon i väntan på att hans Noisy Cricket ska uppgraderas till en New and Improved Noisy Cricket X17-2000.

Inne i Dödsboet sitter ingen mindre än Duck Vader som håller på att försöka bygga in en extra laserstråle i sitt lasersvärd men lyckligtvis (för alla andra ankor) så resulterar försöken enbart i några brända fjädrar.

Och Arne Duck sitter på en parkbänk, pimplar bärs och filosoferar över livet i ankdammen."

Regler som kommer användas under SM:

Alla expansioner som kommit ut till spelet till och med SydCon kommer att användas i spelet. Kvalen kommer spelas på tid och där man får 10 poäng för dödad anka, 5 poäng för ägg och 1 poäng för fisk. I finalen är det totalt ankdammsherravälde som gäller och det spelas tills endast en spelares ankstam är kvar på spelplanen.

GAMES

IMPORT AB

Tyvärr kan vi inte komma till SydCon i år, men vi finns fortfarande kvar i Lund.

Dessutom, den Syttende Maj firar vi 5-års jubileum på Lilla Södergatan 2.

Därför ger vi dig 10% rabatt på allt i butiken mellan den 1:e och 12:e juni om du handlar för minst 300 kr vid samma tillfälle och visar upp den här annonsen.

Vi har ALLT från Games Workshop (ok, någon enstaka artikel kan vara tillfälligt slut), Rollspel, Kortspel; Äventyrsspel (inkl. Warzone & Chronopiafigurer) och massor av tennfigurer och tillbehör.

GaMeS Import, Lilla Södergatan 2, 223 50 Lund
(30 m från Botulfplatsen)
tel: 046 - 184570

BETTER THAN THE REAL WORLD...

FANTASY WORLD

STORA NYGATAN 53, 211 37 MALMÖ, SWEDEN

TELE: 411 00 00

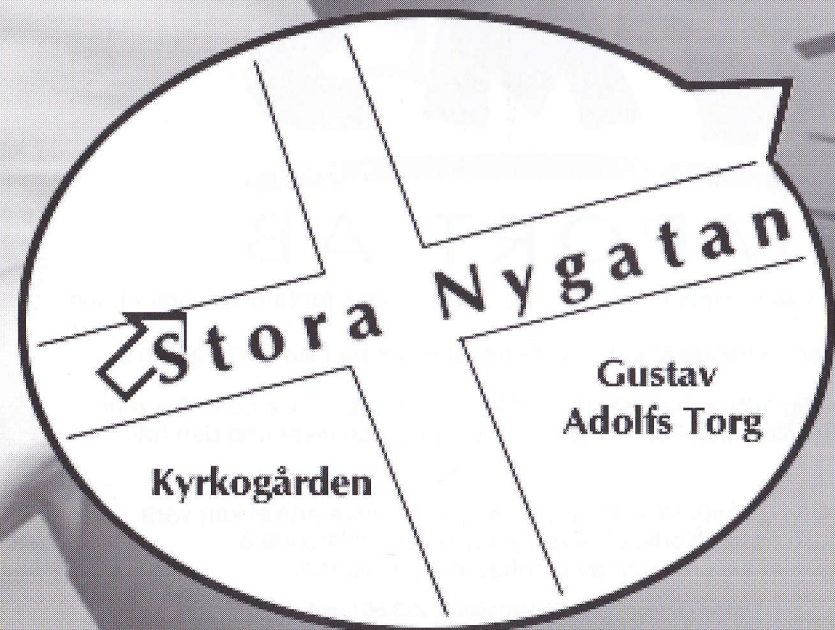
RLD

FAX: 411 00 00

FINNS INTE MED PÅ SYDCON I ÅR MEN...
DET ÄR FORTFARANDE MALMÖS FRÄCKASTE

OCH

SVERIGES ENDA WARHAMMER ELITBUTIK!
KOM OCH FÅ REDA PÅ VARFÖR.



WWW.FANTASYWORLD.SE

FIGURSPEL

BATTLE FLEET GOTHIC

Föransmälan

Kostnad: 20:-

Arrangörer: Pär Bengtsson (046-149100, hirOgen@usa.net) & Tobias Ljungström (046-151657, tob_be@usa.net)



Det är dags att bevisa för Kejsaren att du är en duglig Amiral, som kan hålla huvudet kallt i svåra lägen. Givetvis kan du på SydCon 9 fatta rodret och förvandla din motståndare till finfördelat stoft som sprids i rymden där ingen kan höra dig skrika, av glädje. Reglerna är enkla, och det kommer att finnas ett par flottor att låna:

1. 1000p
2. Allt skall vara målat
3. Sker i turneringsform.

MORDHEIM

Föransmälan

Kostnad: 40:-

Arrangörer: Pär Bengtsson (046-149100, hirOgen@usa.net) & Tobias Ljungström (046-151657, tob_be@usa.net)



"Fires burn in the tomb-cold night, as bounty hunters and ruthless mercenaries search for the stones of power amidst the ruins of Mordheim. What is left of a once proud city is now blackened ruins, devastated by the hellstone from the sky.

So now is the time of chaos, of war, of slaughter and darkest deeds, when the courage of men has been sufficed by the dark daemons of greed and lust for earthly powers.

Come with me, descend into the darkness..."

Följande gäller

500 guld

1 Hired sword

Allt måste vara målat

(passen ligger efter första passet till 40k och fram till 22.00 tiden) spel form beroende på antal spelare (antagligen cup spel) Om in har egna gäng så ta med det. Det kommer dock komma att finnas ett fåtal gäng att låna. Fina priser...

BLOOD BOWL

Föranmälan, men även anmälan på konventet i mån av plats

Kostnad: 50:- Guld

Arrangör: David Carlsson (040-121386)



IT'S BIG, IT'S BAD AND IT'S SURE AS HELL'S GONNA GET UGLY!!!!!!
THE 3RD HEADBANGERS BOWL BLOOD BOWL TOURNAMENT!!!

Kom och gläd er åt att den gamla sanningen -Sport är hälsa och fostrar en god karaktär- gäller fortfarande. Vi har en enastående uppställning i år med dvärgar (som inbillar sig att man kan springa med 50 cm långa ben), odöda och zombies (om dom inte trillar isär på vägen hit, en av riskerna med odöda), fruktansvärt snobbiga högalver (vem sa att man blir visare med åren..), och naturligtvis våra kära människor, så medelmåttiga att man (dom) bara dör, skogsalver som bara vill klappa dom små djuren.....Listan är oändlig, så kom och roa er kungligt på andras bekostnad, och glöm inte att den kan bara finnas en vinnare. Våra fantastiska priser sponsras av:

ORCA COLA, HAVE AN ORCA COLA AND A SMILE !!!!

(åtminstone så länge du har några tänder kvar).

Regler:

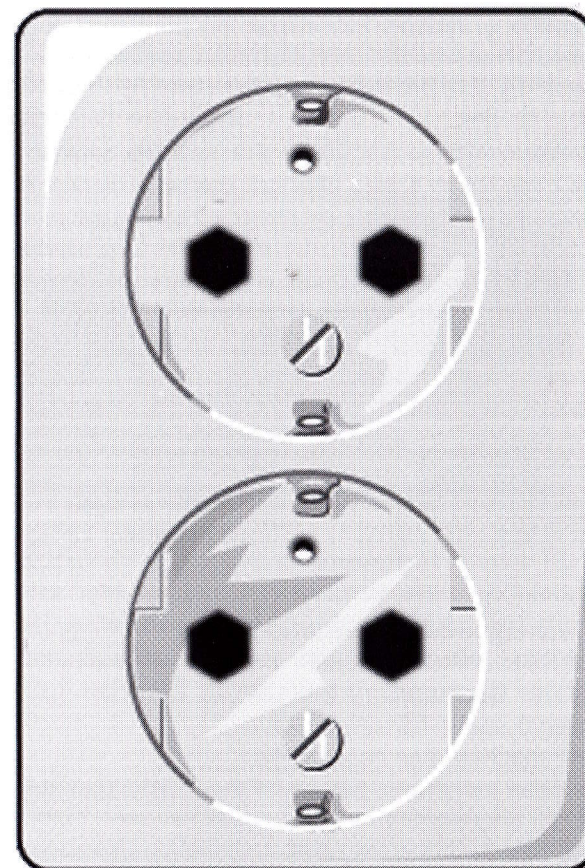
Grundregler+WD

1000,000Guld

IGMOY

Natural 12 = Man dör bara på naturlig dubbelsexa, tack vare våra förträffliga Painboyz som vidareutbildat sig i konsten att eltejpa och nita fast sånt som borde sitta fast, som fingrar, ansikten och öron! Tag med egna tärningar, planer, kort osv.

två hexagoner i väggen



spelföreningen.HEX

WARHAMMER FANTASY BATTLE

Föransmälan

Kostnad: 60:-

Arrangörer: Conny Lundgren (040-972 882, 0706-466970) & Björn K Nilsson (0411-556174, 0706-538990) Du kan även läsa om turneringen på www.hex.org/sydcon. Här hittar du även sample arméer med olika armékompositionsvärden. Armélistorna skall vara hos Conny Lundgren, Almerbergsg. 14, 211 54 Malmö, senast den 1/6 - 00



"Empiregeneralen storskrattade. För bara fem minuter sen hade han stått fastfrusen i marken av skräck inför den enorma orchorden de skulle möta. Nu packade orchorden ihop sina krigsmaskiner och började marschera tillbaka mot sina hemorter. 'Herre, vad hände egentligen?' frågade hans vapendragare. Generalen skrattade och kunde knappt få luft men lugnade sig småningsom ned sig och svarade. 'De dumma orcerna har visst inte överbakat gudarnas påhitt närmsta tiden. För ett halvår sen så enades de runt några regler om hur fältslag ska gå till. En av dem berör hur mycket krigsmaskiner man får ta med sig på fältslaget.' 'Och?' undrade vapendragaren. 'Jo, orcernas general Gortlob har visst lite förörtjust i katapulten, de hade för många.' 'Så nu måste de bege sig hem?' sa vapendragaren, nu helt förstummad. 'Ja.' svarade generalen. 'Gortlob vägrade lämna sina maskiner utanför slaget så nu ska han skaffa en större armé. Gudarna måste bara tokiga men denna dag tackar vi dem extra mycket då vi sluppit undan stor blodspillan'."

2000 p

Magiker får ej ha högre spellevel än 3.

Item per level enligt WD 222.

Inga Greater Daemons.

Inga power 3 spells får användas.

Max 1 war machine per regemente.

Inga unriden monsters. Swarms räknas inte som monster.

Inga special characters.

What You See Is What You Get - modellen måste bära den utrustning som föreskrivits den.

Inga Special Deployment rules får användas.

Empire får använda 25% allies från Dogs of War.

Chaos får använda 25% allies så som det är beskrivit i Realms of Chaos boken.

Max 1000p scarce troops. Till scarce troops räknas alla trupper som kostar 45 poäng eller mer per styck, alla magiska föremål, alla characters, war machines och allies.

Turneringsform.

VP-100 systemet.

Alla spelar 3 matcher i gruppspelen. Varje slag är 4 rundor eller 2,5 timmar vilket som nu kommer först. Poäng ges som följande. Lika (mindre än 100 VPs marginal) ger 15 poäng till vinnaren, 10 till förloraren. Vinst (100-699 VPs marginal) ger 25 poäng till vinnaren, 0 till förloraren. Wipe (700+ VPs marginal) ger 35 poäng till vinnaren, 0 till förloraren.

Efter grundspel delas målningspoäng (0-35) samt armékompositions-poäng (0-70) ut.

TURNERINGEN SPONSRAS AV:



Hamngatan 4, Malmö, tel:040-230380

THIS IS NOT AN EXCERCISE! I REPEAT: THIS IS NOT AN EXCERCISE!

THIS IS



VI INLEDER DET NYA MILLENIET MED SM I WH40K PÅ SYDCON IX!

HÄRMED INBJUDS HELA SVERIGES GRAND WARLORDS, ARCHONS&FARSEERS, HIVEMINDS&EXALTED CHAMPIONS SAMT ALLA IMPERIETS OCH MÄNSKLIGHETENS SANNA FÖRKÄMPAR, ATT TA STRID PÅ DE SLAGFÄLT SOM MILLENIETOURNERINGEN PÅ SYDCON IX HAR ATT ERBJUDA ER! I LIKHET MED FÖRRA ÅRETS ANDA, SÅ ÄR RIK TLINJERNA FÖR DE STRIDANDE ENKLA:

- 1: DELTAGARNA I TOURNERINGEN STÄLLER UP MED EN 1500-POÄNGS WH40K ARMÉ.
- 2: ARMÉN SKALL VARA ORGANISERAD I ENLIGHET MED UPPSTÄLLNINGEN FÖR STANDARD MISSIONS I HUVUDREGELBOKEN.
- 3: FÖR DE ARMÉER SOM HAR EN CODEX GÄLLER DENNA. FÖR ARMÉER SOM FORTFARANDE SAKNAR CODEX GÄLLER ARMÉ LISTORNA I HUVUDREGELBOKEN.
- 4: WHAT YOU SEE IS WHAT YOU GET! SPECIALVAPEN, FOR DONSMODIFIKATIONER, WARGEAR: ÄR DET STORT NOG ATT SYNAS, SÅ SKALL DET KUNNA SES!
- 5: ENDAST MÅLADE FIGURER! INGA OMÅLADE ELLER ENBART GRUNDADE FIGURER PÅ SLAGFÄLTET. I ÖVRIGT ALLT I ENLIGHET MED WH40K'S GRUNDBOK SAMT CHAPTER APPROVED I WHITE DWARF!

ARRANGÖR: PETER BUSKAS, TEL. 040 301692

FÖRANMÄLAN SAMT 100 :- GULD

SÄND IN ERA ARMÉLISTOR TILL: PETER BUSKAS, NOBELVÄGEN 119 D MALMÖ, SENAST DEN 28/5.

DEATH FROM ABOVE!



ÅRET ÄR 2000, DET ÄR MILLENIETS FÖRSTA

(OCH HITINTILLS STÖRSTA)

SM I 40K!

FÖR ATT FIRA DETTA HAR DEN KEJSERLIGA
ADMINISTRATIONEN SLÄPPT ALLA
HÄMNINGAR VAD DET GÄLLER SEGRARENS
BELÖNING; ÅRETS FÖRSTAPRIS ÄR ETT

THUNDERHAWK GUNSHIP

FRÅN FORGE WORLD-ETT EXEMPLAR UR EN
UNIK SERIE OM 500 NUMRERADE MODEL-
LER! DETTA ÄR INTE BARA ETT VÄRDIGT
FÖRSTAPRIS:DETTA ÄR EN INVESTERING!

2:A OCH 3:E PRIS ÄR PRESENTKORT FÖR
ATT BYGGA NYA, STÖRRE OCH ÄNNU
FETARE ARMÉER TILL NÄSTA ÅRS SYDCON,
SPONS RAT AV
PHANTA CITY I MALMÖ!



Gustav Möllersg.2,
tel: 040-123719

WH40K BY DAY - THE FANG

Drop-in
Kostnad:-
Arrangörer: *GeeVees* Vänner (geewee40k@hotmail.com)

Kommer ni ihåg bl a WH40K-By Night, Tyranid Assault och alla de andra STORA specialscenarierna för WH40K på Sydcon. Nu är vi (*Gee Vee's* Vänner) i farten igen.

Chaos har ännu en gång samlat sig till en Black Crusade för att ännu en gång hämnas förstörelsen av Thousand Sons hemplanet Prospero. The Fang är åter under belägring. Skall Chaos lyckas denna gång? Det är upp till ER!!! Ni tar med vad ni har av Chaos och vi har Space Wolves och Space Dogs (Space Wolves egna Imperial Guards). De flesta konverteringar är tillättna, bara de är kaotiska.

Vi spelar under drop-in-form. Det innebär att ni kan spela när det passar er, vi kommer att förklara på platsen. Det finns också en del Chaos för utlåning till dem som inte har Chaos men ändå vill vara med (men vem kommer inte att vilja vara med?). Vi lovar ett STORT och HÄFTIGT arrangemang. Absolut ingen föränmälan eller begränsat antal platser.

Har ni frågor eller funderingar, skicka dem till oss på geewee40k@hotmail.com . Med varma (egentligen kalla då Fenris är en kall planet) hälsningar *Gee Vee's* Vänner.

WH40K HIDDEN

Anmälan på konventet
Kostnad: -
Antal spelare : ca 4 - 8, tid per pass mellan 2 - 4 timmar
Förkunskaper : Kunskap om att slå tärning.
Arrangörer : Birger Hanning, (0707-349501), Jeremia Koroschetz, Leo Machado, (031-510822)

Catathan Cleansing

Efter EL Bluffos last stand vid Livgo, så har området intensifierats av tyranid hybrider. Catchan Compisit task Force Delta 112 har till uppgift att säkra LaGondola området. Operationen beräknas ta 117 veckor, förluster ca 85%.

KRASH

Drop-in

Kostnad:-

Arrangör: Cell Entertainment

I rykande fart drabbar de förra året så bejublade, dieselosande fartvidundren samman i de karga ökenlandskapen på en fjärran planet. I år har du möjlighet att delta i drop-in demonstrationer och turneringar både i KRASH och i KRASH Expert. Regelfrågor besvaras också under hela konventen.

LAB

Drop-in

Kostnad:-

Arrangör: Cell Entertainment

Dina monstruösa, vansinniga skapelser rusar ut över den dömda verklighetens landskap för att nedkämpa dina vedervärdiga motståndare. LAB är ett figurspel där du skapar dina monster, bygger ett laboratorium och erövrar världen. LAB demonstreras och det kommer även att hållas drop-in turneringar.

HISTORISKA FIGURSPEL

Tag tillfället i akt och prova på att spela de 'riktiga' figurspelen som inspirerade till sådana storheter som WH40K och WHFB. På SydCon kommer det att finnas möjlighet till att testa en rad olika historiska figurspel. Kom och titta på deras oförskämt snygga terräng (Till skillnad ifrån GW's ...) För närmare info titta in i deras sal eller på annonspelaren i receptionen. Följande spel är inbokade men fler kan tillkomma. Anmälan på Konventet.

Lars-Åke Bengtsson - Craig Marshall: Napoleon i 25mm skala

Rick Scherstein - Marcus Bertman: Franco/Prussian war 1870 i 15mm

Rick Scherstein - Fredrik Innings: Kaiserbosch WW-I trenchline i 15mm

Björn Holmér - Conny Sandahl: Vexilatio, Romans late Imperial 15mm

Tony Nygren - Johan Pettersson: Napoleon warships 1790-1815 sk:1200

Tony Nygren - Johan Christiansson: Western i ny tappning 25mm

Tony Nygren - Marcus Bertman: Wings of fire, Flygstrider under WW-II

Kontaktperson: Tony Nygren 040-978243

NAPOLEON'S BATTLES

Anmälan på konventet

Kostnad: -

Antal spelare : obegränsat

Tid: Lördag

Regelverk: Napoleons Battles + ett fåtal husregler.

Förkunskap: Inga.

Arrangörer: Jarmo Kuutti, (031-487534), Fredrik Jacobsson (031-140689, borodino1812@hotmail.com),

Battlé suprise, historiskt blir det i alla fall.

DIORAMOR

STRIDSVAGNSRALLY

Anmälan på konventet

Kostnad: -

Antal spelare : max 8

Antal speltillfällen : fredag, lördag , Kanske söndag.

Tid per pass : ca 2 -3 timmar

Arrangörer: Paul Tannenberg, Per Dannegårde

Regelverk : Känslan.

Förkunskaper : Kunskap om att slå tärning. Grundkunskaper om en kortlek.

1940 dör tysklands rikskansler i hjärtattack, man bestämmer att kriget skall bestämmas på arenor. Året är 1943 och det är det är Nürnberg 500.... Hoppa in bakom spakarna på din egen stridsvagn och dra från konkurrenterna på en bana med hjälp av vanliga spelkort. Inte så lätt men väldigt kul.

GHOST'S RACEWAY

Drop-in

Kostnad: 50:-/förare (Minst fyra race om 50 varv ingår i priset)

Förkunskaper: En fördel om du hållit i ett gashandtag förr.

Arrangörer: Erik Malmcrona (031-26 89 38 el ghost@netg.se) och Erling Lauge.

Ett lite annorlunda diorama... Tja vad säger man om två killar som ställer sig och handfräser en bilbana och tar med sig den till konvent?

Regelsystem: 8-10 förare per omgång, var och en ska köra minst en gång på varje spår (4st). 1:an 4 poäng, 2:an 3 p etc, med minus för otidigheter mot kurvvakterna (de som inte just då kör).

Klasser: Det är tänkt att vara minst tre klasser som alternerar över konventet; dessa är GTP, Hot Rod och Långtradare.

KELLY'S HJÄLTAR

Intresseanmälan (Ej bindande), dyk upp i tid, haffa oss på konventet för säker plats.

Kostnad: -

Antal spelare : ca 35 - 45

Tid per pass : 7 - 24 timmar

Förkunskaper : Kunskap om att slå tärning.

Arrangörer : Birger Hanning (0707-349501), Andreas Johansson (031-7441592, a.r.johansson@telia.com), Martin Holmér

Antal speltillfällen : 1, (2-Lör -> söndag)

Spelet som är baserat på filmklassikern Kellys hjältar med Clintan, Telly Savales och Donald Sutherland i några av huvudrollerna. Scenariot utspelar sig i september 1944 ung. 4 mil bakom fronten i Nancyområdet. Målet för de amerikanska spelarna är att råna en bank fyllt med tyskt guld djupt bakom fiendens linjer. Kellys hjältar har spelats till och från under 16 år. Det mesta och bästa spelet i konvents Sverige!



CHANSON D'AUTOMNE

Föranmälan på konventet

Antal spelare/pass: 5 st.

Speltid/pass: 3-4 h

Kostnad:-

Hemsida: www.geocities.com/rpgdiorama

Arrangörer: Andreas Svensson, Björn Larsson, Andreas von Barth och Bernard Christiansson, DMF (Silver Trout Entertainment)

"Höstens violiners utdragna snyftningar.

Sårar mitt hjärta med sitt monotona vemod."

Vid tiden för de allierades invasion i Normandie 1944, följer vi en grupp amerikanska fallskärmsjägare och deras öde i detta RPG-diorama från förra årets Emmisvinnare i kategorierna Bästa Diorama och Publikens Val.

Tidigare RPG-dioramor från skaparna av Chanson d'automne är: Tour of Duty, Braindance, Atlantis Lost och Jester Day.



JUDGEMENT DAY

Anmälan på konventet

Antal spelare/pass: 3 st.

Speltid/pass: 3-4 h

Kostnad:-

Hemsida: www.anubis.nu/judgementday

Arrangörer: Martin Karlsson, Johan Brösthert och Jonas Nilsson, BOV
(judgementday@anubis.nu)

Tre miljarder människoliv tog slut den 29:e augusti 1997. De som överlevde atombombskriget kallade det "domedagen". Sedan stod de inför nästa mardröm: kriget mot maskinerna.

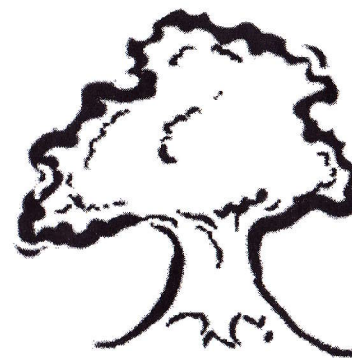


Maskinernas ledardator, Skynet, sände två terminatorer bakåt i tiden för att undanröja ledaren för människornas motståndsrörelse: John Conner.

Den första terminatorn skulle attackera hans moder 1994, innan John var född, men den misslyckades. Den andra skulle attackera John när han var liten. Återigen står hoppet till om motståndsrörelsen ska lyckas skicka tillbaka en krigare. En beskyddare åt John.

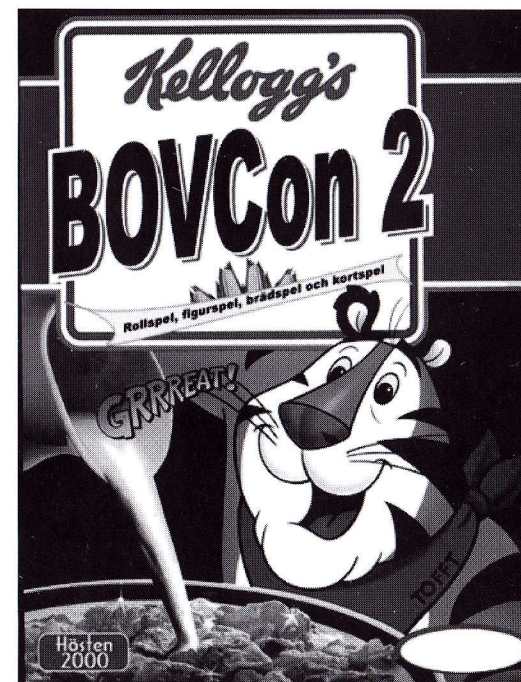
Judgement Day är ett diorama från männen bakom förra årets publiksuccé Warhammer Skirmish. Det utspelar sig i Los Angeles 2029 under kriget mot terminatorerna och mänsklighetens framtid ligger i

BOKSKOGENS



VÄKTARE

Mer än så behövs inte ...



TWO SMOKIN' BARRELS

-Neely and Friends, part I

Anmälan på konventet

Spelare: 4 st

Tid: Under hela konventet

Arrangörer: Andreas Tullberg, Johan Nordenankar, Arvid Edén och Johan Gejhed (Black President Productions, DMF)

Sheriff Oaks tittade upp från sitt skrivbord. Framför honom stod fyra råbarkade herrar med glänsande mässingsstjärnor på sina västar. "Så, ni kunde komma. Bra, mycket bra. Ni har alla läst brevet som jag skickat er och jag förmodar att ni har en del frågor?"

"Det kan du ge dig fan på, Oaks. Är detta någon form av sjukt skämt? Den store mannen var mycket upprörd.

"Nej, Neely det är faktiskt sanningen hur otrolig den än låter. Vissa saker vet vi så lite om. Du är väl inte rädd Neely?" Sheriffen log illmarigt.

"Jag är rädd att du har en skruv lös, Oaks. Ni läser förmycket sagor."

"Ska jag tolka det som att ni inte tänker åta er fallet då?"

Neely bara fnös.

"Ni andra då?" fortsatte Oaks "Reily, Conner, Hawk? Vad säger ni?"

"Tja, hur mycket stålar talar vi om här, sir." Frågade Hawk samtidigt som han tålmodigt rullade en cigg.

Oaks log och tog upp ett brunt kuvert ur översta skrivbordslådan.

"1000\$ var. 250 nu och 750 efteråt. Visste ni att självaste presidenten är intresserad av att få det här löst så fort som möjligt?"

"Räkna in mig!" skrek Neely "Jag är inte rädd för spöken!"

Info: Two Smokin' Barrels är ett lite annorlunda westerndiorama för fyra spelare.

FIGURMÅLNINGSTÄVLING

Även i år så kommer den prestigefyllda figurmålningstävlingen att hållas på SydCon. Alla kan och skall delta, vänta inte på att du skall bli en Rembrandt eller GW Guru, nej fatta penseln, hobbykniven, gummiakan eller vad som ger dig lust och inspiration. Givetvis så kan man tävla i flera kategorier, och det är till och med möjligt att vinna alla! Vi utlovar angenäma och respektabla priser till de lyckliga och kompetenta vinnarna! Även i år så kommer Magnus Eriksson med assistans att med lupp gå över era alster med kännarblick och ge ris och ros, så häng med!

Tävlande klasser:

1. Enkel figur under 30 mm.
2. Beridna figurer, dock inte på monster.
3. Monster över 30 mm höga/breda.
4. Öppen kategori.
5. Fordon.
8. Best in show!

Märk väl att det inte är uppdelat mellan fantasy, historiska och SF figurer, utan det är kvalitén på målningen, noggrannhet, uppfinningsrikedom och byggarglädjen som ger vinst. Inte en viss väldigt fet figur! Max tre bidrag emottages per person och klass. Alla bidrag lämnas på figurspelsexpen senast 14.00 på lördagen. Har du frågor, ring eller maila till:

David Lindholm 040-191784

Figurspel@sydcon.org

PACE

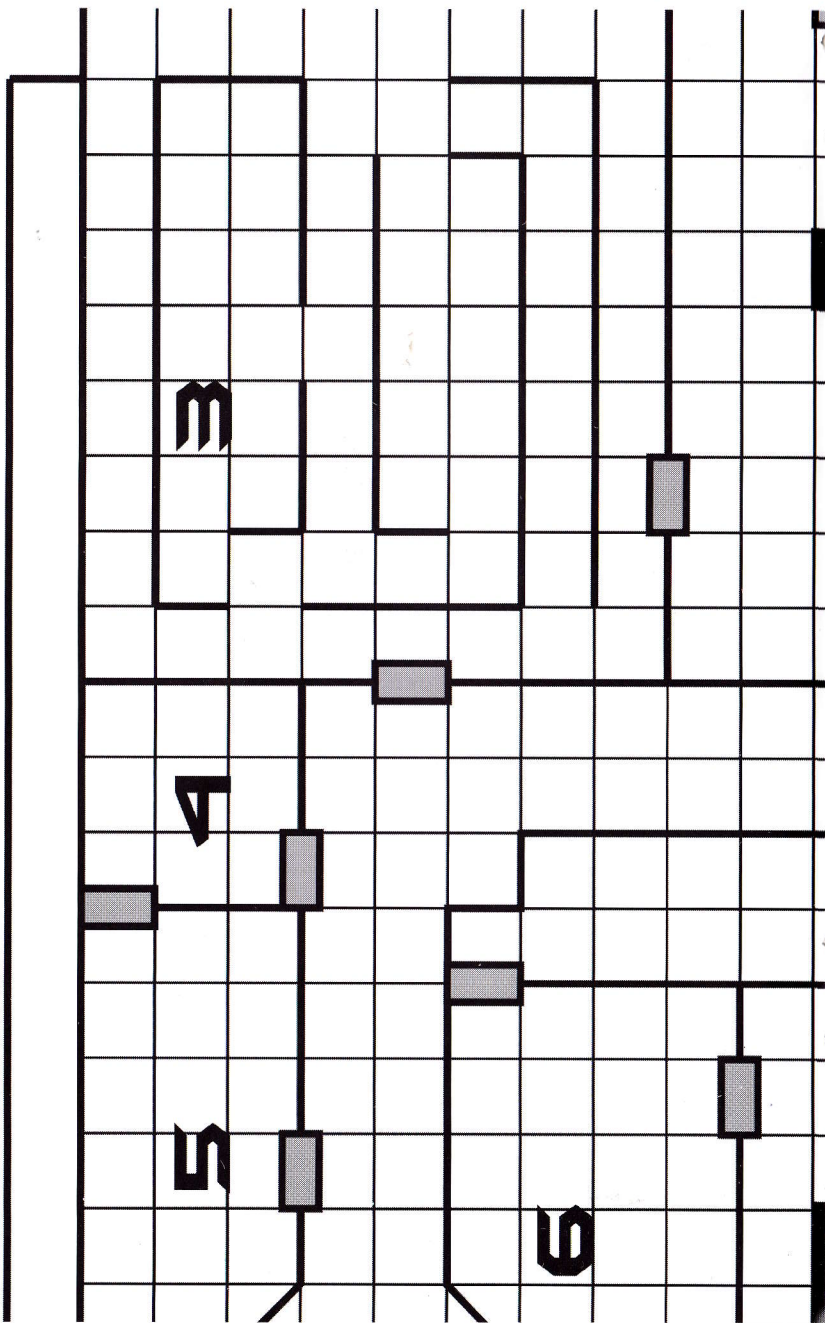
SPELRUNDAN

En anka kan alltid förflytta sig Förflyttning antal rutor. Dessutom kan ankan utföra lika många av dessa handlingar som ankan har Handlingar:

- Springa. Förflytta ankan ytterligare 116 rutor.
- Attackera. Om den tilltänkta ankan är inom vapnets räckvidd kan den bli attackerad.
- Använda specialförmåga. Hur specialförmågorna fungerar står på respektive ankkort.

STARTPUNKT

- 1 Rum 1
- 2 Norra slussen
- 3 Rum 3
- 4 Rum 24
- 5 Södra slussen
- 6 Rum 16



DÖRR

- 1 Låst denna runda.
- 2 Dörren stängs och gör 1 Liv i Klämskada. Minska förflyttningen med 1.
- 3 Dörren är stängd. Minska förflyttningen med 1.
- 4-6 Dörren är öppen.

SLUMPMÖTE

- 1 En läskigt öreglande Ganska Farlig Sak. 2-5 Ingenting.
- 6 Ett paket äggstanning som helar ett liv.

EN MASSA TACK!

TACK till alla er som gjorde det möjligt för oss att anordna SydCon 9. Vårnhemsskolan för sitt stora engagemang, Studieförbundet likaså. Vi skulle också vilja ge SVEROK SKUD en stor kram för deras generösa bidrag och stöd, samt en kram i Framfabs riktning, som ju alltid varit på vår sida.

Studie
främjandet



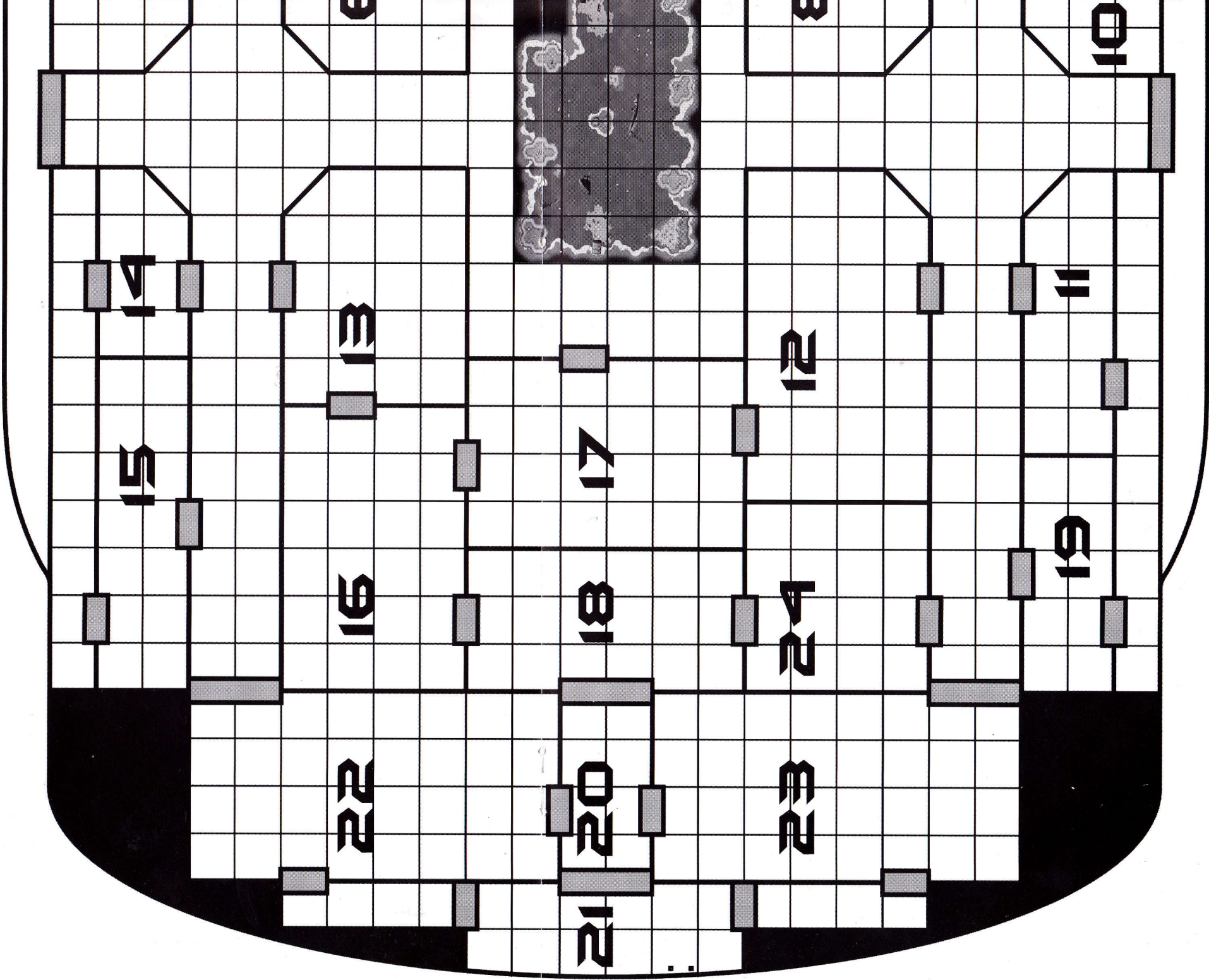
SVEROK SKUD

Södra KulturDistriktet

GLÖM INTE att du kan köpa mugg och T-shirt på konventet!
Lika snygga som alltid...Förbeställ för att inte bli utan!!!



UP DUCKS IN SP



KORTSPEL

Ärade folderläsare, kortspelare och blivande konventsdeltagare. Liksom föregående år kommer det på SydCon 9 hållas diverse kortspelsarrangemang. Bland dessa utmärker sig de fem huvudturneringarna med tillhörande arrangörer. Utöver huvudturneringarna tillkommer drop-in-spel och demo-spel och sammantaget kommer de flesta större kortspelen vara representerade.

Kortspelslokalerna är som alltid mycket spelarvänliga och jag hoppas och tror att ni kommer att finna utbudet tillfredsställande.

T. Jesper Edmark, Jokern i Leken (kortspel@sydcon.org)

Magic Typ I

Föranmälan
Kostnad: 30 :-
Arrangör: Arvid Felix



"After their first encounter, the Goblins named him Chuck."

Har du varit med i gamet längre än de flesta?
Tycker du att det var bättre förr?
Har din favoritkombo precis dumpats ur Typ II- cirkusen?
Här är alternativet för dig!

Magic Typ II

Föranmälan
Kostnad: 30 :-
Arrangör: Johan Cedercrantz



"If they move, kill them. In fact, kill one now to make sure the other understands."

Om du anser att Magic är det bästa spelet genom tiderna eller helt enkelt tröttnat på att möta samma spelare om och om igen kommer här utmaningen du väntat på! Plocka ihop dina kort, bygg en oslagbar lek och skratta när du krossar allt motstånd!

VARELSER
1 En Riktig Hemsk Rymdvarelse.
2-3 En draglande Ganska Färlig Sak.
4 En stackars Mesig Liten Rymdvarelse.
5-6 Rummet är tomt.

BOINK
1-2 Den säger ingenting.
3 Den säger "BOINK" och helar 4 liv.
4 Den säger "BOINK BOINK" och helar upp till halva startnivån liv.
5-6 Den säger ingenting men helar upp till startnivån liv i alla fall.



NERVE

Drop-in

Kostnad:-

Arrangör: Cell Entertainment

NERVE är ett snabbt, lättlärt och actionfyllt kortspel där du tar på dig rollen som en kämpe i den virtuella världen Matrisen. Kom till Cell Entertainments monter för att lära dig spelet, ställa regelfrågor eller kasta dig in i en hård turnering.

Star Wars CCG: Sealed Deck

Föransmälän

Kostnad: 175 :-

Arrangör: Hans Karlsson



Denna turneringsform baseras på att du inte vet vilka kort du har att bygga lekar med. Du köper dina lekar på plats och bygger därefter dina lekar innan det är dags att röja loss. Denna avgift betalas på konventet.

Star Wars CCG: Swiss

Föransmälän

Kostnad: 30 :-

Arrangör: Magnus Larsson



En klassisk 'constructed deck' turnering. Bygg två 60-kortslekar (en ljus och en mörk) och kasta dig in i denna tre rundors swiss-turnering. (6 matcher)

Young Jedi

Föransmälän

Kostnad: 30 :-

Arrangör: Patrik Sandberg



Filmen kanske inte var en 5-poängare men spelet är väldigt snabbt och trevligt. Bygg två stycken 60-korts lekar (även här en ljus och en mörk) och se därefter till att ändra Star Wars historiens lopp genom att låta C-3PO skjuta ihjäl Darth Maul på Coruscant.

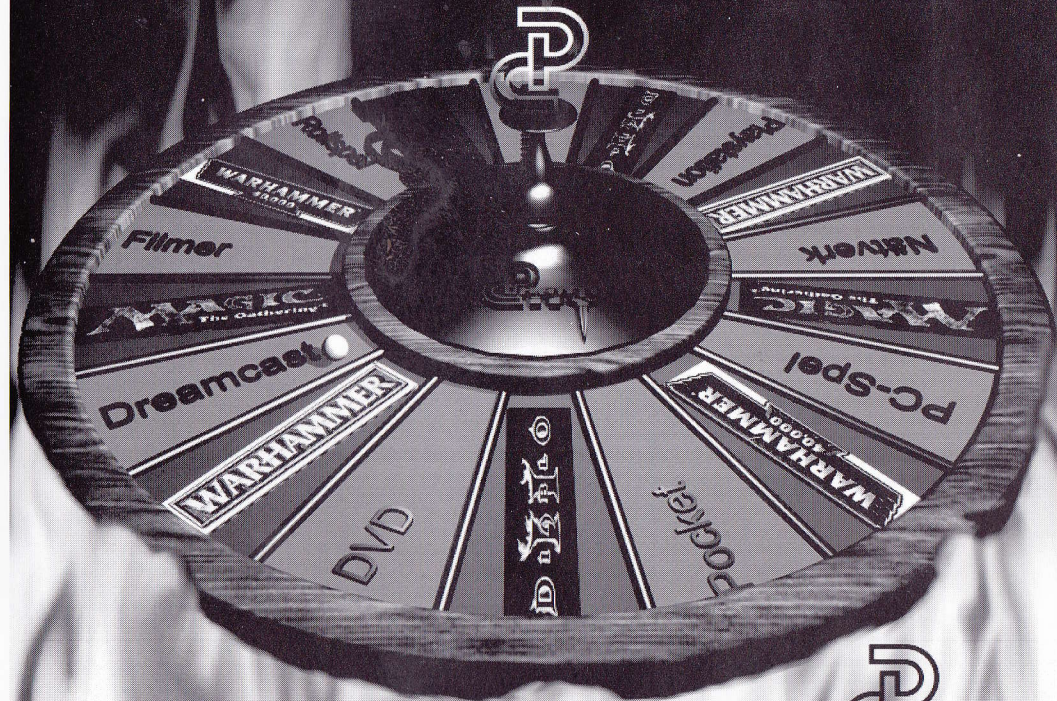
Tänder du på spel ?...

...missa då inte PhantaCity's
heta konventlotteri.

Vinn

dataspel, rollspel, kortspel,
filmer, DVD's, böcker, GW produkter
plus en massa andra överaskningar !!!

De vanliga konventrabatterna har vi självfallet också.
Bränn inte den här chansen !



Gustav Möllersg. 2, Vid Konserthuset
Öppet alla dagar 10-24, Tel:040-123719



SYDCON WATER WARS

Anmälan på konventet

Kostnad:-

Förkunskapskrav: Sikta & trycka på avtryckare

Arrangör: Åsa Roos (rollspel@sydcon.org, 040 - 921918)

För alla er som önskar kyla av er och gå ut i parken och leka i det varma junivädret anordnas SydCon WaterWars. Vi tar våra vattenkanoner och drar till lämplig park, för att där ikläda oss trevliga alias såsom Mr Mephisto och Dr Dogood och skjuta häcken av varandra. Egen vattenpistol är en förutsättning. Det är INTE tillåtet att ha vattenkrig på konvents området. Det leder till konfiskering av pistol tills dess att konventet är slut!!



Sökes för omedelbar tjänst: kvinnlig stabsassistent med uppgift att sköta tross och underhåll av trötta hjältar. Känner DU dig manad tag och skicka en depeche till Grönegatan 19B med märkningen "Stabsassistent".

En tjej i farten söker kontakt med en fartfylld, effektiv och snabb kille för trevliga kvällar i garaget. Gillar trevliga bilturer längs kusten och att pyssla med bilar. CE körkort fordras. Kontakta "Transport Sydcon"

Korpulent köksa söker lammkött för mysiga middagar. Kanske kan vi röra ihop en het gryta tillsammans. Obs! Du får inte vara hund eller häkrädd. Svar till: Ensam bland grytorna

Unggiven 16-20 årig kvinnlig sexslav sökes av dominant och sadistisk 29 årig man. Mina intressen kretsar kring bystiga miniatyrer och futuristiska attraljer i kombination med läder,lack,piskor och mycket Ducttape, helst i kombination kring figurspel med uppbyggda miljöer för ökat nöje och realism i lekarna. Har byggt en egen dungeon, fullt utrustad, för min njutning och ditt lidande. Är

egentligen en känslig konstnärs själ, som bara behöver tas om hand..... Svar till Torquemada Dark Eldar Grand Inquisitor.

Busig soakerfantast söker någon att lästas med. Intressen: Star Trek, Buffy och låtsaslekar. Tycker även om eftermiddagspromenader i påhittade landskap. Vill du vara min Picard? Egna tärningar och dammsugare ett måste. Utseende spelar ingen roll, har god fantasi. Brev med synopsis besvaras först. Svar till: "Du, jag och en påse tärningar"

21-årig trevlig, snäll och närsynt Joker med ett brinnande intresse för spel i alla dess former söker Dam med samma intresse som tröttnat på Knektar och Kungar. Du måste vara orädd för att synas, att stå ut från mängden, då vi blir ett av de mest speciella paren i leken. Svar till:Jokern

RPG/NPC kvinna sökes för heta eldstrider och svettiga nätter av pensionerad shadowrunner. Fetisher av olika slag har förtur, gillar själv mest polisjakter och "wetjobs". fotosvar garanterar svar, helst i kroppsstrumpa med mp5 dragen. Jungfrur göre sig icke besvär. Pöss, FF.

Finnes: ung Lunda-baserad man med dålig munhygien och en aldrig tystnande walkie-talkie. Sökes: ung kvinna med auktoritetsproblem och dålig syn för fänmycket ideelt arbete. Vill du bli min markisinna? Kontakta Städ&Vakt-chef Brodin på vakt@sydcon.org

Voff! Ung varghanne med revir i Skåne söker ung hynda att skapa en flock med. Är ännu ung med vacker päls, bra på att jaga (framförallt kaniner, som det finns gott av här nere) samt har en stor, bekväm lya som gärna får fyllas av valpar. Ser fram emot att snart få springa tillsammans med dig i både jakt och lek. Du får gärna lov att vara lite busig då jag själv är gladlynt och ser livet som någonting som inte skall tas på alltför stort allvar. Svar till: Låt oss yla tillsammans

Harmonisk man med frid i sinne och själ söker likasinnad Grasshopper för långa vandringar till olika städer för att hjälpa främlingar i knipa. Intressen: Harmoniska kampsporter, rökelse, meditation och amerikanska tv-serier som går sent om näterna.

Svar till "Ensam fiskmäns"

YOU SAY YOU WANT A REVOLUTION?



WWW.DMF.NU

ROLLSPEL & LAJV

Hjärtligt välkomna till ännu e nupsättning av SydCon. Som vanligt trängs arrangemangen med varandra och jag måste förstås säga att jag tycker att våra författare i år överträffat sig själva. En hel bunt spännande lajv och scenarion finns att delta i. Jag hoppas att ni alla skall låta er väl smaka av denna mumsiga blandning.

Jag skulle också vilja passa på att tacka alla er som medverkat i SydCon och skänkt så mycket av er tid till att skriva och spela för oss andra. Tack!

Ha det gott och låt spelet börja!
Åsa

Åsa Roos (rollspel@sydcon.org, 040 - 921918)

SE UPP MED TURNERINGAR SOM KALLAR SIG
"PSYKOLOGISKA", "NYSKAPANDE" ELLER "PSYKODRAMA".



AF-X



ARRANGÖRFÖRENINGEN X

Presenterar stolt
en Bjärnemalm, Silvercrona
produktion

ALLA DESSA GÅNGER...

VEM HADE_>
VARFÖR HADE_>
VEM VILLE_>
VARFÖR VILLE_>
REN GALENSKAP!!

Ett vampire-lajv i AF-X typiska stil
för 13 deltagare.
Kostnad: endast 49.95 kronor

För mer information kontaktas Silvercrona
på 0707-23 15 24
alternativt per e-mail till
AF-X@bigfoot.com

FRAMTIDSFABRIKEN PRESENTERAR BRÄNNPUNKT NOLL

Ett verklighetslajv...

Föransmälan

Kostnad: 50:-

Antal deltagare: 30 - 50

Förkunskaper: Inga

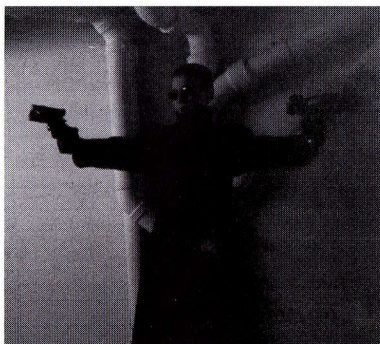
Arrangör: Wilhelm Björkman (wilhelmbjorkman@hotmail.com), Mundus Inversus

Buddha satt vid chatten när Jesus kom instormande och gastade:

-Fan, jag litar inte på Einstein, han är smartare än han verkar.

-Ja, jag talade just med Columbus på chatten, han sa att Einstein inte alls hade kondensatorn och att bytet var en fälla. Han hade tydligen redan sålt den till Lincoln, men vi kunde få ett foto på honom ifall vi fixade ett vapen till dem.

-Bra, om man inte vet hur de ser ut är det helt omöjligt att hitta någon bland alla förbaskade rollspelare.



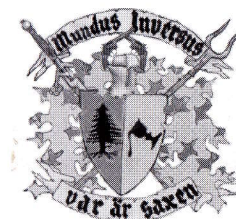
Sherlock Holmes kliade sig i huvudet och svor tyst. Det sista han ville var att bli kvar här på Sydcon 9. De måste tillbaka till varje pris. Blev de tvugna att lämna kvar tontarna från Sydcon 10 så blev han väl av med jobbet även om han...

BOOM - en dov smäll hördes runt korridorsskröken och Holmes fumlade efter revolvern. Om det var mannen i rocken så hade han ingen chans; det var bättre att fly. 40K-rummet verkade bra; gott om folk. Var kom mannen i rocken ifrån? När han hade skjutit honom kunde han svurit på att det glänste metalliskt från såret. Klentroget kom han att

tänka på ett par filmer som gjordes i slutet av 1900-talet. Vad hette de? Terminator?

Brännpunkt Noll är ett nutids/framtidslajv som har Sydcon 9 som skådeplats. Inga krångliga regler, fantiserade lokaler eller tramsiga tecken. Intriger, rollspel och spänning står på menyn. Fällor, byten, hot, allianser, löften, rygghuggande och många överraskningar utlovas. Bestäm möten via nätverk, sprid felinformation på chatforumet, barrikadera er i cafeterian och fly undan den stingsliga Sydconledningen. Ingen går säker, inte ens icke-deltagare. Förskrivna karaktärer, rekvisita, pyroteknik och huvud-, grupp- och individuella intriger säkrar ett lajv du sent kommer att glömma.

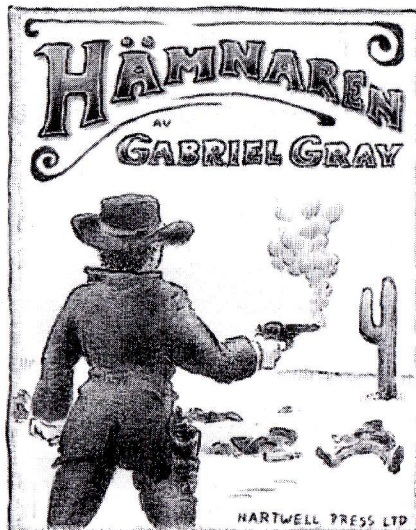
Brännpunkt Noll Presenteras av:



HÄMNAREN

ETT SCENARIO TILL WESTERN

Text: Tove & Anders Gillbring
Bild: Åke Rosenius



Hämnaren är ett äventyr som passar rollpersoner med mycket RYKTE bäst, eftersom den mest kände av dem får det tvivelaktiga nöjet att bli huvudperson och hjälte i en 10-centsroman med samma namn. Äventyret är tänkt som en parallellhistoria brevid andra äventyr. Det är löst hållet för att du som spelledare skall kunna skraddarsy det efter din spelgrupp. Skurken kallar sig nu Kyle Reed, men är egentligen en av deras tidigare fiender. Du vet bäst vilken. Du bestämmer vilka platser som är inblandade, så att du kan välja ställen dit du vill att rollpersonerna skall åka. De bör dock aldrig tidigare ha varit där händelserna i 10-centsromanen utspelar sig.

Vad handlar boken om?

Hämnaren berättar om hur ett brutalt banditgäng ledda av bröderna Jed, Charlie och Robert McCoy terro-riserat

en hel trakt och rånat ett flertal värdetransporter. De har hela tiden gäckat lagen och rättvisan. Tills de rånar en bank där två rollpersoner är. Hjältarna ingriper mot skurkarna, men tyvärr stupar en av dem. Den meste kände av rollpersonerna svär att hämnas sin döde vän. Han tar upp jakten på rånarna och genom kunnighet och list spårar han upp dem. De feiga uslingarna försöker köpa sig fria genom att erbjuda honom bytet från alla sina rån, men han är ute efter hämnd, inte pengar. Förblindad av hat skjuter han ner alla i en stor duell och lämnar dem åt gamarna.

Historien bakom äventyret

Boken är inte fria fantasier utan bygger på verkliga händelser. Bandet fanns, de flesta fick halsen avskuren i sömnen. Lagen hittade dem genom att följa gamarna... De \$13.000 de rånat ihop

återfanns dock inte...

Strax innan bandet dödades hade de blivit infiltrerade av en pinkerton-agent. Pinkerton hade länge varit ute efter ligan för att återta bytet, och hade nu fått med en agent bland den handfull män som ingick i ligan. Nu vill de dessutom hämnas hans död.

Bandet utplånades av en gammal kamrat till bröderna McCoy och fiende till rollpersonerna. Han red ut till gömstället, blev mottagen som vän och dödade dem alla samma natt. Han letade upp bytet och gav sig av.

Med \$13.000 slår han sig till ro som Kyle Reed i en stad där han skaffar sig en saloon, eller annan verksamhet. Då Anne Forrest, författare till 10-centsromaner, kommer dit berättar en skröna om hur rollpersonen hämnats sin gode väns död och utplånat McCoy's mordiska anhang.

Händelser

Jag trodde du var död

Den rollperson som sagts vara död får kommentarer som "Lever du ännu?"

En hjälte

Den kände blir en hjälte, och alla beklagar vännens död. Folk vill ta foton och få hans autograf i sin bok.

Du dödade våra släktingar

McCoy är en stor och hämndlysten släkt... De söker upp rollpersonen för att återta bytet och döda honom.

Många okända vänner...

Vilt främmande personer hävdar att de är gamla vänner till rollpersonen, eller att de bevittnat någon händelse ur bo-

ken. På en saloon berättar en man att hans barndomsvän, rollper-sonen, berättat allt om händelsen för honom. Han skrockar och säger att "han tog bytet också, efteråt".

Misstankar från många håll

Pinkerton och lagen blir alltmer när-gångna och vill veta mer om vad som egentligen hände, var rollpersonen inblandad eller inte, har han alibi osv. Flera laglösa band och prisjägare vill få tag på pengarna och de tror att rollpersonen vet mer än han säger.

Är upprättelse möjlig?

Ja, om rollpersonen rotar i historien.

Förläggaren

Hartwell Publishing kan övertalas att förmedla kontakt med författaren, miss Anne Forrest – mer känd under sin pseudonym Gabriel Gray.

Författaren

Anne Forrest berättar att hon fick höra historien av Kyle Reed. Hon vet att han driver en verksamhet och tar med rollpersonerna dit för att klara upp missförståndet.

Uppgårelsen

Så fort de kliver in hos Kyle Reed känner de igen sin gamle fiende och han känner igen dem...

Upprättelse

Gabriel Gray ger ut en ny 10-centsroman – "Oskyldigt anklagad" som beskriver rollpersonens kamp för att rentvå sitt namn. Han framställs som en riktig hjälte på alla sätt.

369 MULHOLLAND

Föransöan

Kostnad: 100:-

Spelsystem: Freeform

Förkunskaper: Inga

Antal spelare: 4

Arrangör: Christoffer Krämer (kramer@sverok.se) och Martin H E Assarsson (martin@luvit.com)



Tissel-Tassel 570407:

Det är vårkänsla i änglarnas stad, och runtom oss ser vi människor lockas till fröjdiga freudianska frestelser, och tro redaktionen när vi hederligt hävdar att vi faktiskt uppskattar sådant - vi till och med uppmuntrar det! Ibland kan det dock gå lite för långt. ta till exempel vår favorit - förförerska, den syndsationellt sensuella "skådespelerskan" Lynette Holden, som nyligen greps i en pikärt pinsam position, som enligt uppgift populerade personer i pluralis. Polis patrullerade och avbröt perversionerna, och det fanns uppenbarligen både pulver och piskor på plats! Snappa, vänner: smisk och smuts hör inte hemma hos Hollywood! Eller gör det?

Vi frågar, för efter gripandet av det blonda bombnedslaget hände - ingenting! Ingen förödmjukande färd till polishäktet, ingen raljerande rapport eller dylikt. Vad står på? Är våra pojkar i blått så svaga för syndsationella sensationer att de blankt struntar i anmälan av denna art? Har lilla Lynette kanske belönat konstaplarna in natura?

Vi noterar:

Lynette Holden skjutsades hem till Mulholland av två karismatiska konstaplar dagen efter gripandet.

Vi noterar:

I närheten av den välsignade Va Va Voom-flickan bor/ bodde den snuskigt rike och ansedda kirurgen Terry Lux. Lux massakrerades samma morgon som Holden kördes hem av lagens väktare, blott ett stenkast bort! Är det därför Lynettes lustar bortprioriteras - är den luxuöse lyxliraren Lux en mer medial moralmassaker? Båda ärenden bör utredas snarast(läs mer om Lux-mordet på sidorna 3 - 6)!

Kom ihåg, kära läsare: ni hörde det härifrån först. O censurerat, obefläckat, oantastligt.

396 Mulholland är ett polisscenario som utspelar sig i Los Angeles under slutet av femtiotalet. Det är ett hårdkokt, karaktärsdrivet problemlösarscenario i en solig miljö, långt ifrån drömfabrikens välputsade fasad.

MEXICAN SHOOTOUT

- något utav ett moment 22, med dödlig utgång



Föransöan

Kostnad: 150:-

Spelsystem: Vampire The Masquerade

Förkunskaper: Kunskaper i Vampire användbara, men på inget sätt nödvändiga

Antal spelare: 5

Arrangör: Erik Lundström, Bacchus Förlustelse Falang (070 - 338 46 48, erik_lundstrom@spray.se)

"On the road again" piper Canned Heat från Jukeboxen i hörnet, "and my dear mother left me when I was quite young... when I was quite young." Två långtradarchaufförer föser i sig varsin dagens special och för mellan tuggorna en diskussion om det stundande guvernörsvalet i Texas och hur en plötslig politisk omsvängning kan komma att påverka gränsarbetet mot Mexico. En och annan gäst dyker upp på vägkrogen, en och annan lämnar stället. Av den föregående nattens händelser syns inga spår. Alla eventuella oegentligheter är upplärade och allt blod upptorkat.

Mexican Shootout är en fabel för 2000-talet, om en mycket framgångsrik ligas öde. Hund, Fågel, Katt, Älg och Kanin är deras kodnamn, Brott är deras kall. Bestämt är deras öde.

Det här är Vampire på ett sätt ni kanske inte är vana att spela det, men om ni gillar gangstergenren och plötsliga svängar är Mexican Shootout något för er. Kunskaper i Vampire är på inget sätt nödvändiga, men har ni sådana kommer ni garanterat få användning för dem. Bacchus Förlustelse falang hälsar hela SydCon Hjärtligt Välkomna till Puffror, Blod och Rock & Roll!

- You see, in this world there is two kinds of people my friend; those with loaded guns, and those who dig. you dig. - The Good

DEN TIONDE HIERARKIN

Föransmälän

Kostnad: 150:-

Spelsystem: Call of Chtulhu, 4th Edition

Antal Spelare: 5

Förkunskaper: En fördel om spelarna kan Chtulhu 90's och Dreamlands, men det är inget måste.

Arrangör: Björn Larsson (046 - 390120)



I årtal har bland annat judendomen, kristendomen, och islam varit föremål för dispyter och teologisk argumentation. För de riktigt idealistiska förespråkarna finns ingen gemensam dom emellan, de förblir oförenliga. Medan århundradena passerat revy har även var och en av dessa religioner drabbats av inbördes konflikter rörande tolkningar av skrifter och teologi. Judarna har sett sin religion splittrats i ortodoxi och konservatism, likaså har kristendomen sett sina schismer leda till två starka grupperingar som katolicism och protestantism. Muslimerna har sett sin religion bli praktiskt taget två olika i shia och sunna.

Men i varje gruppering, i varje tidsålder, i varje troendes hjärta oavsett om han eller hon bekänner sig till judendom, kristendom eller islam, finns en gemensam nämnare; Myten om Djävulen.

Den tionde Hierarkin utspelar sig i modern tid där man med moderna medel och modern vetenskap en gång för alla beslutar sig för att gå till botten med religionerna och traditioners djävulsmyster. Under resan stöter man på förbjudna, vedervärdiga hemligheter, sinnessjukdom och moralisk förkastlighet och inte minst sanningar som hotar hela världsordningen och allt i den.

EN DOLLAR TILL DJÄVULEN

Föransmälän

Kostnad: 25:-

Spelsystem: Western

Förkunskaper: Inga

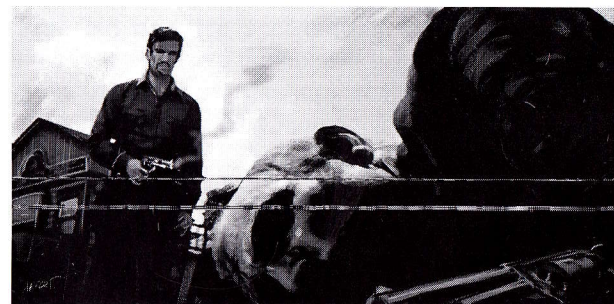
Antal spelare: 5

Arrangör: Tove och Anders Gillbring (western@rollspel.com)



Han är tillbaka i helvetet igen. Hettan är olidlig, då lågorna slukar allt i sin väg. Hästarnas panikslagna och utdragna dödsskrin då stallet brinner ner till grunden ekar ännu inuti hans huvud. Maktlös ser han

Djävulens hantlangare tvinga tillbaka familjen in i gårdens kök och binda fast dem vid stolarna. Födelsedagstårten står fortfarande på bordet, de tänder ljusen innan de drar med honom ut. Dörrarna och fönstren bommas för och de sätter eld på gården. De stannar tillräckligt länge för att se lågorna stiga upp mot skyn, först då elden fått ordentligt fäste släpper de honom. Djävulen hånskrattar åt honom och säger "grattis på födelsedagen. Du får inte blåsa ut ljusen på tårten, men om du kan stoppa elden kanske du kan rädda din familj". Han slänger åt honom en silverdollar och lägger till "köp dig en present, du lär ju inte få så många andra". Sedan rider de därifrån.



Hettan är olidlig och röken nästan kväver honom. Det brinner för mycket och för snabbt, det vatten han får fram ur brunnen räcker inte. Han klarar det inte. Hjälplos tvingas han se gården förtäras av elden och sin familj med den. Där och då svär han att hämnas, att förpassa Djävulen tillbaka till helvetet tillsammans med hans förbannade dollar.

Nu äntligen, efter alla dessa år närmar sig uppgörelsens stund. Djävulen själv är inom räckhåll. Han försöker få de andra att öka farten, att inse hur viktigt det är att de kommer fram snabbt. Djävulen skall inte få glida honom ur händerna igen.

Du har säkert följt trilogin på både GothCon och LinCon och nu är det alltså dags att se hur det slutar. Riktigt bra lag i turneringen kan kvittera ut en belöning i presentkort på Tradition. Det lag som vinner kammar hem 750:-, 2:an får 500:- och 3:an 250:-. Den högsta belöningen under hela kampanjen kan också kvitteras ut på SydCon, då finalen står. 1000:- väntar vinnaren.

MARIONETTERNA

Föransmälan

Kostnad: 75:-

Spelsystem: Shadowrun

Antal spelare: 3 - 5

Förkunskaper: Inga

Arrangör: Lars Johansson, Last Minute Productions
(567larjo@student.liu.se)

Pressen hade ännu inte upptäckt sambandet och vi var tvungna att försöka komma fram med åtminstone en teori innan de gjorde det. Vad kunde få helt vanliga medborgare att helt plötsligt förvandlas från harmlösa förortsbor till livsfarliga brottslingar? Hur kunde folk ur så olika samhällsskikt bilda ligor och ta sådana risker? Teorierna flög vilda men ingen hade någon som förklarade allt eller ens kändes det minsta trovärdig.

SALALIGAN

Föransmälan

Kostnad: 75:-

Spelsystem: Freeform

Antal spelare: 4

Förkunskaper: Inga

Arrangör: Tobias Wrigstad (tobias@dsv.su.se)

Brottet var synnerligen bestialiskt. Gärningsmännen, allting tydde på att de var åtminstone två, hade borrat ett hål genom väggen till den gamla kvinnas lägenhet och genom en slang av tunt styrengummi fyllt rummet med bilavgaser. Kvinnan hade förmodligen förlorat medvetandet sittande i gungstolen, fallit och slagit i det låga träbordet. Därav skrapsåren i pannan. Stickningen låg i en enda hög på trasmattan och ett garnnystan hade rullat in under kökssoffan, bredvid vedlåren. Men mördarna hade inte slutat här, utan fortsatt att leda in gas till dess att de varit säkra på att kvinnan verkligen var död. Hela förfarandet präglades av sällsam känslolöshet, proceduren måste ha tagit åtskilliga timmar: gott om tid till att kontempera - gott om tid för en förnuftig människa att stilla sig.

Bilen hade skrapat emot ett träd, sannolikt under ett försök att komma så nära husväggen som möjligt. Den detektiva polisen i Stockholm hade noga instruerat honom hur han skulle lossa bitar av den avskavda lacken

med en pennkniv så att man kunde göra en färgbestämning. Vidare hade stadens fotograf tillkallats för att göra s.k. fotografisk dokumentation. En fotoblixt brände av precis innanför fönstret och skuggorna blev för en sekund onaturligt långa och skarpa. Landsfiskalen böjde sig ner och kände med fingret i det halvannan centimeter tjocka borrhålet. Hans långa rock släpade i den dyblöta marken. Bytet kunde knappast ha blivit mer än ett par kronor. Onödigt, på något vis.

Ett socialsurrealistiskt kriminaldrama i 30-talets Sverige.

VÅR MAN I BARBIA

Föransmälan

Kostnad: 75:-

Spelsystem: Ereb '98

Antal spelare: 5

Förkunskaper: Spelarna behöver ha lite grundläggande Drakar & Demoner-kunskap, känna till spelvärlden Ereb Altor ca 600 år efter Odo, samt uppskatta förändring. Ett plus är om man känner till i alla fall något om spelvärlden Ereb Altor 1498 efter Odo.

Arrangör: Krister Sundelin (krille@foxtail.nu)

Sergej Nadoronov tittade ut genom fönstret över ett vintervitt Babor. Han var försiktig och tittade enbart ut genom en smal springa mellan gardinerna. Det var inte mycket trafik - det var det aldrig i Babor - så det var inte svårt att upptäcka statens Säkerhetskommissions, den hemliga polisens, fordon. Men just nu var det lugnt. Det slog i dörren bakom honom. "Lämnade du meddelandet?" frågade han. Nadoronov tittade inte ens in i dunklet i rummet där Fjodor just kom in.

"Ja, Sergej" svarade den skäggige dvärgen. "Men du vet att inte ens kardierna kanske kan hjälpa dig?"

"Schhh!" Tillrättavisningen var skarp och han tittade menande upp mot taket. Sedan såg han Fjodors sorgsna ansikte och förstod. "Fjodor?"

"Jag är ledsen Sergej." Fjodor slog ut med händerna, när han insåg att Sergej förstod att han hade förrått honom. "Jag kunde inget göra!"

"Pest och förbannelse!" Sergej spillde ingen tid trots svordomarna. Han hade sedan länge planerat alternativa flyktvägar, och slängde sig ut genom fönstret ut på brandstegen. I samma stund kom Säkerhetskommisionens soldater in i rummet med höjda

dem, struntade i glassplittret som skar upp handen, struntade i kulkärven som for ut över hans rygg och svepte ner för brandtrappan så fort benen bar. Han rusade runt om hörnet bort mot Gavenskajabron. Där stannade han, gick lugnt ner för trappan vid brons ena fäste, ner mot kajen, och blandade sig med Babors söndagspromenerande medborgare. Han svepte in sin blödande hand i filtmissan som ett provisoriskt förband.

Sergej svor tyst för sig själv. En av hans bästa vänner hade förrått honom och han hoppades att det hände efter att han fick kontakt med kardierna. Han var rädd nu. Så här nära hade säkerhetskommissionen aldrig kommit. Rädslan pulserade genom hans ådror som smärtsamt flammande eld och han var tvungen att anstränga sig till det yttersta för att hålla sig lugn.

Det trillande tjutet från visselpipor vid bron visade med all önskvärd tydlighet hur nära det var, men ingen tjänsteman i svart rock, ingen kamouflageklädd soldat med automatkarbin i högsta hugg, rusade ner mot kajen. Han hade undkommit. För den här gången.

DET ÄR ALLTID VÄRST DAGEN EFTER

Anmälan på konventet

Kostnad: -

Spelsystem: Gemini

Antal spelare: 4

Förkunskaper: Ytliga kunskaper räcker.

Arrangör: Magnus Sjöström, Cell Entertainment

Det är kallt och mörkt, och snön faller tungt över de två männen som står hukade över byltet i snön.

- Tja, man har väl sett värre...

Det dröjer ett par sekunder innan den bistra rösten tar till orda igen.

- Nej, så ta mej fan om jag har. Jag har aldrig sett något värrel!

- Hur var det med smedens unge då? Säger en försiktig röst. Han var väl ganska ... trasig... han med?

- Jo...men det här ... det är ju ... och ögonen, för helvete, hans ögon är ju borta! Den barska rösten tystnar igen.

- Om det inte vore för att han... hon... den ...sytt ihop delarna till en sån där jäkla docka! Den försiktiga rösten bryter ut i snyftningar. Ett

det som ligger i snön. Sedan hissar den större av de två upp byltet över axeln och vänder på klacken.

- Nu går vi hem. Jag skall i alla fall ha ett riktigt bra nyår, och inte ens den där galna dockmakaren skall kunna stoppa mig!

Den store, barska mannen strosar iväg genom snöfallet med den slappa kroppen/trasdockan över skuldran och försvinner i mörkret. Ensam kvar under tallen står den mindre, skrämde skepnaden och snyftar svagt. Mellan fingrarna håller han en ensam, svart byxknapp, en knapp som skulle göra sig utmärkt som öga till en trasdocka.

Mannen slutar att snyfta och börjar le hungrigt...

DOMINGO'S SKATT

. en berättelse om mod, blod och kallt stål

Anmälan på konventet

Kostnad: -

Spelsystem: 7th Sea

Antal spelare: 5

Förkunskaper: Inga, men ett sinne för witty repartees är en fördel. Samt en ohemul mängd T10. Minst tio per spelare.

Arrangör. Bernard Christiansson och Charlie Björklund, DMF

Året är 1668. Mellan nationerna Montaigne och Castille rasar ett förödande krig. Modiga själar från världen över söker sig till det ockuperade Castille i jakt på ära och rikedom. På världshuset "El Toro" i staden San Augustin sitter fem personer som ännu inte vet hur en vacker flicka och en ond man kommer att förändra deras liv för evigt.



Domingo's skatt är ett matinéäventyr i en värld där kvinnorna är undersköna, skurkarna diaboliska och där hjälten alltid har tid för en kvick replik. En skvätt Monkey Island, ett par nypor Errol Flynn och en stor dos hjältemod.

PARASITUS PARADÍSI

OBS! Föranmälan OBS!

Kostnad:-

Spelsystem: Topform, bättre än friform!

Antal spelare:4

Förkunskaper: Inga

Arrangör: Ola Janson och Patrik Lundqvist

Förkunskaper: Astronomiska - måste vara bekant med följande begrepp:

Magisk Realism, Vertigo, Invisibles, Preacher, Svart Katt Vit Katt.

Denna dag var tveklöst den värsta i Sergeis liv. Han hade suttit uppe halva natten för att översätta den lettiska självmordssektens manifest. Okej - det var inte tillåtet ta med sig jobb hem men ledningen hade gett honom dispens mot att han inte tog ut övertid. Han blev klar exakt 02:23, sparade dokumentet och var precis på väg att ladda upp texten på firmans server när en tunn strimma rök sipprade upp ur från modemmet. Trots att han kastade sig på sladden och ryckte ur den hade modemmet med ett ljudligt <POP> börjat brinna och plasthöljet smält som vax ner i elektroniken. Modfälld brände han en cd trots att han visste att det var strängt förbjudet att forsla information ensam genom staden. Efter ett par oroliga timmars sömn satte han sig i bilen till på väg till jobbet.

Han hade ingen aning om hur men plötsligt lossnade ratten från styrstången. Trots att han tvärbromsade hade den nybyggda avgiftningskliniken huvudingång totaldemolerats.

Med ett blödande knä och smutsiga kläder dök han upp på jobbet två timmar försenad. Han försökte förklara vad som hänt för sina överordnade. Han var inte säker på att de trodde honom - de hade i alla fall småskrattat lite. Leendena försvann omedelbart när datorns lilla högtalare spelade "Best of Barry Manilow" istället för att visa översättningen.

Då slog det honom...

Pizzabudet hade bara haft en arm.. Alkisen som sovit bredvid soptunnan nära hans hus var samma person som hjälpt honom ta sig ur bilen vid kraschen...Och varför i all världen höll ambulansförarna varandra i handen när de hjälpte de skadade?

Utredningen var försenad minst en dag och Sergei Narotowicz hade

På samhällsorganismens rygg, precis där armarna inte når, sitter en parasit. Den lever förvisso på organismen, vilket organismen inte tycker om, men den äventyrar inte organismens existens. Parasiten ser på verkligheten ur ett unikt perspektiv. Parasitens klarsyn är överlägsen och smaken från dess lallande dåre till värd är allt annat än angenäm.

I denna actiontragedi är hjältarna ensamma i världen om att ha extraordinära förmågor och, tro mig, de skulle avstå från sina förmågor vilken sekund som helst om de fick välja. Som parasiterande outsiders klarar de upp mysterier, statskupper, massmord och trasiga coca-cola maskiner åt en stundom otacksam vär(I)d.

EFTERFESTEN II

Skuggor över Ankh-Mörpörk

Anmälan på konventet

Kostnad:-

Spelsystem: GURP's Discworld

Antal spelare: 4

Förkunskaper: Inga

Arrangör: Erik Noland (031 - 654 789) och Otto Wintzell

Någonting är ruttet i Ankh- Morpork. Det känns på lukten. Stadens gator är inte längre säkra att vandra. Sinistra kultister smider ränker. Mystiska mord begås till höger och vänster. Tentakelförsedda monster och krokodiler gnisslar tänder i grändernas dunkel.

Vad står på?

Vem ligger bakom?

Vill DU till varje pris veta sanningen?

Vågar DU möta det okända?

Spela i så fall

Efterfesten II: Skuggor över Ankh-Mörpörk



YOUR DREAMS ARE NOT TRUE...

Anmälan på konventet

Kostnad:-

System: World of Darkness/Friform

Antal spelare: 3-4

Avgift: (Vad vet jag? Ingen?)

Arrangör: Henric Nilsson (tel. 0704-547485)

Förkunskaper: Inga speciella men ett eller ett par avsnitt av X-files i bagaget är inte fel.

FBI Training Centre Quantico, Virginia

Det är sent på kvällen. Ute så öser regnet ner. I ett fönster på tredje våningen lyser en ensam lampa. När kameran glider in igenom detta fönster så avslöjas ett exklusivt kontor där tre män befinner sig i någon slags diskussion.

-Hur kunde ni låta en ensam otränad civilist komma undan er alla!? Vet ni vad det här kostar oss? utbrister den sittande mannen kontrollerat. Han ser ut att med endast det faktum att han är äldst kunna tillrättavisa de två andra som befinner sig på motsatt sida om det stora ekskrivbordet.

Det ögonblicks tystnad som uppkommer känns som en evighets tunga börda. Så slits den i sönder av ljudet ifrån en tändsticka som raspar mot ett plån. När den lyfts emot cigaretten som är dess mål så lyser den upp rökarens ansikte. Ett ansikte som får nyhuggen granit att se mjuk ut. Ögonen är de som en mördare har, kalla och oerhört genomträngande. När tändstickan har tänt cigaretten så svarar dess ägare med sin kalla röst:

- Vi kommer att hitta och ta hand om henne.

- Det hoppas jag. Du vet hur viktig hon är.

Mannen med cigaretten svarar inte utan vänder sig om och lämnar rummet. I hans fotspår följer den tredje mannen utan att ha yttrat ett ord

Välkommen till en episod av X-files som du och dina kompisar har huvudrollen i.

"Mulder & Scully not included"

SÄLLSKAPSRESAN

Anmälan på konventet

Kostnad:-

Spelsystem: Kult, fast 1973

Antal spelare: 4

Förkunskaper: Inga

Arrangör: Björn Stegerling (040-97 37 85, e_front@hotmail.com)



-"Välkomna ska ni vara till soliga Spanien mina damer och herrar! Denna korta bussfärd kommer att ta er från flygplatsen till hotellet för incheckning. Därefter står det er fritt att göra vad ni vill i kväll. Det finns gott om trevliga restauranger inom gångavstånd från hotellet för er som är hungriga och vill ni hellre ta en drink eller två så kan ni göra så på någon av de barer som ligger längs hotell gatan. Eller varför inte en liten promenad längs stranden? Frukost imorgon serveras 8-10 och klockan 11 avgår en busstur till slottsruinen och traktens högst belägna ort, Guadalest. Priset för denna utflykt är 12 kronor. Angående fredagens grisfest..."

THE FUNHOUSE

Anmälan på konventet

Kostnad:-

Spelsystem: Drakar och Demoner/ Freeform

Antal spelare: 4

Förkunskaper: Inga

Arrangör: Sofie Svensson



Fyra goda vänner i tonåren från West Ham, England, skall påbörja sitt sommarlov. Dessa fyra är ett gäng latmaskar, no-gooders som spenderar sina liv med att snatta, glo på skräckfilm och snacka skit. En lycklig slump (ett föräldrapar skall dra till Thailand på sin årliga semesterresa) lämnar ett hus ledigt och grabbarna ska spendera två veckor med ett skräckfilmsmarathon. "Var snäll mor katten, drick inte upp farsans öl, det finns mat i frysen och ring tant Agda nån gång så att hon vet att du lever." Dagen efter avslutningen firar vännerna med att fika på det lokala kaféet. Då kommer det in en typling som sätter upp en poster angående ett kringresande tivoli som anländer i West Ham om tre dagar. Detta tivoli skall enligt postern ha världens otäckaste skräckhus. Det låter ball...



ENÖGDE JACKS HEMLIGHET

Anmälan på konventet

Kostnad: -

Spelsystem: Freeform

Antal spelare: 4

Förkunskaper: Inga

Arrangör: Jim Nordlander (jim@academic.nu)

Jag skall berätta vad som hände i går kväll.

Jag och Leo och (Sir) Gerinomino hade tagit dagen ledigt (joo det låter bättre än rymt Leo. Tänk om någon faktiskt kommer att hitta denna och läsa. Då kan vi bli hjältar om vi skriver rätt.) för att planera strategier med båtslag. Som modeller använde vi skepp gjorda av bark. Blicken jag fick från Mr Gronald sa att jag inte skulle börja skryta med om vårt gigantiska slag med barkbåtar vi hade och hur vi sänkte dem... just ja.

Efter vi serverat den väldigt gamle vithårige mannen i hörnet och skurat golvet i köket. Efter att jag förklarat för Nelly, (som vi nu lämnat för alltid) om våra strategier och hur vi sänkte båtarna, så kom den vithårige mannen stapplande. Han måste ha hört vad vi sagt för plötsligt så böjer han sig fram och säger... så liten, hämrad hårväxt.. hmm säkert av ett lågt hugg av sabel vid tidig ålder hmm...

"Är ni stolta pirater!?"

"Nej Sir! Vi serv.."

"Jaja, var noga med att de inte får tag på denna!", sade han och drog ur fickan ett pergament.

tjuck "Med denne skatt *tjuck*... med denne skatt skall ni bekämpa alla pirater *tjuck*" Den gamle mannen började att svikta och föll rakt in i köket. I ryggen hade han tre knivar.

"Är det något mer vi behöver veta?", frågade jag. (Näää, det sa du ju inte. Du skrek ju som du var tappad i olja. HAHHAHA. Tyst, man behöver faktiskt inte skriva allting!) Det sista han sa var att vi skulle akta oss för den enögde piraten Broooo (och att vi inte skulle dricka spetsad rom).

Nu sitter vi här i en tunna med två vänner som erbjudit oss tak över huvudet. Imorgon skall vi in till staden och hitta båtar som kan ta oss SydVäst mot vår skatt!

undertecknat

James Timothy



Ultra Ducks - Ducks in Space är ett brädspel skapat av Outer Limit Games och är löst baserat på brädspelen Ultra Ducks - Duck or Die. © 2000 OLG HB



DUCKS IN SPACE

INTRODUKTION

Våra vänner ankorna har lämnat jordelivet och gett sig ut på upptäcktsfärd i Jymden. Efter att ha utplånat allt liv på Anqdammer ger de sig nu på resten av universum i ren illvilja. Lyckligtvis för övriga invånare i Jymden så är ankorna som vanligt helt oorganiserade och lyckas därför inte göra några samlade attacker och de flesta lever ett lugnt liv, ovetandes om faran som lurar på dem.

EXTRA TILLBEHÖR

För att spela detta brädspel behöver man även en helt vanlig tärning med sex sidor.

INNAN SPELETS BÖRJAN

Plocka ut spelplanen och lägg den på bordet. Klipp sedan ut de olika spelplåserna och beskrivningarna som finns på s. och använd dem för att spela.

REGLER

Slå en tärning för att avgöra vem som börjar. Den spelaren som börjar drar ett kort, sedan drar spelaren till höger en anka, osv tills alla spelare har en anka. Varje spelare rullar sedan en tärning och läser av i tabellen Startpunkt på spelplanen för att avgöra vart någonstans ankan skall placeras ut på spelplanen som ett sikte. Nu börjar den förste spelaren att göra saker med sin anka. En anka kan göra lika många av följande saker som det antal handlingar ankan har:

Springa

Attackera

Använda Specialförmåga

En anka kan förflytta sig det antal rutor som det står i fältet förflyttning på artbeskrivningen utöver de ovan nämnda handlingarna. En av de ovan nämnda handlingarna kan hända när som helst under en förflyttning.

Man kan inte flytta ankan diagonalt över spelplanen. Om en anka hamnar på en ruta som innehåller en maskin som säger Boink kan ankan välja att använda en handling att starta den. Spelaren rullar då en tärning och läser i tabellen Boink på spelplanen. Maskiner som säger Boink markeras av terminaler på spelplanen. Om en anka vill passera en dörr måste spelaren först läsa av på Dörrtabellen på spelplanen och följa instruktionerna. Dörrar markeras av gröna rektanglar på spelplanen.

SPRINGA

När en anka springer rullar spelaren en tärning och ankan får då förflytta sig detta antal tärningssteg.

ATTACKERA

En anka kan attackera en anka som den har fri sikt till, alltså att det inte finns några väggar mellan dem. Om inget annat anges när ett vapen över hela spelplanen. När en anka attackerar en annan anka rullar attackeraren en tärning och lägger till sin attackbonus för det valda vapnet. Försvaren rullar också en tärning och lägger till sin försvarsbonus. Om attackeraren får högst måste den försvarande ankan dra lika många livspoäng som skillnaden mellan attackerarens och försvararens slutsumma. Om försvararen vinner händer ingenting. Attacken misslyckades. Om antalet livspoäng kommer ner till eller under noll så är ankan död och ute ur spelet.

ANVÄNDA SPECIALFÖRMÅGOR

En anka kan använda sin specialförmåga som en handling. Dock endast en gång varje gång det är ankans tur. Regler för hur dessa används står på respektive anka-beskrivningskort. Duck Whos specialförmåga fungerar även genom väggar.

VEM VINNER

Den anka som blir ensam kvar i rymdskeppet vinner spelet och får själv bestämma vart skeppet skall styras för att fortsätta övertagandet av Jymden.

SCENARION

För att göra spelet lite roligare kan man spela något av dessa scenarion. Spelar man dem med samma ankor i en följd får man ut ännu mer av spelet då det blir en hel historia som berättas.

När man spelar dessa tre scenarion i en följd så har varje anka tre stycken äggörskloner som ligger redo att kläckas i den lilla ankdammen i mitten av skeppet. Om en spelares anka dör under spelets gång kommer en ny klon att kläckas nästa runda i ankdammen i mitten och spelaren kan fortsätta spela igen med en helt fräsch anka. Dessa tre kloner gäller för alla tre scenscenariona, så om man dör två gånger under Alien Invasion! så har man endast en chans kvar till de övriga två scenariona.

ALIEN INVASION!

BAKGRUND

Ankornas skepp, Deep Duck Space Anq har intagits av en hel drös slemmiga rymdvarelser som kommer att döda ankorna om de kan bara för att de är så himla onda och dessutom är deras favoritträtt Krispig Anka. Det är upp till varje anka att döda så många slemmiga rymdvarelser som möjligt för att inte behöva sova med en ögat öppet och riskera tt bli av med stjärtfjädrarna när de utträtt sina behov.

REGLER

Spela som vanligt, men varje gång en dörr till ett rum som inte besökts tidigare under spelomgången öppnas använd tabellen Vareler som finns på spelplanen. Kasta en tärning och läs av motsvarande rad på tabellen för att se vad som finns i rummet. Om det visar sig vara en rymdvarelse i rummet befinner den sig så nära mitten som möjligt eftersom de har väggfobi och håller sig undan väggar om de inte jager ankor eller andra rymdresenärer. Rymdvarelserna kan bitas eller spruta syra för att attackera och därför attackera på håll, precis som ankorna. Efter att alla ankor har gjort alla sina handlingar börjar rymdvarelserna att attackera de ankor som finns i närheten och därefter förflytta sig. Varje handling som en rymdvarelse har gör den en attack på emn anka som finns inom synhåll. Om det finns flera möjliga ankor den kan atackera slumpar man vilken det blir genom att slå en tärning. Vid slutet av varje runda går varje rymdvarelse så många steg den kan, vilket står beskrivet bredvid varje varelse nedan, närmaste anka. Denna förflyttning görs av spelarna och de flyttar rymdvarelserna så att de kommer så när ankan som möjligt. En tärning steg betyder att man kastar en tärning och flyttar lika många steg som utfallet på tärningen.

MESIG LITEN RYMDVARELSE

- 1 handling
- 1 Attackbonus
- 1 Försvarbonus
- Flyttar en tärning steg
- 5 livspoäng
- 5 poäng



GANSKA FARLIG SAK

- 2 handlingar
- 3 Attackbonus
- 3 Försvarbonus
- Flyttar en tärning plus tre steg
- 8 livspoäng
- 10 poäng

EN RIKTIGT LÄSKIG RYMDVARELSE

- 3 handlingar
- 5 Attackbonus
- 5 Försvarbonus
- Flyttar två tärning steg
- 10 livspoäng
- 20 poäng



VINSTKRITERIER

Den anka som först nått 100 poäng, är ensam anka kvar på spelplanen, eller som har mest poäng när hela rymdskeppet är rensat från rymdvarelser vinner detta scenario.

LAGA SKEPPET!

BAKGRUND

När rymdvarelserna invaderade skeppet förstörde de vitala delar så att skeppet inte längre fungerar. Ankorna måste därför samla ihop tre viktiga komponenter som ligger utspridda runt om på skeppet för att kunna laga det. Det är rymdhopsmanicken som har gått sönder och för att laga den behöver man en krokodilklämma, en sladd och ett batteri. Batteriet finns i maskinrummet (rummet med siffran 1), sladden finns i det andra maskinrummet (rum 3) och krokodilklämman finns i nattduksbordet i kaptenes hytt (rum 23).

REGLER

Om en anka håller i en eller fler saker och blir dödad så tappar den allt på den plats där ankan dog. Den anka som först hinner fram till den dödade ankan får därför alla saker den dödade ankan höll i.

VINSTKRITERIER

Den anka som har alla tre saker och tar sig in i cockpit (rum 21) lyckas laga rymdhopsmanicken och vinner detta scenario.

RESAN HEM

BAKGRUND

Deep Space Duck Anq är nu rensat från ohyra och lagat och det är dags att ge sig av. Ankor kan ju dock inte, som alla vet, samsas om någonting om det inte finns et utomstående hot. Den anka som är ensam kvar får bestämma vart skeppet skall styras, men det blir en endam resa...

REGLER

Alla ankor slås mot alla tills endast en finns kvar.

VINSTKRITERIER

När endast en anka är levande kvar på spelplanen är spelet slut och den ankan har vunnit.

-	-
2	2

W	M
4	4

5	5
6	6

DUCK ROGERS

- Hand. 2
- Förf. 12
- Liv 7
- Försv.-B 3



VAPEN

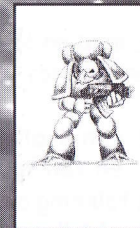
Liten blaster-pistol som har Attackbonus 3.

SPECIALFÖRMÅGA

Kan välja att slå om ett slag som den är missnöjd med.

DUCK MARINE

- Hand. 3
- Förf. 8
- Liv 8
- Försv.-B 5



VAPEN

Har ett mega-blaffa-vapen som ger 5 i Attackbonus.

SPECIALFÖRMÅGA

Har en autinjektor som ger två extra livspoäng. Livspoängen kan dock aldrig bli mer än 8.

RIPLEY DUCK

- Hand. 2
- Förf. 8
- Liv 12
- Försv.-B 3



VAPEN

Har vapen med digitalur och eldkastare som ger 5 i Attackbonus.

SPECIALFÖRMÅGA

Kan välja att ducka och får då +2 i Försvarbonus under nästa runda.

DUCK STARFIGHTER

- Hand. 2
- Förf. 8
- Liv 10
- Försv.-B 4



VAPEN

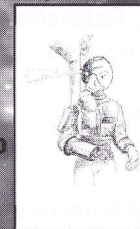
Har en hårfön som ger 3 i Attackbonus.

SPECIALFÖRMÅGA

Har fruktansvärt tur, ett valfritt slag kan slås om.

BORG DUCK

- Hand. 1
- Förf. 6
- Liv 10
- Försv.-B 2



VAPEN

Ett blastergevär cybernetisk hopkopplat med hjärnan, ger 6 i Attackbonus.

SPECIALFÖRMÅGA

Kan använda sig av den kollektiva intelligensen och får då +4 i Försvarbonus i nästa runda.

DUCK WHO

- Hand. 2
- Förf. 8
- Liv 8
- Försv.-B 5



VAPEN

Har endast ett ynkligt litet vapen till hands som ger 2 i Attackbonus.

SPECIALFÖRMÅGA

Kan göra en psykisk attack som har 4 i Attackbonus och en räckvidd på 5 rutor och gör dubbel skada.

EMMIS

Vad är en Emmis?

En Emmis är ett pris som instiftades för att öka kvaliteten på de arrangemang som hålls under Sydcon. Emmis priset är också en belöning för våra arrangörer som gjort bra ifrån sig. Totalt finns det sju stycken olika Emmis priser. Dessa, tillsammans med bedömningsgrunder står uppräddade nedan.

Bästa Scenario: Scenariot skall vara väl sammanhängande, med betoning på spelbarhet och utrymme för spelledaren att improvisera, samt väl motiverande för karaktärerna. Även tydlighet och enkelhet i scenariots upplägg tas i beräkning vid bedömningen.

Bästa Layout: En tydlig, men ändå nyskapande layout som stämmer väl med den stämning som scenariot i sig skall skapa.

Bästa Karaktär: Karaktären skall vara lätt att ta till sig, tydlig i sitt upplägg och visa på hur den kan spelas. Den skall också lämna utrymme för spelarens personliga tolkning av dess personlighetsdrag. Karaktären skall också vara väl länkad till scenariot och vara motiverad att bege sig in i de händelser scenariot bjuder på.

Bästa Figurspelsarrangemang: Hur väl genomfört arrangemanget är, hur bra det fungerar för besökare. Är arrangemanget välorganiserat och originellt ger även detta extrapoäng. Om arrangörerna dessutom lyckas med att skapa något nytt är även detta positivt.

Bästa Diorama: Dioramat skall vara en sammanhängande helhet, välplanerat och tydligt. Rekvisita och effektar är även det ett plus. Ett välskrivet scenario inverkar även på bedömningen.

Publikens Val: Röstar fram av alla deltagare på SydCon. Publikens Val delas ut på avslutningen.

Bästa Spelleadare: Röstar fram av de lag som deltar i rollspelsscenariona. Bästa Spelleadare delas ut på avslutningen.

Vem utser vinnarna? En jury utsedd av Rollspelsansvarige och Figurspelsansvarige bedömer de olika arrangemangen och utser en vinnare i varje kategori förutom priset Publikens Val.

ANMÄLNINGSGUIDE

1. Fyll i det inträdesalternativ som gäller för dig. Du väljer alltså ett av följande:

- SVEROK medlem 180 :-

- Icke - SVEROK medlem 200 :-

Om du är SVEROK medlem måste du fylla i föreningens namn.

2. Välj vilka brädspel, kortspel och figurspel du ska spela.

- Till brädspelsturneringarna skall man välja vilket kvalpass man vill spela. Man får spela mer än ett kvalpass. Folk som inte spelat något pass har förtur framför folk som vill spela sitt andra pass. Kostaden är 30 :- oavsett om du spelar ett eller två kval.

- Till kortspelen väljer du bara vilket du vill spela.

- Till WH40K väjer man om man vill tillhöra grupp ett eller två. Dessa spelar på olika tider.

3. Välj vilka rollspel du skall spela. Endast EN person i ert lag anmäler laget, denne betalar hela avgiften och skriver i lagnamnet samt kryssar eventuellt i SL-rutan. De andra i laget anmäler sig inte till rollspelet i fråga utan bara till konventet i helhet. Tillhandahåller ni SL har ni förtur.

4. Skall du äta lunch på konventets utmärkta lunchrestaurang Gripen, så fyll i de dagar du vill ha lunch. Det finns bara 200 luncher, så först till kvarn gäller.

5. Summera kostnaderna. Fyll i summan i fältet summa.

6. Fyll i TYDLIGT namn och adress. Det är viktigt att detta är tydligt, annars vet vi inte vem som anmält sig till vad. Du är själv ansvarig för att vi kan läsa anmälan.

HJÄRTLIGT VÄLKOMNA TILL SYDCON!

FREDAG										LÖRDAG										SÖNDAG										MÅNDAG																			
16	17	18	19	20	21	22	23	24	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15		
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								Mexican Shootout									
10:e Hier...										Salaligan										10:e Hier...										10:e Hier...																			
Marionett.										Vår man i...										Vår man i...										Marionett.																			
En Dollar...										En Dollar...										En Dollar...										En Dollar...																			
Diplomacy										Axis & Allies										Global Dippy										Diplomacy																			
Black Death										Diplomacy										Axis & Allies										Brittania																			
Adv. Civ.										Black Death										Black Death										Junta																			
Junta										Kremlin										Brittania										Axis & Allies																			
SPS WH 40K										WH40K G1										WH40K G2										WH40K G1										WH40K G2									
										Sällskapsresan										Warhammer Fantasy Battle										Warhammer Fantasy Battle										Fia med Knuff									
SPS WFB										BloodBowl P1										Bloodb P2										BloodBowl P1										Bloodb P2									
										Enögd Jacks Hemlighet										Mordheim										Mordheim										Final Bloodb.									
SPS MDH										Battle fl. Gothic										Battle fl. Gothic										Battle fl. Gothic										Battle fl. Gothic									
										SPS BFG										WH40K By Day - The Fang, Chanson d'automne, Two Smokin' Barrels, Historiska figurspel, Judgement Day, Kelly's Hjältar, WH40K Hidden										WH40K By Day - The Fang, Chanson d'automne, Two Smokin' Barrels, Historiska figurspel, Judgement Day, Kelly's Hjältar, WH40K Hidden										WH40K By Day - The Fang, Chanson d'automne, Two Smokin' Barrels, Historiska figurspel, Judgement Day, Kelly's Hjältar, WH40K Hidden									
INVTENING																				INVTENING										INVTENING										INVTENING									
										Parasitus Paradisi, Your Dreams are Not True, Det är Alltid Värst Dagen Efter, Domingo's Skatt, Efterfesten II																																							
SWCCG: Sealed										SWCCG: Swiss										Magic Typ I										Magic Typ II																			
AF-X Lajv										AF-X Lajv										AF-X Lajv										AF-X Lajv																			
																																								Young Jedi									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									
INVTENING										INVTENING										INVTENING										INVTENING																			
																																								LUNCH									