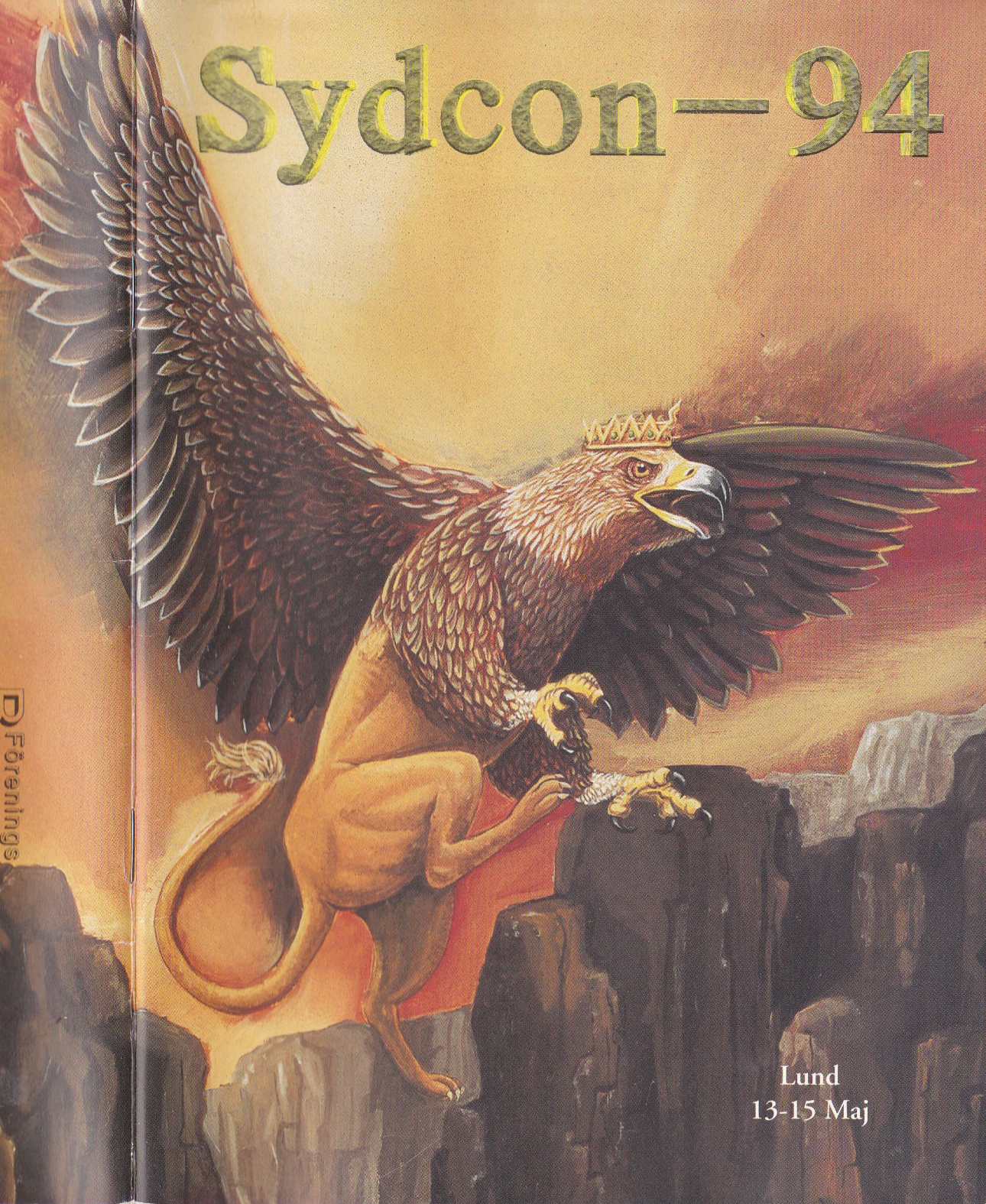


# Sydcon-94



Lund  
13-15 Maj

B  
Förenings  
post



~~Avs: SVEROKS Södra Distrikt  
Grönegatan 19B  
S-222 24 LUND  
SVERIGE~~

## Välkommen till Sydcon 94

SVEROKS SÖDRA DISTRIKT hälsar er för tredje gången varmt välkomna till rikets sydligaste konvent. Som vanligt går evenemanget av stapeln i Lund under Kristifygarhelgen den 13:e till 15:e maj. I år står Vipeholmskolan som värd för konventet, vilket innebär ett smärre miljöombyte för trogna Sydconbesökare. Vi hoppas kunna erbjuda er en strålande helg i spelhobbyns tecken, med förstklassiga turneringar, god underhållning samt många trevliga och karnevalstokiga människor. Än en gång varmt välkomna till Sydcon.

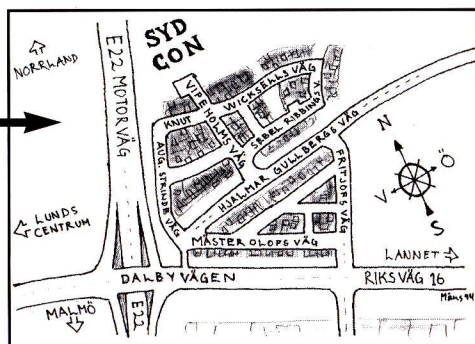
### Innehåll

Information .....	3	Rollspelsturneringar .....	15
Anmälningssguide .....	6	Schema .....	18
Smått och Gott .....	7	Brädspel .....	21
AD&D Nostalgica .....	8	Figurspel .....	27
Call of Cthulhu .....	10	Illuminati Live .....	32
Vampire .....	12	Dioramor, arrangemang .....	33

VÄGEN TILL  
SYDCON

SISTA  
ANMÄLNINGS-  
DAG

FREDAGEN  
15:E APRIL



Ansvar, layout och inskrivning: Mattias Nordgren. Med hjälp av: Carl-Magnus Hake och Stefan Huszics. Omslagsartist: Peter Svärd. Illustrationer: Måns Frid och Aron Hallberg. Logo: Pontus Amberg. Tålamod: Lisa Sjölin. Kraschar: Mac LC III

## Information

På denna och följande sidor finns information, som inte direkt har med konventets huvudaktiviteter att göra. Ni som har viss konventsvana behöver kanske inte lusläsa dem, men alla konventsnoviser bör däremot läsa igenom dem noggrant.

### Reception.

Receptionen är konventets hjärta, där du av trevliga gossar i gula skjortor kan få svar på alla frågor rörande konventet. Här "checkar du in" när du anländer och efteramäler dig till turneringar. För enkelhetens skull kan du checka in under hela fredagen. I anslutning till receptionen finns det anslagstavlor där information finns uppsatt om varje enskild spelturnering. Om du har otympliga mängder bagage med dig kan du lämna in detta här. Vi tar

dock inget ansvar för inlämnade persedlar. Receptionen är självklart bemannad dygnet runt.

### Logi och comfort

För er som vill sova under konventet har vi avdelat särskilda sovsalar, där givetvis sträng tystnadsplikt ständigt gäller. Ta med er sovsäck, ligunderlag och kanske rent av en kudde att vila huvudet mot. Toaletter och duschar (i begränsad mängd) finns att tillgå. Om ni tycker att standarden på konventet är alltför spartansk kan vi hjälpa er att

**NORDISK SPELKONGRESS**  
PÅ SYDCON KOMMER DET NORDISKA  
SPELFÖRBUNDET HÅLLA KONSTITUTIONERANDE  
MÖTE. TAG TILLFÄLLE ATT STIFTA NYA SPEL-  
KONTAKTER MED SKANDINAVISKA  
BRÖDRAR OCH SYSTRAR.

boka ett bra hotell. Hör i så fall av er i god tid.

### *Cafeteria och Mat*

Den alltid chips-, coca cola- och ostbågesugne rollspelaren får i cafeteria sitt lystmäte. Förutom de sedvanliga nytigheterna serveras dessutom frukost på lördagen och söndagen (anmäl dig kvällen före). Microvågade matbitar finns också att köpa, liksom kaffe och te. I samarbete med livsmedelsprogrammet på Vipeholmskolan serverar vi tre ordentliga måltider (se nedan), vilka endast går att förbeställa (se anmälningsguiden).

### *Försäljning*

All försäljning av alla de slag på konventet är förbjuden utom den som fått tillstånd av konventsledningen. Något sådant ska inte vara svårt att få, särskilt inte om det rör sig om ideell försäljning.

### *Butiker*

De butiker som kommer att besöka konventet är Flaman, Tradition, Bosses Hobby och GMS-Import.

### *Ordningsregler*

- \* Ingen störande klädsel.
- \* Ingen tobaksrökning inomhus eller någon form av alkoholförtäring.
- \* Inga paintballvapen
- \* Likaså inga vattenpistoler eller -ballonger. Inget vattenkrig alltså.

Störande personer kommer omedelbart avvisas från konventet av våra vakter. Vi drar oss inte för att ringa till polisen om det skulle behövas.

### *Turneringar*

Huvudattraktionerna på SydCon är givetvis våra spelarrangemang. Vi delar in dessa i rollspel, konfliktspel och dioramaspel. De spel som man bör föranmäla sig till (läs mer om anmälan nedan) och till vilka det delas ut standar-

diserade Sydconpriser kallas "turneringar". Bland rollspelen är Vampire, Call of Cthulhu och AD&D Nostalgica extra prioriterade vad gäller priser och spelledare, vilka vi står för. Det finns även chans att avnjuta dessa äventyr i specialinredda scenariorum för maximal inlevelse. En del turneringar har en övre gräns för hur många deltagare som kan vara med. Om för många anmäler sig gäller somvanligt först till kvarn...

Vi har försökt undvika krav på förkunskaper till våra turneringar. Det är emellertid värt att notera att spelledare givetvis skall ha goda kunskaper i repsektive system.

Förutom de spelaktiviteter som står nämnda här i foldern kommer en uppsjö andra arrangemang att hållas. Läs mer om detta i bekräftelsen. Det är självklart fritt fram att hålla egna arrangemang på konventet, kontakta oss i god tid innan.

### *Frågor*

Ni är välkomna att ställa frågor om det är saker ni undrar över. Kontakta då gärna SD:s kansli på tel 046-134258. Är det något särskilt som är oklart, hör av er till huvudansvarige Carl-Magnus Hake, 040-16085.

Gäller era frågor specifika spelarrangemang kontakta respektive arrangör.

## *Sydcon menyn*

*Presenterad av Vipeholmskolas stjärnkockar*

*Fredag middag: Fläskkotlett med sås, grönsaker och potatis*

*Lördag lunch: Lasagna med råkostsallad*

*Lördag middag: Nystekt kyckling, stekt potatis, sås och sallad*

*Kaffe serveras efter samtliga måltider*

## Anmälningssguide

Om man vill anmäla sig till Sydcon använder man sig säkrast av våra färdiggjorda inbetalningskort. När man fyller i ett sådant är det viktigt att gå igenom följande punkter:

1. Skriv tydligt. Detta är extra viktigt, då den färdigtryckta texten på inbetalningskortet är mycket liten.

2. Kryssa i inträde. Inträde för hela konventet kostar 130 Kr för Sverok-medlemmar, och 150 Kr för övriga. Vid dörren är inträdet 180 Kr, eller 70 Kr per dag. Inträde är obligatoriskt för att delta i något arrangemang på konventet. Besökare kommer givetvis in gratis.

3. Om du skall anmäla ett lag (till någon rollspelsturnering, eller till GW-lagturneringen), skriv ditt lagnamn på platsen för sådan. Alla lag som anmäls på en blankett kommer således få samma namn.

4. Om ni vill äta mat fyll i det på avsedd plats. Vi serverar tre mål, 1. middag (45kr) på fredag, 2. lunch (35kr) på lördag och 3. middag (45kr) på lördag.

5. Kryssa nu i vilka spelturneringar ni vill delta i. Vissa tur-

neringar går i olika pass, det är då extra viktigt att specificera vilket pass ni vill spela. I lagtävlingarna anmäler endast en person laget.

6. Kryssa i om du vill beställa en sydcontröja. Tröjorna kostar 100 Kr och kommer ha samma motiv som omslaget till denna folder.

7. Fyll i din ålder. Din ålder vill vi reda på för att undvika alltför stora generationsklyftor mellan spelledare och spelare i rollspelen.

8. Summera alla avgifter och fyll i summan i postgirots ruta.

9. Fyll till sist i ditt namn, adress och telefonnummer. Betalningsmottagare är Sydcon och postgiro numret är 494 79 80 - 1.

10. Om du inte har tillgång till våra färdigtryckta inbetalningskort får du använda dig av postens vanliga inbetalningskort.

11. Sista föranmälningsdag är den 15:e april. Anmäl dig snabbt, eftersom vissa av våra turneringar har maxgränser vad gäller deltagarantal.

12. Anmälan är bindande.

13. En bekräftelse på er anmälan kommer att skickas ut en vecka innan konventet.

## Övriga arrangemang:

### *Auktion*

Sälj dina överflödiga spel på Sydcons auktion. Lämna in dina varor i receptionen. Avgiften är 5 Kr för varje utropad vara (även om den inte blir såld). Auktionen går av stapeln tidigt på söndagen.

### *Filmvisning och datarum*

Har du fått spel på allt spelande, besök då Vipeholmskolans aula där rykande färska laserdiskfilmer kommer rullas så ofta som möjligt. Bland titlarna kan nämnas

T2-director's cut, Coneheads och Deep Space Nine (den nya amerikanska Star Trek-serien). Eller besök vårt datorrum och testa dina färdigheter med joysticken i vårt multianvändarsystem.

### *Figurmålningstävling*

Är du en fena på att måla figurer? Ställ då upp i Sydcons figurmålartävling. Klasserna är enstaka figur, ridande figur och diorama.

Arrangör: Göran på GMS-import och Mike McVey från Games Workshop.

*Sydcon presenterar stolt sina hedersgäster*

**ANDY CHAMBERS  
OCH  
MIKE McVEY  
FRÅN GAMES WORKSHOP.**

*Andy Chambers är en av konstruktörerna till bl.a. WH Fantasy Battle och WH 40k. På Sydcon kommer Chambers hålla i seminarier om spelmakeri och Games Workshop kontra spelhobbyn. Mike McVey är en av Citadels mer celebra figurmålare. Missa alltså ej chansen att prata och utbyta erfarenheter med två av Europas mest kända personligheter inom figurspelshobbyn.*

# »Portalen»

## AD&D Nostalgica

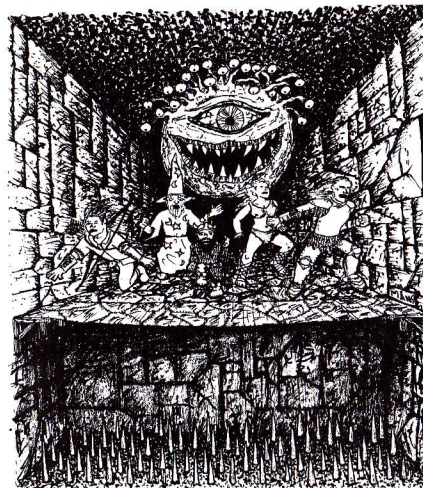
EN KUSLIG TYSTNAD hade spridigt sig i dungeongången. Bara klampet från de fem äventyrarnas fotsteg hördes. Längst fram gick Gurkin, den mäktiga barbarbrigaden med sitt +2 broadsword berett ifall något skulle hända. Efter honom gick Stygnar, prästen som nyss stigit en level och fått lära sig två nya level 4 spells. Tredje man var den undersköna alvmagikern Eldaara, som nyss räddat livet på gruppen, genom att kasta en fireball in

i ett rum fullt med onda bugbears.

Olyckligtvis var det den sista level 3 spell Eldaara hade läst in. Nu fick hon lita på två kvarvarande magic missiles. Näst längst bak gick Surdin, tju-

ven med 17 i DEX. Ivrigt spanade han efter secret doors och traps. Surdin hade aldrig varit med om ett dungeonkomplex med så lite hemliga gångar. Den gamla trollkarlen som byggde komplexet verkade ha varit riktigt noga med att se till att eventuella äventyrare skulle få det svårt. Längst bak kom Bruenor, den sturske dvärgen skyddad av sin +3 chain och med en +1 axe över axeln. I rummet de nyss varit i hade Bruenor blivit sårad av ett scimitarhugg från en ettrig kobold. Såret hade redan hunnit läka, tack vare en ring of regeneration som dvärgen hittat i förra äventyret.

Plötsligt bröts tystnaden av Gurkins mäktiga stämma. "Det är en beholder framme i gången! Håll för ögonen allihopa, eller lyckas med era magic saves!" Bruenor för-



sökte springa fram för att kämpa mot varelsen men föll ner i en pittrap som utlöstes under honom. Han landade på några uppåtstående spikar med påstruket gift. Lyckligtvis klarade han sin save mot poison och tog bara tio hitpoints i skada av giftet. Uppe i gången hade Eldaara precis börjat mumla en trollformel, när Gurkin utbrast:

"Ta't lugnt grabbar, beholdern är bara en illusion. Jag märkte det när jag skulle hugga mot den. Mitt svärd gick bara igenom den."

Följ med på en skön resa tjugo år bakåt i tiden, då rollspelen låg i sin linda. Upplev den härliga känslan av att undersöka fantastiska grottsystem, propade med monster och skatter. Här behöver du inte vara med i en amatörteatergrupp för att ha någon chans att vinna turneringen, utan det gäller att döda så många monster som möjligt, hämta flest skatter, hitta de hemliga gångarna, undvika alla djävulska fällor, komma som längst ner i grottan och givetvis ha ihjäl draken på slutet.

**Lagstorlek: 5 spelare**  
**Förkunskap: Ingen (simpel AD&D logik)**  
**Avgift: 100kr/lag**  
**Tidpunkt: Pass 1 och 4, samt så ofta som möjligt i scenariorum**  
**Arrangör: Fredrik Carleson, Jade Sceptrum, tel. 046-394882**

Sponsras av  
**Flammans Spel**

# »Sand och Aska»

## *Call of Cthulhu*

SOLEN STIRRADE som ett förtärande från en klarblå himmel. Högt över dalen svävade en gam. Däruppe var allting ljudlöst och stilla. Längre österut bredde döda havets gnistrande blå yta ut sig. I väster låg Jerusalems bullrande och smutsiga gator. Men nu gled gamens blick över något som inte passade in i landskapet under henne. En liten stad nere i en dalgång som brant sluttande ned mot döda havets strand bara en halvmil bort. Intrasserad började gamen cirkla ned mot staden. Men på avstånd fångade en reflex gamens uppmärksamhet. Instinkten sade henne att det var

döden som kom vid horisonten. Tålmodig satte hon sig på en klippa och väntade på att slakten skulle börja.

Tystnaden i biblioteket var tryckande, hettan var nästan outhärdlig. Det enda som störde tystnaden var fem gåspennors raspande mot pergament. Någonstans i huset ljöd en klocka.

-”Klockan, men inte kan det vara skymning än?”

-”Jo, jag är rädd för det. Är det någon som är klar?”

Alla fem skrivarlärlingarna skakade sorgset på sina huvuden. De vara alla plågsamt medvetna både om



sina order om att göra klart sina fem avskrifter av den heliga skrift och om förbudet att vistas i biblioteket efter mörkrets inbrott.

-”Vad ska vi göra?”

-”Usha pryglar oss om vi inte blir klara i tid.”

Pennorna började med förnyad iver pränta tecken på de långa pergamentrullarna.

“Frukten av din mark och av allt ditt arbete skall förtäras av ett folk som du inte känner; förtryck allenast och överväld skall du lida i all tid. Och du skall bli vanvettig av de ting du skall se för dina ögon.”

Plötsligt genljöd steg i korridorerna, förvånade vände sig de fem om.

I Judeas glödande stenöknar krälar mörkret strax under ytan på den vattenspegel vi kallar verklighet. I Jerusalems bibliotek viskas ramsor på språk långt äldre än mänskligheten. I Konungens palats

hänger hans religiösa och politiska motståndare vrålande på sina kors. Mer än ett halvt årtusende har flytt sedan Kung Salomons gyllene tid och skuggorna vilar nu tunga över Judea.

Flera av Lovecrafts noveller utspelar sig i en dimmig forntid. De antyder att ondskan var långt mer aktiv under antiken än i modern tid. “Sand och Aska” försöker ta till vara dessa strömningar och deras möjligheter. Till föranmälda spelare skickas material om miljön och rollpersonerna ut. Den som vill sätta sig in mer i antikens Judea rekommenderas boken “Fynd i bibelns länder” av Magnus Magnusson eller “The holy land” av Murphy-O’Connor.

**Lagstorlek: 5 man**  
**Förkunskap: Ingen**  
**Kostnad: 100kr/lag**  
**Tidpunkt: Pass 2 och 3,**  
**samt så ofta som möjligt i scenariorum**  
**Arrangör: Kalle Vestin**  
**tel. 046-157197**

# »Ängelns Blod»

Diablerie: Istanbul  
Vampire

Året är 1453 e Kr

**M**ÖRKRET har lagt sig över konstantinopel och en mycket spänd atmosfär ligger över staden. De normalt folktäta gatorna står tomma, vinstugorna och tavernorna som vid den här tiden på dygnet brukar vara fulla med gäster som sjunger



och dansar är stängda. Bortsett från syrsornas sång är det enda som bryter tystnaden mullret av artilleri och ett fåtal skrik från stadsmurarna.

I palatsets tronsal sitter en man, vars hy är vit som snö, vars hår är svart som natten och vars ögon är de djupaste blå. Han ger intryck av otrolig visdom och hans ungdomliga skönhet är gudomlig men trots detta tycks något tynga honom.

Porten till tronsalen slås upp och in skriker en något äldre herre med stolt hållning iklädd kläder som tyder på enorm rikedom, bestämt går han fram till tronen där han faller på knä.

- Ers Helighet, ursäkta att jag stör men turkarna står vid

murarna.

- Jaha, Konstantin. Det är trevligt att du informerar mig, men jag är trött. Tack du kan gå.

- Men Ers Helighet, Ni förstår inte allvaret i situationen, Konstantinopels framtid står på spel.

- Jag är fullt införstådd med situationen, men som jag sade behöver jag vila.

- Men Ni har ju sovit hela dagen.

- Javisst.

- Men utan Er kan vi inte besegra en sådan jättehär. Ni är Akashak, krigets ängel, hitsänd av Gud. Ni kan inte bara lämna mig och mitt imperium åt sitt öde.

- Visst kan jag det och det kommer jag att göra. Jag ska lämna Konstantinopel åt sitt öde och sedan sova i tusen år. Men du Kejsar Konstantin skall först leda mig till min hemliga gravkammare och

sedan skall du leda dina män mot fienden där du kommer att stupa.

För en bråkdelens sekund blinkade ett rött ljus till i Akashaks ögon och Kejsaren föll till marken, kysste hans fötter och sade.

- Så skall det bli.

Och så blev det.

Ängelns Blod är ett scenario om diabolism där spelarna är den värsta sortens brottslingar, utövare av Diablerie.

Blod är makt. Makt är blod.

För er som vill ha inspirerande läsning rekommenderas Anne Rices Vampyrtriologi, samt någon reseskildring av Istanbul.

**Lagstorlek: 5 spelare**  
**Avgift: 100 kr/lag**  
**Förkunskap: Ingen**  
**Tidpunkt: Pass 2 och 3,**  
**samt så ofta som möjligt i scenariorum**  
**Arrangör: Tomas Ruzic,**  
**Jade Sceptrum,**  
**tel. 040-980396**



"WHERE GAMERS GO..."

<b>Postorder</b>	<b>Katalog</b>	<b>Sortiment</b>
Bor du långt bort kan du alltid anlita vår postorder-service. Telefonen är bemannad alla dagar fram till 21:00.	Ring eller skriv och beställ vår postorderkatalog, den är självklart gratis. <b>Butik</b> Mån-Fre 11-19 Tors 11-21 Lör 11-17	Vi har alla de stora engelska och amerikanska företagens produkter. Dessutom har vi Göteborgs bredaste urval av temfigurer.

FLAMMANS SPEL  
TEGNERSGATAN 8  
412 52 GÖTEBORG

TEL. DAGTID 031- 18 03 87

FAX 031-18 03 87



"WHERE GAMERS GO..."

<b>Postorder</b>	<b>Katalog</b>	<b>Sortiment</b>
Bor du långt bort kan du alltid anlita vår postorder-service. Telefonen är bemannad alla dagar fram till 21:00.	Ring eller skriv och beställ vår postorderkatalog, den är självklart gratis. <b>Butik</b> Mån-Fre 11-19 Tors 11-21 Lör 11-17	Vi har alla de stora engelska och amerikanska företagens produkter. Dessutom har vi Göteborgs bredaste urval av temfigurer.

FLAMMANS SPEL  
TEGNERSGATAN 8  
412 52 GÖTEBORG

TEL. DAGTID 031- 18 03 87

FAX 031-18 03 87

# BOSSSES HOBBY

**Kungsgatan 35**  
**(vid Värnhemstorget i Malmö)**

**Tel. 040 - 29 11 20**

**Säljer roll- och  
konfliktspel**

## Kult

»Andra Generationen»

En underlig man var han, min morfar. Han hade rest runt hela världen och hade fyllt hemmet med saker från världens alla hörn. Han hade elfenben, trästatyer, dolkar, svärd och dessutom en torkad människoskalle.

Jag träffade honom bara en gång och det var på mormors begravning. Jag var fem år gammal då. Morfar var en lång och senig man, klädd i frack och sorghatt. Han grät högt i kyrkan minns jag och så kysste han mormor där hon låg i sin kista.

Mamma hade ingen kontakt alls med honom. De hade aldrig stått varandra så nära. Jag och min bror blev enormt förvånade när vi fick reda på att vi hade ärvt honom nu

nyligen.

Vi åkte ut på landet där hans hus stod, för att gå igenom sakerna. Jag letade efter skallen men hittade den inte just då. I källaren flöt det brunt, stinkande vatten på golvet. Det verkade komma från en vägg som var provisoriskt dimmurad. Vi lät en murare hugga ned väggen för att undersöka vad som var fel.

Bakom väggen fanns det ett trångt rum.

Där hittade jag den torkade människoskallen... och tio stycken till...

Andra generationen är ett äventyr som utspelar sig år 1994 i ett regnigt Skåne.

Fyra mäns liv förändras mycket kraftigt och fort då de en dag får ärva sin döde morfar. Ett makabert fynd i ett rum i källaren på morfars gamla hus blir upptakten till



ROLLSPEL



en mardröm för de fyra.

**Lagstorlek:** 4 spelare + SL

**Förkunskap:** Ingen

**Avgift:** 50 kr/lag

**Tid:** Pass 5

**Arrangör:** Johan Eriksson,  
DMF, 046-

## Ars Magica

»Ondskans Tid»

Dyster är den trakt där höst ständigt råder, där gott folk håller sig inomhus om natten och där östanvinden tjuter på hedarna.

Få är de stigar som leder till detta månens kalla landskap, detta skuggornas vida rike, detta vilddjurens karga pandemonium.

Endast herren vet vad för väsen som dväljes i skogarnas dunkel, vad för röster som viskar till en från skogens inre och endast herren vet vad för trolska ljus som spelar under trädens lövverk.

Detta är en drömlig berättel-

se om förräderi, hämnd och ond, bråd död.

**Lagstorlek:** 4 man + SL

**Förkunskap:** Ingen / SL,

god erfarenhet av fantasy

**Avgift:** 50kr

**Tid:** Pass 4

**Arrangör:** Olof Marnung,  
Loaded Dice, tel. 0451-  
36003

## DoD Expert

»Mörkrets vargar»

Äventyret utspelar sig i  
Treflodslandet.

“I denna  
mörkrets  
tid kallar jag Er, Balek, o  
ärade vän.

Ty rovdjuret har vaknat. Jag  
såg mörkrets vargar resa sig...

Mitt skrik på hjälp är stort,  
ty tiden är knapp...

Balek, o ärade vän, jag kallar  
Er.

Tjänare i Den Heliga Stjär-

Sponsras av  
Strategi & Fantasi

nans brödraskap FANDOR.”

**Förkunskap:** Ingen

**Lagstorlek:** 4 spelare + SL

**Tidpunkt:** Pass 2

**Avgift:** 50kr

**Arrangör:** Johan Norrman,  
DMF, tel. 046-135707

## WH Fantasy RP

»Da'Skavens has landed»

or

»Rats! they stole our  
holy Goblet»

I Nulns kloaker  
smyger en ohelig  
allians fram. En  
allians med ett  
syfte. Ett syfte  
höljt i dimmor. En  
dimma sprider sig...

**Lagstorlek:** 4 man + SL

**Förkunskap:** Ingen

**Avgift:** 50 kr/lag

**Tid:** Pass 3

**Arrangör:** Christoffer  
Krämer, HEX, 046-  
148672

## AD&D 2nd ed.

»Gamla Vänner»

Efter ett brev som talade om  
onda krafter bortom det  
världsliga gav de sig av till  
den fridfulla lilla dalen för att  
hjälpa sin gamle vän. Men det  
är mycket som har hänt sedan  
sist de var här.



Överallt  
hör de  
ryktas  
om onda  
väsen som  
hemsöker ber-  
gen och  
till och  
med skogen  
på bergsslutningen verkar  
vara mindre fridsam än förr.

Det krävs inte mycket för att  
inse att någonting är fel, men  
vad kan det vara som har för-  
sänkt ett tidigare så lyckligt  
litet samhälle i det mörker  
som nu råder. Kanske kan det  
ha att göra med ljuden av  
strid bara ett stenkast längre

# FREDAG

# LÖRDAG

# SÖNDAG

12 14 16 18 20 22 24 02 04 06 08 10 12 14 16 18 20 22 24 02 04 06 08 10 12 14 16 18

PASS 1

PASS 2

PASS 3

PASS 4

PASS 5

PASS 6

AD&D nost 1

CoC 1

Vampire 1

AD&D nost 2

Vampire 2

CoC 2

SLS Mutant

SLS DoD

SLS WHFRE

SLS Ars Mag

SLS Kult

SLS AD&D

AHD #1

AHD #2

AHD semi

AHD final

Rus C #1

Rus C #2

Battletech

Rus semi

Rus final

LioN

Adv Civ

Britiannia

LioN final

Adv Civ final

Brit final

Blood Bowl

illuminati Live

Junta

Junta final

Kremlin

illuminati

Kremlin final

illum final

Diplomacy

Diplomacy final

WHFB #1

WHFB #2

WHFB #3

WHFB slutspel

Sp Hulk #1

Sp Hulk #2

Sp Hulk #3

Sp Hulk #4

Sp Hulk #5

Sp Hulk final

SpM #1

SpM #2

SpM #3

SpM #4

SpM #5

SpM #6

SpM #7

SpM #8

SpM #9

Space Marine semifinaler och final

40k #1

40k #2

40k #3

40k #4

40k #5

40k #6

40k #7

40k #8

40k #9

40k #10

40k #11

WH 40.000 semifinaler och final

Mo'W #1

Mo'W #2

Mo'W #3

Mo'W #4

Mo'W #5

Mo'W #6

Mo'W #7

Mo'W #8

Mo'W #9

Mo'W #10

Mo'W #11

Man o'War semifinaler och final

I N V I G N I N G

M I D D A G

L U N C H

M I D D A G

A U K T I O N

A V S L U T N I N G

Alla bräd- och figurspel har regelgenomgång en halvtimme innan spelet börjar.

S C H E M A

fram på vägen.

**Lagstorlek:** 4 spelare+  
DM

**Förkunskap:** DM god,  
övriga bör ha spelat förr

**Avgift:** 50kr/lag

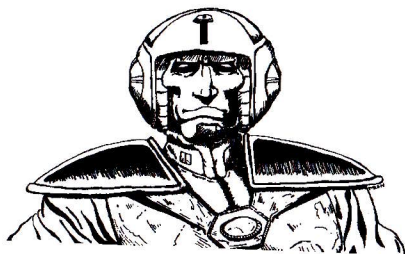
**Tid:** Pass 6

**Arrangörer:** Anders  
Kjöllerström, DMF, tel.  
046-126018

## Mutant Chronicles

»Ondskans lakejer»

I Kartellens sammanträdes rum rådde nästintill fullständig tystnad. De församlade männen, som satt runt ett stort och brett ekbord, var spända och väntade på att någon skulle ta till orda. En av de närvarande, en man i vit kostym och slips, bolmade försiktigt på en cigarett. Tobaksröken bildade små moln, vilka sakta guppade fram genom luften, innan de virvlades upp av en luftkonditioneringsapparat i taket.



Någon prasslade med ett papper. Ingen ville möta de andras ögon. Sekunderna gick. Tystnaden avbröts plötsligt av att en man, sittandes vid bordets ena kortsida, tog till orda. Han var klädd i en rätt åtsittande kavaj, som hade kartellens symbol på uppslaget. - Våra rapporter från Bauhaust på Venus har visat sig vara sanna. Jag fick nyss ett tråkigt meddelande från vår agent där. Någon, mina herrar, någon i kartellens styrelse är förrädare...

Actionladdat pangpang-äventyr i bästa legionärsanda.

**Antal spelare:** 4 + SL

**Förkunskapskrav:** Inga

**Avgift:** 50 Kr

## A House Divided

Hjälp den ädla och frihetsälskande södern att slå sig ur unionen som de penningfixerade nasarna i Washington vill tvinga er att vara kvar i.

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

A House Divided är GDWs klassiska spel om amerikanska inbördeskriget. Spelet är på strategisk nivå med relativt få enheter. Det är lätt att lära sig, men är alltid utmanande att spela, även för erfarna spelare. Turneringen spelas med de officiella turneringsreglerna, med några små ändringar för att få bättre spelbalans.

**Förkunskap:** Ingen

**Avgift:** 10kr

**Tid:** Kval, pass 1 och 2

**Arrangör:** Fredrik  
Innings, SVEROK

## Britannia

Klurigt konfliktspel som

utspelar sig på den tid då det gamla Albion fick många krigiska besökare från kontinenten. Som spelare sköter man diverse folkslag med vilka man försöker erövra nya territorier, helst utan att samtidigt förlora sina gamla. Det är ett spel där man måste tänka mer på framtiden än på nuet och där styrkeförhållandena skiftar med seklernas gång.

**Förkunskap:** Ingen

**Avgift:** 10kr

**Tid:** Kval, pass 3

**Arrangör:** Johan  
Brännmark, DMF, tel.  
046-147269

## Advanced Civilization

Farao Ramses satt på sin tron och lät sig underhållas av några dansöser. Plötsligt kom en man inrusande i salen. Han sprang, utan de tillhöriga artighetshandlingarna,

# GMS-Import

# LEVER

**Butik:** Revingeg. 17A, 223 59 Lund, 046 - 13 40 90  
**Kontor:** 046 - 18 94 10

MISSA INTE CHANSEN!!!  
KOM IN OCH TA REDA PÅ OM VI ÄR  
BILLIGAST PÅ SPEL I SVERIGE.

**Prisexempel:**

**Blood bowl**

**History of the world**

**Vampire, Hardback 2nd ed.**

**Call of Cthulhu 5th ed.**

**Monstrous manual AD&D**

**Fantasipris**

**Billigt!!!!**

**333:-**

**238:-**

**209:-**

**237:-**

## Strategi & Fantasi

Öppet vard. 15.00 - 18.00  
Lörd. 11.00 - 14.00

Aschebergsgatan 19  
Tel. 031-774 22 25

Glöm inte att fråga efter vår postorderlista!!!

fram till tronen och utbrast.

“Store konung, barbarerna från Kush har i tusental strömmat in över vår södra gräns! Dessutom hotar Nilen att stiga över sina bräddar och ser ut att översvämma all vår jordbrukmark!”

Farao Ramses tittade oberört på den flämtande budbäraren och sade till sin vakt: “För bort och halshugg honom.”

Medan den vilt fåktande och skrikande mannen fördes iväg, tänkte farao för sig själv “Rusa in så här och störa mig när jag kopplar av i godan ro. Vet han inte att vi upptäckte järnet för tvåhundra år sedan. Några vilda barbarer skall inte vara några problem för mina väl-drillade trupper. Nilen inte heller, sedan vi lärde oss att bygga bättre skyddsvallar.”

Civilization är spelet där man med hjälp av handel, jordbruk och i vissa fall krig, skall bygga en livskraftig civilisation. Det finns många problem på vägen, där det militära hotet från de andra spe-

larna inte är det farligaste. Se istället upp för epidemier, barbarer, inbördeskrig, naturkatastrofer och svält.

**Förkunskap:** *Ingen*

**Avgift:** *10kr*

**Tid:** *Kval, pass 2*

**Arrangör:** *Markus*

*Lenngerd, HEX, tel.*

*0411-32633*

## Diplomacy

Året är 1900. Det nya seklet har anlant med hopp om fred och frihet. Ett nät av intriger genomsyrar de Europeiska staterna, allianser sluts och de sju mäktigaste männen i världen delar rättvist och broderligt upp Europa emellan sig. Vad är detta? Slut på fientligheterna? Fred i vår tid? Endast du kan hindra Europa från att förstöras av en lång och meningslös fred. Slå vakt om de sanna imperialistiska traditionerna, eller lura andra att göra det i Sydcons nästan

BRÄD SPEL

unika Diplomacy turnering!

**Förkunskaper:** *Inga*

**Avgift:** *10kr*

**Tid:** *Kval, pass 1*

**Arrangör:** *Per R*

*Lindström, Jade Sceptrum,  
tel. 08-6620394*

## Illuminati

“Illuminati är konsten att bestämma utan att någon vet om det, att inte bestämma när någon vet om det, att ibland bestämma när någon vet om det och att aldrig veta något om det.”

Citat: okänd

“Att spela Illuminati är samma sak, även om du inte vet om det.”

Citat: okändare

**Förkunskap:** *Ingen*

**Avgift:** *10kr*

**Tid:** *Kval, pass 2*

**Arrangör:** *Lucifer Hall,*

*Ghek, 046-149906*

## Junta

I det lilla latinamerikanska landet Republica de los Bananos gick livet sin gilla gång. På en taverna inte långt från presidentpalatset satt två gamlingar och spekulerade om hur många presidenter man skulle få se innan året var slut.

“Jag tror att Armando Diaz sitter kvar ett tag till. Han har goda kontakter med både armén och marinen och har dessutom mutat inrikesminister Vascez”, sade den ena.

“Jag tror tvärtom att flygva-penchef Delgado snart tar över. Sedan Alcazar blev mördad stöder både kyrkan och studenterna honom. General Tapioca, chefen för tredje armékåren, sägs också ha lie-rat sig med Delgado”, sade den andre.

Den första gamlingen hann inte replikera förrän en våldsam skottlossning bröt ut från presidentpalatset...

Junta är spelet, där du tävlar

om makten i en liten banan-republik i Sydamerika. Alla medel är tillåtna inklusive de otillåtna. Målet är att, när spelet slutar, ha mest pengar på sitt hemliga schweiziska bankkonto.

**Förkunskap:** *Ingen (regel genomgång)*

**Avgift:** *10kr*

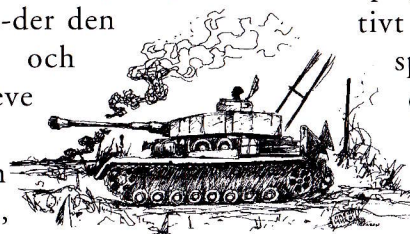
**Tid:** *Kval, pass 4*

**Arrangör:** *Mattias*

*Nordgren, DMF, tel. 040-306737*

## Lion of the North

Det är den 6:e november 1632. Dimmorna har lagt sig över fälten utanför den lilla staden Lützen i Sachsen. Vad som kunde varit en lugn dag har istället artat sig till att bli en dag då ett våldsamt slag skall utkämpas. De kejserliga styrkorna, under den excentriska och grymma greve Wallenstein, står mot den svenska armén,



under den legendomsusade Gustav II Adolf, segraren från Breitenfeld, lejonet från Norden.

Turneringen på SydCon kommer att spelas i ett kval där de två bästa går vidare till final. Ta med egna spel!

**Förkunskap:** *Mycket god, ingen regelgenomgång.*

**Avgift:** *10 kr*

**Tid:** *Kval, pass 1*

**Arrangör:** *Carl-Magnus*

*Hake, Jade Sceptrum,  
040-160851*

## The Russian Campaign

»When Barbarossa begins all the world will hold its breath«

Klassikernas klassiker bland konfliktspelet. The Russian Campaign är ett rela-

tivt snabbspelat

spel på kärnivå

om det tyska

anfallet på

Ryssland

1941. Trots

att spelet är relativt enkelt simulerar det ändå kriget på ett förvånansvärt exakt sätt. I kvalen spelas åren 1941-1942, i semifinalen 1942-1943 och i finalen 1943-1944.

**Förkunskap:** *Ingen*

**Avgift:** *10kr*

**Tid:** *Kval, pass 1 och 2*

**Arrangör:** *Fredrik Innings, SVEROK*

## Kremlin

Kamrat Shootemdedsky reste sig upp, harklade sig och sa:

- Icke skyldig!

Kamrat försvarsminister gav ifrån sig ett förvånat utrop:

- Va fals, har du sålt dig till marxisterna kamrat!

En lättad ekonomi minister, kamrat Bungaloff, torkar svetten ur pannan, han hade undkommit exekutionspatrullen för andra gången sedan han blivit uppflyttad till byrån. Anklagelserna hade tagit hårt på honom och om inte Reform expansionister-

na hade ett ess i rockärmen var han snart såld.

Ryktet om kamrat KGB chefs död kom som en chock - han som hade sett så frisk ut när han hade skickat både kamrat utrikesministern och kamrat industriministern till Sibirien.

Bungaloff såg förvånat upp, hade han blivit utsedd av Nestorn till Ny KGB chef? En grön bricka med en tryckt 8 damp ner bredvid honom och bytte hans förvåning till ett överlägset leende. I nästa Purge fas gjorde han sig redo, offrena var redan utsedda. "Dump" en mörkbrun bricka studsade mot hans huvud - 9.

En nöjd trotskist lämnade rummet med ett svagt leende på läpparna...

Kremlin spelet där en säker vinst aldrig är säker.

**Förkunskap:** *Ingen*

**Avgift:** *10kr*

**Tid:** *Kval, pass 1*

**Arrangör:** *Mattias Lindberg, LUS, tel. 046-113408*

## Allmänt om figurspelen

\* Alla figurer skall vara ordentligt målade och spelare bör ha någorlunda autentiska modeller.

\* I WH40k, Space Marine och Man o' War anmäler man sig till högst tre kvalpass, och i WHFB och Space Hulk till ett av kvalpassen. Sedan följer finalspel... Blood Bowl och Battletech spelas som utslagsturneringar.

\* Till alla spelen skickas eventuella regelförklaringar/ändringar ut till de anmälda i god tid.

## GW Lagtävling

Parallellt med turneringarna i Warhammer FB, 40k, Space Marine, Blood Bowl och Man o' War kommer det att hållas en lagtävling.

Ett lag skall bestå av 2-5 personer med högst en spelare i varje delturnering som spelar för laget. Man får bara vara med i ett lag. De bäst placerade spelarna i de olika spelen kommer att ta hem poäng till sitt lag i lagtävlingen.

En person anmäler laget men samtliga spelare måste individuellt anmäla sig till delturneringarna. Vem som spelar i vilket lag specificeras på plats.

**Avgift:** *10kr*

**Arrangör:** *Stefan Huszics, Anerrifto Kybos, tel 040-495673 samt DMF, Hex, Likstöm och Loded Dice*

**Sponsor:** *GMS-Import*

## BloodBowl

Turneringen (Dragon Cup 2) är liksom förra året en utslagsturnering.

Planer kommer att finnas men inte lag, alltså: tag med egna målade figurer.

**Förkunskaper:** *Bör ha läst reglerna*

**Avgift:** *20kr*

**Tid:** *Pass 1 och framåt...*

**Arrangör:** *Andreas Nordin  
m fl, DMF, tel. 046-  
138184*

**Sponsor:** *Strategi &  
Fantasi*

## Warhammer 40.000

»And they shall know no fear»

-“Vi har tillryggalagt hälften av de fyra kilometrarna som åtskiljer rymdskyttelns landningsplats och det uråldriga templet från upprorets tidsålder.

Djungeln och dess täta undervegetation reducerar kraftigt sikten.

Inga incidenter hittils.

Klart slut. ”

Plötsligt indikerar bioscannern att det finns något levande precis framför oss. Broder Marko reagerar snabbast och ger eld med sin stormbolter i en vid båge. Målet träffas och utplånas. När vi gjort en målidentifi-

kation inser vi att vi definitivt inte är de enda som vill åt templets hemligheter.”

Slagen kommer att vara i scenarioform och spelas med 1000pts arméer köpta ur senaste möjliga armélista. Slagen är tidsbegränsade till ca. två timmar. Ett fåtal arméer kommer att kunna hyras på plats.

**Förkunskaper:** *fördel,  
men ej krav*

**Avgift:** *20kr*

**Tidpunkt:** *Se Schemat...*

**Arrangörer:** *Erik*

*Marnung m.fl., Loaded  
Dice, tel. 0451-36003*

**Sponsor:** *Spelhålan*

## Man o' War

Manan skyddar dem som dyrkar honom, säger luttrade sjöfarare i “Old World”.

På havets botten ligger fortfarande de ruttande resterna från slaget vid Bann-Barbarann.

Var du en av Manans trogna?

**Förkunskap:** *Ja...*

**Avgift:** *20kr*

**Tid:** *Se schemat...*

**Arrangörer:** *Filip Svensson  
m fl, HEX, tel. 046-  
144779*

**Sponsor:** *Flammans Spel*

## Space Hulk

Mission:

Teleport into the inner hulk. Move to Sorius Chamber and retrieve the Sorius artefacts. Scanners indicate heavy activity in the former sanctum. Cleanse in the name of the Emperor.

Stort 3D-system att rensa



från “alien activities”. Vi kommer att skraddarsy reglerna efter scenariot, men utgår givetvis ifrån Space Hulk’s regelsystem. Ni spelar i lag med två spelare i varje, där Ni spelar terminators och vi tar hand om fientlig verksamhet. Anmäl er till ett av fem kvalpass.

**Förkunskap:** *Ingen, inga  
figurer krävs heller*

**Avgift:** *20kr/lag*

**Tid:** *Pass 1-5*

**Arrangör:** *Henrik Olsson  
m fl, Alea Regent, tel.  
046-323864*

## Space Marine

“Lay blood at the Emperors feet”

Princeps Seniores Marnuc gav order om att trots de stora förlusterna fortsätta anfallet och inta staden. Den enorma titanen lydde Marnucs instruktioner trots svåra skador. Med kraftfulla kliv närmade man sig den spillra av fiender som samlats i och

kring staden. Långt innan stadens försvarstornskanoner kunde nå dem låste titanens skyttar sina vapen på tornens kraftcentral. Med ett rytande gav man eld med den ena höghastighetspansarkanonen. Efter tio sekunders eldgivning hade kraftcentralen jämnats med marken.

Man fortsatte att avancera framåt. När man efter tre minuter klev över stadsmurarna, gav fienden upp. "En sådan här seger till så är vi förlorade", tänkte Marnuc.

Turneringsregler:

Till turneringen används en 6000p armé uppbyggd efter reglerna. Under kvalspel och semifinaler väljer man ur denna armé en styrka på 4000p även denna enligt reglerna. I finalen används hela 6000p armén.

Inga allierade är tillåtna

En hel del prisändringar kommer att ske främst med inriktningen att massinfanteri ska bli billigare och en del

truppslag med "felaktiga" priser kommer att ändras.

Psyciregler kommer också att tillkomma i stil med de som redan finns till Eldar.

**Förkunskap:** *Skapliga*

**Avgift:** 20kr

**Tid:** *Se schemat...*

**Arrangör:** *Daniel Persson m fl, Anerrifto Kybos, tel. 040-192721*

**Sponsor:** *Flammans Spel*

## Warhammer Battle

Dimman lättar och jättarna som förut bara var skuggor i dimman blir verkliga. De rusar emot den lilla gruppen modiga som bestämt sig för att ändra världsförloppet. Korparna väntar otåligt på att få rensa benen från färskt kött. Hur länge kommer vassinnet att pågå?

En warpgate har öppnats på en liten "obebodd" ö utanför

Arabys kust. Ni har alla skilda anledningar för att komma dit först.

Följande gäller:

1. 3000 points value. 4th edition regler.
2. Chaos champions har inga förmågor.
3. Deamons är inte wizards.
4. Flying high finns inte.
5. Winds of magic 1d6.
6. Magic kräver egen tillgång till magibox.
7. Utslagsturnering, därefter bestäms finaltid.

**Förkunskaper:** *Bra att ha*

**Deltagaravgift:** 20kr

**Tidpunkt:** *Pass 1-3 (kval)*

**Arrangör:** *Conny Sandahl m fl, SF Den Gode, den Onde och den Fule, tel. 040-234184*

**Sponsor:** *Spelhålan*

## Battletech

"Mitchels world": "A rust coloured rockball in the middle of nowhere, totally inhabited, not worth shit, but

very important. Lying in the middle of jumplanes among them one to Tikenow and one to Dieron, the Draconis and Capellan constantly fought over it.

But now it's peace!"

"Poor comfort", you think when the two bigwigs left the place crawling with abandoned bands of mercenarys and only one leopard dropship in the whole place.

That dropship is mine, no talk about it.

Turneringen kommer att spelas som en direktelimination cup. Grundreglerna från Battletech manualen kommer att användas. Tag med 1 Lance på max 140 ton, minst 3 mecs, max 5 mecs.

**Förkunskap:** *God*

**Avgift:** 10 kr

**Tid:** *Pass 3 och framåt...*

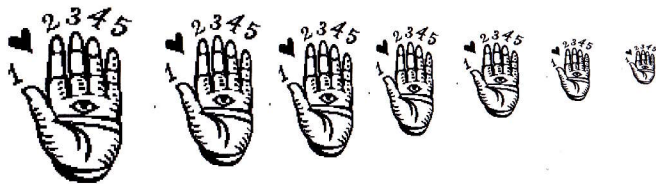
**Arrangör:** *Christoffer Sjöquist, DMF, tel. 046-135707*



# ILLUMINATI live

På SydCon 1994 kommer ett möte att äga rum där mänsklighetens framtid kommer att avgöras. För första gången träffas alla de som egentligen styr världen, och alla de som skulle vilja vara i deras ställe kommer givetvis också vara där. Officiellt är det hela en fredskonferens i FN:s regi, men i korridorerna viskas det om Assassiner och Fnord...

**Illuminati Live** är ett sätt att själv kunna få uppleva den Stora Konspirationen: att själv få Elvisdyrkarna på sin sida i kampen mot Nätverket, att själv få övertyga Pentagons tjänstemän om Cthulhus förträfflighet som långdistansvapen. Konventet kommer att genomsyras av lögnar, viskningar, och dolkstygn i ryggen. Alla anmälda får två roller, en officiell och en hemlig. Sedan får man med hjälp av lobbyverksamhet, hot och spionage försöka uppnå sin organisations syften. Regler för Övertag, Neutralisering och Förstörelse av andra konferensdeltagare kommer givetvis att finnas. Missa inte detta unika tillfälle till maktmissbruk på konventets största enskilda arrangemang - bli upplyst!



Arrangör: Ossian Sunesson mfl, Jade Sceptum.



## Johnny Reb

Tag befälet över en infanteribrigad i juli 1863 mitt under Amerikanska inbördeskriget. Lee har för avsikt att skjuta tyngdpunkten norrut för att leda Yankees bort ifrån sydstaterna.

Slaget vid Gettysburg är kulmen på sydstaternas strävan att bryta sig loss från Unionen. Man skulle kunna säga att sydstaternas öde står och faller med detta slag. Du har nu chansen att som rebell ändra historien eller att som yankee för evigt försegla sydstaternas öde...

Du får spela i två timmar eller tills din brigad ej längre förtjänar sitt namn. Nya spelare kommer att kunna ta plats allteftersom gamla raderas ut. Det är bara att titta förbi och se om det finns plats. Antal platser är preliminärt 6st men det kan bli fler.

**Förkunskaper:** *inga,*

*regelgenomgång på plats*  
**Avgift:** 10kr, betalas på plats

**Tid:** Hela söndagen

**Arrangör:** Magnus

*Eriksson (040-12 36 19)  
och Per Kristersson, Den  
Ståndaktige Tennsoldaten*

## Quatre Bras

Sammandrabbningen mellan Napoleons höger flygel under marskalk Ney och en Engelsk allierad styrka under marskalk Wellington. 16 Juni 1815, 2 dagar innan Waterloo



**Förkunskap:**

*Gärna*

*krigshistoriskt intresserad*

**Avgift:** *Ingen*

**Tid:** *Under hela konventet*

**Arrangör:** *Jerry Adamsson,  
BKF, tel. 0454-54664*

**WW2, Boerkriget**

Tabletopspel i 20mm skala, regelsystemet är baserat på Bonnie Blue reglerna. Gubbar, stridsvagnar, kanoner och övriga fordon finns redan. Om intresset är tillräckligt stort kommer även kampanjer att spelas.

**Förkunskap:** *Gärna läst*

*Bonnie Blue reglerna*

**Avgift:** *Erläggs på plats*

**Tid:** *Anslås på konventet*

**Arrangör:** *Hans Sogndal,*

*DMF, tel. 046-144976*

**Bonnie Blue**

Under Sydcon kommer vi att arrangera nybörjarspel för dig som vill prova på ett historiskt figurspel. För dig som redan har spelat Bonnie Blue ett tag kommer vi att arrangera mer raffinerade scenarier, Beroende på intresse kör vi antingen Bonnie Blue "Classic", vid fronten eller

hos indianerna.

Vi kommer också att ta med olika terräng-effekter som du kan köpa.

Ingen föransmälan behövs, prata med oss under konventet så bokar vi tid.

**Förkunskap:** *Ingen*

**Avgift:** *Ingen*

**Tid:** *Se ovan*

**Arrangör:** *Håkan*

*Danielsson, Spelkompaniet*

**Firefly**

-Blitzkrieg!?

-Njet!!

Mikroskopiska pansarstrider på östfronten 41-45.

**Förkunskap:** *Ingen*

**Avgift:** *Erlägges på plats*

**Tid:** *Anslås på plats*

**Arrangör:** *Peter Lindahl,*

*HEX, tel. 0411-41666*