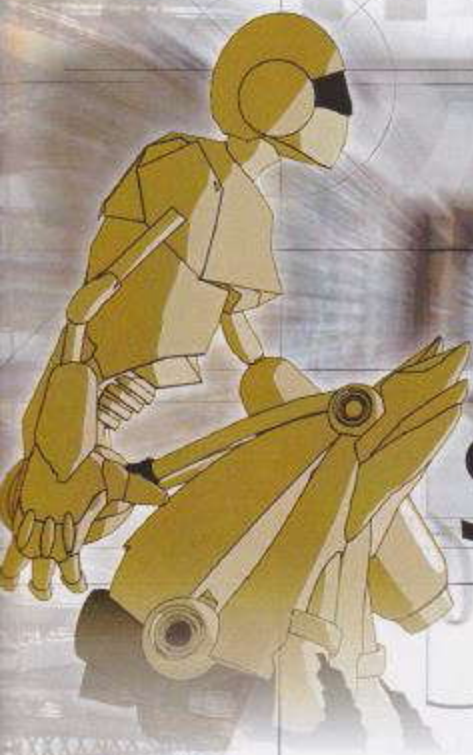


Mora 25-28 oktober 2002



SILLYCON

Innehåll



Inledning	1
Vad är SillyCon?	2
Logi	3
Tåg & Buss	4
Anmälning	5
Schema	6
Workshops	7
ROLLSPEL	
Det alstrande elementet	8
Det bara eldflugorna vet	9
Det är val igen	10
Dold i mörkret	11
I'm singing in the rain	12
I den framtida rättvisans tjänst	13
I skuggan av Freeman Corp.™	14
Messias	15
Mörkret mellan stjärnorna	16
Ormen och trädet	17
Sepsis - Drömmen om Atlantis	18
Snörök	20
Porten till helvetet	21
BRÄDSPEL	
BloodBowl: Bloody Mary Cup	22
FIGURSPEL	
Kung Miffers magiska kalsonger	24
Warhammer Fantasy Battles	25
Warhammer 40.000	26
KORTSPEL	
Magic: The Gathering	27
Tv-spelsretro	28

Förord

[SillyCon, allas konvent]

Förra årets SillyCon var nummer tio, ett storslaget jubileumskonvent. Men vad blir då årets SillyCon? Ett ljummet året-efter konvent som inte riktigt orkar ända fram?

Nej! SillyCon XI är en pånyttfödelse där en ny generation med nya krafter tar SillyCons fackla och för den likt en klart lysande stjärna in i ett nytt decennium.

Detta märks inte enbart på att vi som är huvudarrangörer är nya, utan också på att många av dem som bidrar med spelarrangemang är av den yngre generationen. Genom detta generationsskifte satsar vi i år extra mycket på att försöka förena gammal med ung, oerfaren med erfaren, för att få ut det bästa av denna nya legering.

SillyCon har även under flera år strävat efter att förena GävleDala-distriktets spelare på ett socialt plan, något som inte alltid varit så lätt. I år gör vi dock ett nytt försök att med nya krafter förena distriktet, och ber därför alla GävleDala-spelare att komma till SillyCon för att ha kul och knyta kontakter tillsammans under en fantastisk helg.

Men SillyCon är som sagt allas konvent, det spelar ingen roll vart ifrån du kommer. Spelglädjen är densamma och vi strävar efter att locka spelare inte bara från GävleDala utan även hela landet.

Och till alla er som för första gången ämnar er iväg på konvent: Ni skall veta att ni är mycket välkomna, och kommer att bli väl omhändertagna!

Erik Hedberg

Och till sist vill alla vi arrangörer tacka de föreningar som hjälper oss att göra SillyCon till vad det är:

Mora Rollspelsklubb
Nisse Nytt
FriSpel
Sollerön Warhammer Society
Institutionen för Metafysik, Uppsala

Tack även till Sverok Stockholm som lät oss använda deras utrustning.

[Vad är SillyCon?]

SillyCon är ett rollspelskonvent som sedan 11 år tillbaka arrangeras av Mora Rollspelsklubb.

Detta betyder att vi i första hand erbjuder mängder av välskrivna rollspelsscenarion, men också andra aktiviteter som brukar associeras med rollspelshobbyn. Framför allt figur-, kort- och brädspel. Konventet är medelstort med ett besökarantal på ungefär 100 personer och har därför en trevlig och gemytlig atmosfär som kan vara svår att hitta på större konvent.

Ny på konvent?

Om du aldrig har varit på ett konvent förut behöver du inte oroa dig, vi som arrangerar SillyCon satsar i år extra mycket på att hjälpa nybörjare tillrätta. Självklart är du välkommen att skriva eller ringa oss och fråga om sådant du undrar, men vi kommer också att i samband med invigningen ha en introduktion till rollspel, konvent och SVEROK (Sveriges roll- och konfliktspelesförbund) där vi går igenom sådant som ofta betraktas som grundläggande.

Senare under konventet kommer vi också ha en workshop med diskussioner om rollspel och äventyrskonstruerande. Där kommer man att få möjligheten prata med de riktigt erfarna spelledarna för att utveckla sina idéer, få tips om hur man spelleder eller helt enkelt lära sig mer om rollspel. För att delta behövs inga förkunskaper, bara ett sunt intresse.

Under själva konventet kommer det alltid att finnas personer som du kan få hjälp av om något är oklart, de finns där för att hjälpa dig att få en så trevlig konventsvistelse som möjligt.

[Liten checklista för nybörjare]

- Tag med liggunderlag och sovsäck.
- Glöm inte hygienartiklar
- Om du speciella önskemål gällande mat (allergier osv.), kontakta arrangörerna i tid.
- Se till att vara utsövd innan konventet eftersom man vanligtvis inte sover så mycket.
- Har du frågor eller är osäker på något, tveka inte att kontakta arrangörerna.
- Om det inte anges kräver inget av rollspelsarrangemangen särskilda regelkunskaper.



[Logi under konventet]

Sömn är något som oftast brukar få lämna plats åt roligare aktiviteter, men när man till slut är tvungen att ta sig en lur är det av största vikt att man får sova ifred. Därför kommer SillyCon att erbjuda sovsalar som ligger i en helt annan del av byggnaden i förhållande till spelsalarna. För en bekväm sömn bör du ta med sovsäck och liggunderlag.

[Kiosk]

Födoämnen kommer att erbjudas främst genom vår välförsedda kiosk, men också genom möjligheten att beställa pizza i kiosken och få den leverad direkt till konventet. Skulle detta inte passa så finns det tre restauranger på bekvämt gångavstånd.

[Frukost & matvanor]

Frukost kommer att serveras gratis i kiosken mellan 07:00 - 10:00 lördag & söndag. Kioskutbud samt frukost kommer att vara vegan-anpassande, och om du är allergisk så hör av dig så ordnar vi det.

För er som vill laga er egen mat så kommer kiosken att tillhandahålla följande utrustning:

- Kyl/frys
- Mikrovågsugn
- Vattenkokare
- Kokplatta med kastrull.

[Kontakter]

Det är alltid trevligt att ha koll på vilka som gör vad och hur man får tag i dessa personer.

Här följer en lista med konventets alla kontaktpersoner:

[Erik Hedberg] Tel: 070 - 5122275 E-post: klok-erik@telia.com

Konventsansvarig. Har svar på det mesta som rör själva konventet.

[Magnus Myrberg] Tel: 073 - 6315283 E-post: mangalf@yahoo.com

Rollspelsansvarig. Vänd er till honom för info om de olika arrangemangen.

[Andreas Sandlund] Tel: 070 - 2414176 E-post: chicco@telia.com

Katalog- och nätansvarig. Svarar på frågor om hemsidan och katalogen.

[Resa till/från SillyCon]

För dig som vill resa bekvämt och miljövänligt har vi här sammanställt en lista över de avgångar som vi tror är intressanta för SillyCons besökare. Detta är inte alla avgångar, så om ingen här passar, ta en titt på SJ:s hemsida (adress nedan). Där kan du även beställa biljetter till ett rabatterat internetpris. Det finns även möjlighet att resa med buss. Bor du i länet är länstrafiken att föredra, annars kan du besöka Swebus hemsida.

SJ:s hemsida:
<http://www.sj.se>

Swebus hemsida:
<http://www.swebusexpress.se>

Tåg till Mora

Fredag:

Sthlm 12.55 - Borlänge 15.35 - Mora 16.53
 Sthlm 15.55 - Borlänge 18.35 - Mora 19.54
 Sthlm 17.55 - Borlänge 20.35 - Mora 21.54

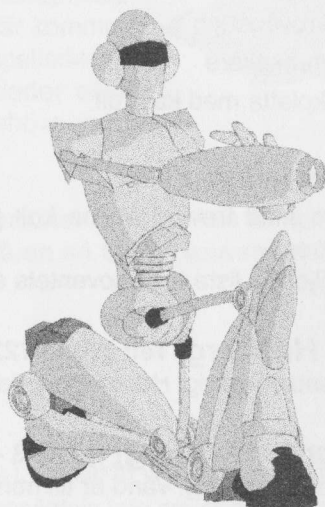
Lördag:

Borlänge 07.35 - Mora 08.55
 Sthlm 06.55 - Borlänge 09.35 - Mora 10.54
 Sthlm 08.55 - Borlänge 11.35 - Mora 12.54
 Sthlm 12.55 - Borlänge 15.35 - Mora 16.54

Tåg från Mora

Söndag:

Mora 13.33 - Borlänge 14.48 - Sthlm 17.05
 Mora 15.05 - Borlänge 16.37 - Sthlm 19.05
 Mora 18.01 - Borlänge 19.37 - Sthlm 22.05



[Så här föranmäler du dig]

Inträdesavgiften är **50 kr/person** oavsett om du föranmäler dig eller inte. Om man föranmäler sig så är det större chans att man får spela det man vill. Det finns ingen sista anmälningsdag, men tänk på att "först till kvarn" gäller. För att föranmäla dig gör du så här:

1. Tag en postgiro-blankett och fyll i postgiro-nr: **286485-8**. Betalningsmottagare är **Mora Rollspelsklubb**.
2. Skriv i prioritetsordning vilka arrangemang (koder) du vill spela, samt vilka spelpass du INTE vill spela på.
3. Skriv ditt namn, adress, telefon och e-post (se avsnitt längst ner på sidan ang. e-post).
4. Betala.

Du kan även skicka din anmälan (betalning görs fortfarande via postgiro) via vanlig post, om du upplever att det blir för mycket att skriva på blanketten. Var då noga med att ange namn och adress samt antal spelare på postgiro-blanketten när ni betalar så vi kan identifiera er. Märk kuvertet "SillyCon XI" och skicka till:

Erik Hedberg
Sikvägen 14
792 50 Mora

Du kan även e-posta
 föranmälan till: klok-erik@telia.com

Det går också att anmäla en spelgrupp bestående av flera spelare. Som spelgrupp behöver ni inte spela allt tillsammans, det går utmärkt att anmäla sig gemensamt till ett scenario och individuellt till ett annat. Tänk på att vara tydlig med vilka spelare som vill spela vilka scenarion, och på att skriva namn, adress, telefon och e-post till alla spelare i spelgruppen. Dock tycker vi att det är roligare att anmäla sig individuellt, då man lär känna fler nya människor.

Observera att de som betalar inträde till SillyCon, antingen genom föranmälning eller i dörren automatiskt blir medlemmar i den Sverokanslutna föreningen "SillyCon" under den tid som konventet omfattar.

Nytt för i år är att du via e-post (om du angett denna på inbetalningskortet) kommer att erhålla ett lösenord. Detta kan du sedan använda för att göra ändringar i dina bokningar via SillyCons hemsida. Detta system beräknas vara klart i september.

POSTGIROT SVERIGE	INBETALNING/GIRERING A	Kod 1
Postgiro-nr: 28 64 85-8	28 64 85-8	
Scenario: Jag kan inte spela på dessa pass:	Mora Rollspelsklubb	
s01 pass 1	Ditt namn	
s04 pass 5	Din adress	
s08	Postnr och ort	
s09		
Min e-post: anna@epost.se		

Exempel på ifylld postgiro-blankett

Själva konventet börjar 18:00, men vi öppnar dörrarna redan 17:15 så alla får en chans att komma till rätta innan spelandet börjar. Observera också att vi fortsätter att hålla dörrarna öppna under söndagen för den som vill stanna.

[Fredag]:

17:15 SillyCon öppnar

18:00 Invigning och information

18:30 Om rollspel, konvent och Sverok

20:00 - 01:00 Pass 1

[Lördag]:

07:00 - 10:00 Frukost

08:00 - 13:00 Pass 2

15:00 - 20:00 Pass 3 (Workshops)

21:00 - 02:00 Pass 4

[Söndag]:

07:00 - 10:00 Frukost

08:00 - 13:00 Pass 5

13:10 Diskussioner och avrundning

14:30 Avslutning

[Spelpass]

Pass 1 Fredag 20:00 - 01:00

Pass 2 Lördag 08:00 - 13:00

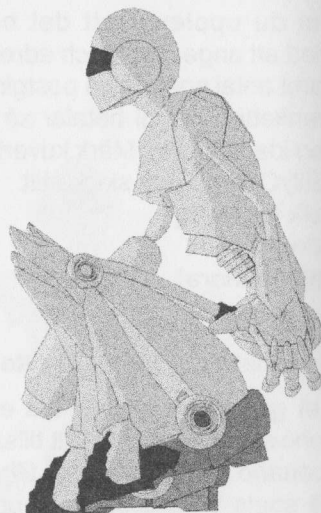
Pass 3 Lördag 15:00 - 20:00

Pass 4 Lördag 21:00 - 02:00

Pass 5 Söndag 08:00 - 13:00

För senaste information om ändringar i schemat och de olika aktiviteterna, se SillyCons hemsida:

<http://sillycon.webhop.org>



Under pass tre kommer det att arrangeras en rollspelsworkshop om rollspel i allmänhet, att skriva äventyr och att spelleda. Under passet kommer ett flertal kortare aktiviteter att äga rum och du kommer att kunna gå mellan dem efter eget intresse. Det kommer att erbjudas olika slags gruppdiskussioner, föredrag och testspelningar.

Detta är ett utmärkt tillfälle för den erfarna att få vädra sina åsikter, testa sina idéer och lära känna nya människor, men också för den nye att få ställa frågor till och lära känna de mer erfarna spelarna.

Det finns inga krav på ett aktivt deltagande och alla kan deltaga på sin egen nivå. Det är ett bra tillfälle att ha trevligt och lära känna nya människor samt förstås prata rollspel.

Dessa workshops kommer till stor del att arrangeras av NisseNytt.

[Äventyrskonstruktion]

Vi samlas i små grupper och pratar om våra äventyrsidéer. Med tips från erfarna konstruktörer har du strax stommen för ett bra äventyr i din hand.

[Föredrag]

Några kortare föredrag kommer att hållas om ämnena: om rollspel, äventyrskonstruktion systemlöst och systembaserat, rollspelsteori, att spelleda, äventyr-plots.

[Testspelningar]

Det kommer att hållas några kortare spelningar där du kan hoppa in och spela lite rollspel. Du deltar helt efter egen förmåga och både oerfarna och erfarna kan ha mycket roligt här. Det går även bra att bara titta på och följa med i berättelsen. Liknande spelningar har vi tidigare arrangerat i samband med Uppsala ungdomsfestival 1999, GothCon XXI, mfl.

[Anekdoter]

Kom och lyssna och dela med dig av berättelser från dina spelmöten. Vi har några roliga anekdoter att förtälja och du har säkert något roligt eller intressant att berätta.

[Det alstrande elementet] [S01]

Överbefälhavaren 1984-05-03
Bilaga 1 till Op. 2 761:31550

På kvällen den 9 februari indikerar spaningssystemet vid Kungsholmen i inloppet till Karlskrona utslag som bedöms som passerande ubåt.

Under de närmaste följande dagarna erhålles ytterligare indikationer varför militärbefälhavaren i södra militärområdet den 11 februari begär förstärkning i form av fartyg och helikoptrar samt påbörjar en systematisk avstängning av alla de sund som leder ut från Karlskrona.

-----Slut på rapporten.

På en av Sveriges största kvällstidningar lägger en reporter ner telefonluren. Med händer darrande av upphetsning krasar han ner några ord på ett papper, slänger på sig jackan och försvinner från redaktionen. Kvar står en halvdrucken kaffekopp.

"Indikationerna är starka. Det bör starta genast."

"Men hur vet vi att Det verkligen fungerar? Det är uråldrigt."

"Allt pekar på full funktionalitet och kompatibilitet. Det är redo."

"Men hur blir med de oinvidiga? Tiderna har förändrats."

"De är okunniga dårar vilka vi kan använda som vi behagar. Inget får stå mellan Det och Syftet."

Den karga havsbotten påminde mest om ett öde månlandskap med sina vassa kala klippor. De enstaka sjögräsknippen som sakta vajade med strömmen och blåmusslorna som silade vatten tog ingen notis om den stora, mörka skepnad som med ett lågt hummande ljud sakta gled förbi.

Information

[Antal spelare]: 4-5

[System]: Friform baserad på autentiskt material från Karlskrona-incidenten 1984.

[Arrangör]: Andreas Sandlund [chicco@telia.com]

[Det bara eldflugorna vet] [S02]

Solen sken från den klarblå himmelen och smälte den sista snön som låg kvar efter vinterns härjningar. Doktor Groda kom ut i solskenet från sitt lilla krypin där han tillbringat vintern och ställde sig i slutningen, rätade ut sin rygg och kunde inte låta bli att dra sig till minnes förra våren då han, frisk och kry, kommit ut ur idet en hel månad tidigare. Då hade snön legat kvar under träden och ån hade haft is invid strandkanten, men det var då och den våren och den mardrömslika sommaren hade tagit ut sin rätt, han fick i stillhet acceptera att han inte var ung längre.

Han putsade sina glasögon mot den slitna frackens ena slag och funderade på att strunta i alltihop, men han hade ju lovat sig själv, det skulle bli nedtecknat. Han kröp tillbaka in och kom strax därefter ut igen med en reservoarpenna i ena handen och en gammal liggare i den andra. Det var några av de få saker han lyckats rädda i löstas. Han satte sig ner och kände värmen från solen innan han slog upp boken. Sedan satt han en långt stund och bara stirrade. Man kunde nästan tro att han hade somnat när han slutligen fattade pennan och skrev med sin krokiga handstil på titelbladet:

Doktor Grodas reseanteckningar

Sedan satt han en stund och funderade samtidigt som han sög på pennskaftet. "Rätt ska vara rätt" mumlade han, satte pennan under titeln och skrev:

eller: Det bara eldflugorna vet

Information

[Antal spelare]: 4

[System]: Systemlöst

[Arrangörer]: FriSpel (Johan & Martin) [bauginx@hotmail.com]

[Förkunskapskrav]: Inga, men rollspelsvana är bra att ha.

[Övrigt]: Spelas endast under pass 5.

[Det är val igen] [S03]

Året är 2036, valår i republiken Sverige. Det är nu åtta år sedan den republikanska socialistreformen ägde rum och regeringspartiet socialdemokrati förbereder som bäst för presidentval. Tidigt på morgonen måndagen den 17 juli kallas de sittande regeringsmedlemmarna till krismöte. Regeringens förslag till en ny och starkare arbetsrätt var droppen som fick bägaren att rinna över i de fascistiska leden. De har mördat den sittande presidenten! Vissa fasar för en statskupp, andra för diktatoriska motreaktioner. Regeringen behöver ombildas, och en ny president måste tillsättas.

Samtidigt tar de gamla fraktionsbildningarna ny fart, och hotar att fullständigt förstöra de demokratiska strukturerna som byggts upp. De närmaste åtta veckorna fram till presidentvalet är ödesmättade – vilket styre är det som håller på att utvecklas och vem ska vinna valet?

Det här är inte rollspel i vanlig mening, det här är ett intrigspel med friformsrollspelsinslag. Kanske har du spelat något liknande förut men känner igen det som "Maffia och bönder" eller annat namn. Den här gången är det trotskister, fascister, stalinister och demokratiska socialister som under ytan tampas om makten i det lilla landet Sverige. Allt eftersom presidentvalet närmar sig försvinner den ena regeringsmedlemmen efter den andra under mystiska omständigheter.

Vem kan du lita på, och anar SÄPO vart du befann dig natten till den 21:a?

Information

[Antal spelare]: 15-20

[System]: Friforms intrigspel med utgång från en regelversion skriven av Mikael von Knorring

[Arrangör]: FriSpel (Anders Hansson) [anders.hansson@epost.de]

[Dold i mörkret] [S04]

Kung Hanron sitter på sin tron med veck i pannan. Hovfolket ser väldigt oroad ut, alla utom en av dom är skräckslagna, denna ensamma människa står i ett mörkt hörn och ler, men ingen ser honom. Det har kommit ett bud från en grannkonung, Kung Torion. I budet står det:

Till Kung Hanron.

Du som kallar dig kung. Jag kräver att du lämnar tillbaka min dotter, om jag inte har henne sittandes bredvid mig vid nästa fullmåne kommer min armé att krossa ditt land och allt som lever i det. Ditt land kommer att bli en ödemark. Men jag kräver även en till sak, jag kräver att får höra en förklaring från någon som du utser och skicka honom till mitt slott, jag vill ha denna person hos mig inom en vecka, annars kommer vi att anfälla.

Kung Torion

Dold i Mörkret är ett äventyr med mycket tänka. Men det är en hel del döda också som brukligt i drakar och Demoner.

Information

[Antal spelare]: 5

[System]: Drakar & Demoner 6

[Arrangör]: Björn Nilsson radhusrevolt@hotmail.com

[I'm singing in the rain] [S05]

...och det fortsatte regna. Inte för att särskilt många i staden brydde sig. I Ankh-Morpork är folk nämligen mycket vanare att oro sig för dolkar än att oro sig för vatten. Ja, inte bara oro sig, de var helt enkelt vanare vid dolkar än vatten vilket kanske säger något om den allmänna hygien. I alla fall var det inte många utom patriarken som var oroad över att det regnade. Han oroade sig för att om regnet skulle fortsätta och floden stiga så att den till sist skulle svämma över och eventuellt dränka råttorna i staden hade inte han något håll i budgeten för att köpa in någon annan proviant inför eventuella belägringar. Men något mer än så oroade sig inte folk för regnet, i alla fall inte till en början.

Att folk inte brydde sig tyckte Ödet var ganska lustigt. Dock var hans motståndare lo mindre förtjust. Dom satt där runt spelplanen i ett av de kanske jämnaste partin av "Hjälp, vi dör" som någonsin spelats. Att det var jämt berodde mest på att Ödet hade passat de första femton dragen och att folket i Ankh-Morpork inte brydde sig om los ansträngningar. Ödet log för sig självt över sitt nästa drag och lo slängde i frustration lite fler blixtrar över staden. Regnet tilltog...

Åskan som gick över staden lyckades till och med, till publikens lycka, överrösta musiken från bandet som spelade på den trinda tunnan. De dansade gästerna klampade glatt vidare runt i den blöta gyttjan utan att bry sig särskilt mycket om att de inte kunde höra den mediokra melodi som bandet plågade fram ur sina instrument. De fem medlemmarna i KÅESEMBE var dock mindre förtjusta över att de inte kunde höra varandra hela tiden. Till slut tog även det roliga slut och gästerna lämnade lokalen för att ta steget ut i den vertikala vattensamling som flöt ner från skyarna.

Det är där vi kommer in mina kära vänner. När det har regnat i nästan tre veckor och bandet står och plockar ihop sina pinaler efter ytterligare en halvhjärtad spelning. Dom kivas lite över något av de många missade ackorden i sin nyss framförda repertoar när dörren slås upp och det i dörröppningen syns siluetten av en man som lysas upp av en

Information

[Antal spelare]: 5

[System]: Systemlös fantasy i Terry Pratchetts Discworld

[Arrangör]: FriSpel (Martin) [bauginx@hotmail.com]

[I den framtida rättvisans tjänst] [S06]

"Revolutioner är fula, och en del av denna process är orättvisan i den framtida rättvisans tjänst" -Ernesto "Che" Guvera

Äntligen! Efter alla mödor så var triumfens stund kommen. Med adrenalinet pumpande i ådrorna steg de ut ur bilen och gick bort mot de väntande soldaterna. Det var bara en tidsfråga innan allt var över nu. Så snart de sista regeringstrupperna på huvudstadens gator var nedkämpade skulle de personligen leda stormningen av korruptionens hjärta, presidentkansliet. Segern hade kostat många liv men det var det värt, frihetens pris är aldrig för högt. Nu skulle den nya tiden börja, nu skulle allt bli bra.

När skotten tystnat och dammet återigen lagt sig över huvudstaden samlas fem män i den sargade regeringsbyggnaden. De har lyckats. Den gamla ordningen är störtad i gruset. Folket har segrat, eller har de det? Kan en ny ordning verkligen skapas över en natt eller kommer de nya härskarna tvingas inse att en revolution är så mycket mer än bara den väpnade kamp som förs mot det gamla systemet? Igår stod de på barrikaderna, upprymda av revolutionens triumf. Idag sitter de i till synes ändlösa förhandlingar om landets ovissa framtid.

Vakna mina herrar, den nya världen väntar på er! Det är upp till er att forma den nya ordningen. Öppna era ögon! Det är er första dag i det fria Colombia.

Information

[Antal spelare]: 5

[System]: Friform

[Arrangörer]: Per Davidson [davidson@interactingarts.org] & Tobias Evert [suhrim@home.se]

[I skuggan av Freeman corp.™] [S07]

Minnet efter företagsfesten igår ligger blått i dimmor. Det är bara fyra personer kvar i lägenheten tidigt denna söndagsmorgon. Tre sitter i soffan och tittar på TV. Nigel som tydligen äger lägenheten går och plockar upp efter sina arbetskamrater. En liten firma på ca 100 anställda och bara 40 dök upp.

Ett förfärligt liv hörs från grannen. Deras pojke har tydligen vaknat och hämnas på gårdagens plågor med en automusikalisk tolkning av den cyberkopplade nätaktiviteten. Kakafoniskt brus.

– Åhhh.. stäng av musiken! skriker en i soffan. Vilka är det här människorna? De är bara två i soffan nu och den tredje ligger och spyr i köket. Nigel ger honom en handduk.

Musiken tystnar. Skrik hörs från den andra lägenheten.

– Vad vill ni? liihhh!

Information

[Antal spelare]: 4

[System]: Neotech 2

[Arrangör]: Jerry Färdigs, Inst. för Metafysik, Uppsala

[Messias] [S08]

Fyra mil söder om den kungliga huvudstaden ligger det socialdemokratiska Södertälje, även känd som kringelstaden. Under stadens glansdagar, på sextio och sjuttioalet, då hjulen snurrade och suget efter arbetskraft var stort, såg man staden som en stor kringla, en oändlig källa till näring. Livet tycktes enkelt och ingen behövde fundera på hur sanningen egentligen löd. Men i herrrens år 2002 finns det inte mycket i Södertälje som får en att tänka på kringlor förutom köpcentrat Kringlan.

Nuförtiden är Södertälje känt för industrier som Scania och AstraZeneca och kanske också för sitt ishockeylag som en gång i tiden var riktigt bra men som nu mest harvar runt i division 1. De gamla säger att staden inte varit sig lik sedan Södertelje Wattenkurinrättnings AB lade ner någon gång på åttiotalet efter nästan hundra år av verksamhet och folket har på de senaste tjugo åren haft en kraftig sinnesomställning. De har svängt från framtidshopp till smygfascism och medan hundskallen ekar genom natten sprayar vilsna ungdomar hakkors på fasaderna i ett desperat sökande efter sanningen och som en missriktad protest mot samhället.

Livet är inte riktigt som det en gång varit och trots att färre och färre nu vågar beträda gatorna under nattetid, väntar ändå somliga på ljusare tider. De väntar på att den näste, som skall komma med tider av kärlek och respekt. Ack, om de visste att de väntar förgäves.

Information

[Antal spelare]: 4

[System]: Kult

[Arrangörer]: FriSpel (Johan & Martin) [bauginx@hotmail.com]

[Övrigt]: Messias kommer p.g.a. sin längd endast att spelas vid två tillfällen. Dels under pass 1 och 2, samt pass 3 och 4.

[Mörkret mellan stjärnorna] [S09]

Ulleråkers hospital

Upsala, 1906

Käre Elias!

Jag har idag emottagit ditt bref. Först gaf det mig den största glädje att äntligen höra från dig efter all denna tid. Alla dessa år har jag varit så nära dig, men ändock så långt borta - avskärmad från både dig och världen bakom min sjukdom. Men nu, när jag höll ditt bref i handen, väcktes de gamla minnena åter till lif.

Käre vän, minns du hur lyckliga vi voro som unga studenter? Minns du hur vi brukade säga att vi voro lyckligt lottade som vuxit upp här, i den kalla Norden - hur vi sade att vi här voro närmare himlen än annorstädes och att den klara luften i vårt hemland gynnade det rena och sunda förnuftet?

När jag nu sitter här bakom min fönstergluggs galler känner jag att jag icke längre önskar att himmelen vore så nära - dess närhet snarare skrämmer än tröstar mig - och med mitt förnuft är det icke längre mycket bevänt.

Jag vill tro att allt detta bara är en flyktig dröm, en chimère, och att jag aldrig har nåtts af ditt bref, men när jag nu ändock har gjort det vill jag tro att innehållet icke var vad jag fruktat att läsa alla dessa år. Men ack, så är icke fallet, brevet ligger här och jag kan icke förmå det att försvinna blott genom att vilja det.

Jag har bara en önskan kvar, och jag måste få framställa den till dig, äfven om jag redan är viss om att du ingalunda afser att tillmötesgå den: Lämna fynden från vår Bergslagsexpedition där de är, glöm allt det du skriver om inuiternas uråldriga ocular och framförallt: Bränn alla journaler från Nordenskiölds olycksaliga resa till Grönland.

Information

[Antal spelare]: 4-5

[System]: Call of Cthulhu-inspirerad skräck

[Arrangör]: Anders Björkelid (NisseNytt) [anders@siames.nu]

[Övrigt]: För ytterligare information, besök:

<http://ambassaden.net/nissenytt/huset/skafferiet/morkret>.

[Ormen och trädet] [S10]



...fäbodkullorna har kommit från vallen midsommarstången tornar högt över fiolernas misshagande ljudande älven föder fram ett svagt dis som sveper in den bleka sommarnatten dalahästar dansar evigt berusade nej inte rus snarare töcken och det är kor som brokiga vältrar sig under dragspelsmusiken det starka brännvinet som är deras mjölk sprutar som svarta fontäner dansen intensifieras kraft glöd lust äldre bondmoror klädda i folkdräkt sitter på led vid bystugan broderande brokiga kurbitsar färgerna skriker skärande i kör med de röda stugorna som inte är röda de grå stugorna som skyddar mot skogen där råna springer och ingen ingen hör

vill inte höra framtidens dånande vingslag som kastar skuggor över ansikten och skymmer månen...

Information

[Antal spelare]: 5

[System]: Systemlöst

[Arrangör]: Jerker Dahlman [dr_avalanche@hotmail.com]

[Sepsis - Drömmen om Atlantis, Del I] [S11]

I ett kallt och opersonligt inrett rum vid ett enkelt skrivbord sitter en man i 35-årsåldern. Skrivbordet är täckt med kladdiga anteckningar och mitt på står en skrivmaskin. Mannen tar ett djupt andetag och börjar skriva.

Nashville 1988.12.08

Historien jag äntligen förmår delge er, kära läsare, har orsakat mig stort elände, ja kanske den största misär en människa kan tänkas utstå, ändå är den långt ifrån fullständig. Min far, Henning Lucas Fish, sa alltid: "En berättelse förtäljd med kluven tunga är endast halv i den rättfärdiges öra." Jag var inte ens 14 år fyllda då och trodde inte att gränsen mellan sanning och lögn kunde vara så härfin, och framförallt inte att den galne hade egenheten att tro sin egen dikt.

Den femte friheten av George Henning Fish

Andra världskriget hade härjat Europa i snart fem år. Detta påverkade dock inte MS Silverbaracuda 09 eller dess amerikanska besättning nämnvärt där de stilla gled fram längs Sydamerikas kust. Kapten Clifford med sin 75 man starka besättning hade legat till sjöss i 147 dygn. Undervattensbåtens krigsstrategiska uppgift låg i att patrullera kustremsan, men inte så mycket som en tysk livbåt hade siktats genom periskopets immiga glas.

Undervattensbåtens operatörsskift B2 låg i en drömlös slummer med ett undantag. I sin koj låg marinnavigatör Ian Heimat och grubblade, grubblade och skrev. Hans funderingar om mänsklighetens utvecklingsvektor och universum som en levande organism hade sammanfallit i något för honom så förbluffande och omskakande att han inte längre visste om bevisen i sig upphävde hans existentiella förutsättningar, något som tyckts honom mer och mer rimligt där han låg isolerad under miljontals ton av saltvatten i sin minimala hytt sedan en för honom oöverskådlig tid tillbaka.

[Forts. på nästa sida]

"Och de togo Jesu kropp och omlindade den med linnebindlar och lade dit de välluktande kryddorna, såsom judarna hava för sed vid tillredelse till begravning." (Joh. 19:40)

Som sista utväg i sin villrådighet sökte han svar i den av flottan utplacerade skeppsbibel som hans kymiga skyffe försatts med. I Johannes-evangeliets nittonde kapitel beskrevs en episod som väckte hans nyfikenhet...

Mannen lyfter blicken från det han skrivit, gräver fram en lapp och läser högt för sig själv:

Samtidigt utarbetades i Washington DC av en ny planeringsgrupp, elitplanerare rekryterade ur CFR och utrikesdepartementet, en ny målsättning för de Förenta staterna. Projektet "Grand Area" var under full utveckling.

Den 2 oktober 1944, försvinner CFR-anställda Henning Fish spårlöst från sin bostad tillika från sin post i "Projektet för krigs- och fredsstudier"...

Författaren lutar sig tillbaka, drar händerna genom det feta håret.

Om jag ändå vetat att det var du! Varför sa du inte...? Jävlar! Jävlar, allt hade varit

[Antal spelare]: 4

[System]: Systemlöst

[Arrangör]: FriSpel (Anders Hansson)

[anders.hansson@epost.de]

[Övrigt]: Del 1 i trilogin "Drömmen om Atlantis"

[Snörök] [S12]

Ristja drog på sig sina halmfyllda träskor, tog mjölkspannen och knuffade bestämt upp den snötyngda ytterdörren. Snön hade bara fallit det senaste dygnet, men hade redan hopat sig i stora drivor runt väggarna. Vinden ven och flingorna yrde när hon stretade neråt ladugården. Fåhusdörren gick upp utan några större svårigheter, och det varma och hemtrevliga halvdunklet slöt sig om henne. Vindens vinande ersattes av djurens stillsamma prasslande när hon trevade sig bort mot kornas bås.

Plötsligt bröts det stillsamma lugnet av ett genomträngande skri, och en tom mjölkspann föll till golvet...

Mycket snö, djupa skogar och övernaturliga krafter utlovas i ett stämningsfullt äventyr utan hack'å'hugg-inslag.

Information

[Antal spelare]: 3-5

[System]: Drakar & Demoner 6

[Arrangörer]: Erik Hedberg [klok-erik@telia.com]

[Porten till helvetet] [S13]

Antingen inbillade vi oss bara, eller så blev det verkligen varmare ju längre ner i det gamla slottet vi kom. När vi sedan öppnade källardörren slog en infermalisk hetta som från tusen eldar emot oss.

Kanske hade den gamle mannen menat det bokstavligt när han sa att uppdraget kunde bli helvetiskt svårt. Men vem bryr sej? Bara belöningen blir lika helvetisk.

Ett klassiskt hack'n'slash äventyr i en aldeles ny värld, Taredaria. Hjälp till att frälsa världen från demonernas möjliga övertagande.

Information

[Antal spelare]: 3

[System]: Taredaria (konstruerat av arrangören)

[Arrangör]: Micke Jenssen [epic@hotbrev.com]

[Brädspel på Sillycon]

För den som vill koppla av lite med ett bra brädspel kommer vi att tillhandahålla ett stort och varierat utbud av dylika. Där återfinns tunga klassiker som **Civilization**, **Diplomacy** och **Axies & Allies**.

Utbudet må vara stort, men aldrig stort nog, så har du önskemål angående brädspel får du gärna höra av dig. Turneringar i bl.a. **RoboRally** kommer att arrangeras efter intresse. Vill du hålla en turnering i just ditt favoritspel? Hör då av dig så att vi kan ordna med priser.

[BloodBowl] Bloody Mary Cup

[Anmälning och info]

Martin Sandlund, [Tel]: 070 - 1565728 [E-post]: chicco@telia.com

"Okej" sa domaren. "jag vill se en schysst match, inga sparkar på liggande spelare och inga vapen eller andra fuffens grejer på plan."

De båda lagen stod uppställda mot varandra, redo att börja spela. Tränaren i Orc-laget hade ställt upp sina spelare längst mittlinjen, detta var lagets favoritteknik eftersom dom snabbt kunde komma åt motspelarna. Alverna däremot hade ställt sig längre bak. Med sin vighet och snabbhet skulle de snabbt kunna ta sig igenom orchernas linje och på så vis kunna göra ett snabbt mål och komma undan med det utan att för många av deras spelare hamnade i sjuksängen.

Visslan tjöt, bollen flög iväg över mittlinjen och spelet var igång.

Så, du tror att du har vad som krävs för att just du skall segra och slutligen nå toppen som mästare. Det kommer inte att bli lätt. Bra motståndare, hård planering, många svåra dodgar samt dom jobbiga och frustrerande "dubbeldödsarna". Men det är mödan värt då man får spela på en av landets tuffaste arenor. De som kommer etta, tvåa och trea tilldelas fina priser samt får äran att skaka förra årets BloodBowl-mästares hand. Se till att just DU kommer med och får spela spelet som tagit mångas hjärtan med storm. BLOOD BOWL.

Åtta lag kommer att spela, förlorar man en enda match så är man ur. Skulle det bli oavgjort så spelas en extra halvlek och den första som gör mål vinner. Skulle det fortfarande stå lika så spelar man en halvlek till och så fortsätter man tills någon gör ett mål. Turneringen sker under det gamla BloodBowl DeathZone så regler mm. går under det gamla BloodBowl, inte dom nya reglerna.

Endast dessa lag är tillåtna: Humans, Dwarfs, Wood Elves, Dark Elves, High Elves, Chaos, Chaos Dwarfs, Skaven, Orcs, Undead, Goblins, Haflings och Norsa.

Alla Star Players kostar 50 procent mer, kom ihåg att räkna in detta i team-ratingen.

Exempel: *Bongo bestämmer sig för att köpa in Griff till sitt lag, han tittar och ser att han kostar 180 000 gp. På grund av att 50-procent regeln gäller höjs priset till 270 000 gp. Detta gör också att Griff höjer team-ratingen till 27, 18 i grund och 9 för att han kostar 50 procent extra, i detta fall 90 000 gp.*

Vissa kort kommer att plockas bort ur högarna med Dirty tricks, Random event och Magic card.

Illegal procedure kommer inte att gälla under turneringen (var dock snälla och flytta markören så att inga missförstånd med hur många rundor man har spelat dyker upp, såna är väldigt svåra att lösa).

Skillen Regeneration fungerar på 4+

Efter att en spelare hjälpt till med en block, blitz, faul så är den spelarens tur slut. Han får dock röra på sig och sen hjälpa till.

Man får bara ha en apotekarie eller Wizard i sitt lag, Undead får inte ha någon apotekarie överhuvudtaget.

Combos som Mighty blow, Razorsharp Claws, Claw eller Block och Dodge får inte förekomma. Undantag är Wood Elves Wardancers som har Block och Dodge från början.

Skillen Dirty player är inte tillåten, Starplayers eller spelare som har den skillen från början får inte ha den men dom kostar 10 000 gp mindre.

När det gäller saker som ger plus i skada på spelare, t.ex Razorsharp claws, Mighty Blow, eller Goblins och Haflings +1 modifikation på skadeslag gäller att dessa bara fungerar upp t.o.m. 10.

Exempel: *Krugar slår ner en alvspelare med sin Chaos-krigare, han kommer lätt igenom alvens lätta rustningsvärde och ett skadeslag slås. Eftersom denna Chaos-krigare har Razorsharp claws får alven +2 på sitt skadeslag. Tärningarna rullas och kommer upp med talet 9, plus två läggs till på skadeslaget på grund av klorna och resultatet blir då elva. Detta skulle betyda att alven skulle fått en serious injury men eftersom allting som ger plus på skadeslaget endast gäller upp till 10 så reduceras slaget till 10 vilket då betyder att alven blir badly injured istället.*

[Kung Miffers magiska kalsonger]

Stropfalf rafsade irriterat i botten på den sista kistan. Han och magikern Joxalf hade letat igenom huset i flera timmar, och hans skuggkrigare började bli nervösa. Men så, en glimt av magiskt ljus i hans ögonvrå, och där var den! Han lyfte pergamentrullen varsamt, och dess oktarina sken fyllde det mörka rummet när han sakta rullade upp det dokument som avslöjade vad som varit den legendomspunne Kung Miffers hemlighet...

Ratata svängde förnöjt på svansen när han hoppade ner från sitt gömställe. Den information han nu besatt skulle hos rätt köpare inbringa många sköna ostar av den mest illaluktande sorten...

Följ efter högalven Stropfalf till Kung Miffers hemliga slott i Mordheims förorter, och slåss för den heliga artefakt som Kung Miffler använde för att få sitt rike att blomstra och kvinnorna att köa. Strider i sagolika slott och hemska hålor utlovas!

[Fotnot]

Om du är av det kvinnliga könet så är det inget problem, artefakten byter form för att passa sin ägare, och kommer i ditt fall att få männen att köa (inkl. ditt rike att blomstra).

[Regler]

Alla krigsband skall göras efter följande regler:

750gp att köpa filurer och utrustning för.

Du får också 20 xp att fördela på dina hjältar (max 10 på en och samma) samt 5 xp till alla dina hejdukar.

Alla regeltillägg är giltiga så länge du kan ta med en kopia.

Alla hjältar måste vara namngivna, helst med skojiga namn...

Observera dock att det skall spelas seriöst!

[System]: Mordheim

[Arrangör]: Hans Hedberg [xans_h@mac.com]

[Tel]: 0250-71132 alt. 073-286993

[Warhammer Fantasy Battles]**[Turneringen]**

Det om spelas är Warhammer Fantasy Battles 6th Edition. De armeér som ännu inte fått någon armylist använder "Ravning Hordes". Det är tillåtet att använda de speciella armévalen i slutet av varje armylist. Lizardmen, Brettonia och WoodElf använder de armylists som finns i White Dwarf.

Om antalet anmälda spelare är tillräckligt spelar varje spelare två strider var. De fyra med högst sammanlagda victory points går vidare till semifinal. Om så inte skulle vara fallet används ett system där vinnaren går vidare och förloraren blir utslagen.

[Undantagsregel]

I likhet med förra året används följande pursuit-regel:

Istället för att en enhet som blir pursued tas ur spel får den jagande enheten slå en runda attacker. Motståndaren slår tillbaka men träffar bara på 6:or. Om enheten överlever får den i följande tur slå ett rally-test som vanligt. Om detta lyckas slåss enheten som vanligt, misslyckas den fortsätter den fly och motståndaren får inte följa efter.

[Vad krävs för att delta?]

- En Warhammer Fantasy Battles-armé på 2000 poäng.
- Ett lästbart roostersheet samt en armylist eller fotokopierade "Ravning Hordes"-värden.
- Inga special characters är tillåtna.
- Dogs of War är tillåtet

Vi vill gärna ha din anmälan i förväg. Det går bra att anmäla sig på plats, men bara första dagen. Anmälan skall innehålla namn, tel-nr samt armé.

[System]: Warhammer Fantasy Battles

[Info]: Anmälan och frågor mejlas till [jon.comicfan@telia.com]

[Warhammer 40.000]

Om tillräckligt många anmäler sig kommer det att anordnas en Warhammer 40K 2nd Edition-turnering. Observera att det inte rör sig om den nya versionen av W40K utan gamla goda 2nd Edition.

[Turneringen]

Turneringen kommer att följa samma turneringssystem som Warhammer Fantasy Battles. Det är tillåtet att använda en special character. Det är även tillåtet att alliera in Imperial Agents i Imperial Guards- och Space Marines-lag.

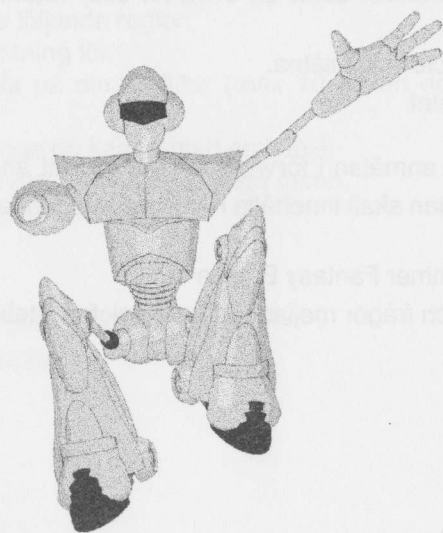
[Vad krävs för att delta?]

En Warhammer 40 K 2nd Edition-armé på 2000 poäng samt ett läsbart roostersheet. Tag gärna med egna codexar, vehicle cards, psychic powers och nödvändiga templates (det kommer att finnas en uppsättning att låna).

Vi vill gärna ha din anmälan i förväg. Det går även bra att anmäla sig på plats, men bara första dagen. Anmälan skall innehålla namn, tel-nr samt armé.

[System]: Warhammer 40 K

[Info]: Anmälan och frågor mejlas till [jon.comicfan@telia.com]



[Magic: The gathering]

Två turneringar kommer att spelas under konventet. En i **typ 1**, alltså alla gamla kort, dels en i **typ 2**, det internationella turneringsformatet. Turneringarna kommer att spelas i Swissformat.

[Swiss]

Alla möter alla i bäst av tre matcher. Vinnaren får två poäng, förloraren ett. Blir resultatet oavgjort sker omspel och vinnaren blir den med flest poäng sammanlagt.

För information och frågor, kontakta Epic på:

[Tel]: 070-2726839

[E-mail]: epic@hotbrev.com

[Andra kortspel etc.]

Vi tillhandahåller även en mängd andra kortspel, brädspel och annat smått och gott som t.ex. Illuminati, Once upon a Time osv. Allt detta finns att låna vid informationen. Har du tid över? Dra ihop ett gäng människor och spela!

Retro

[TV-spelsretro]

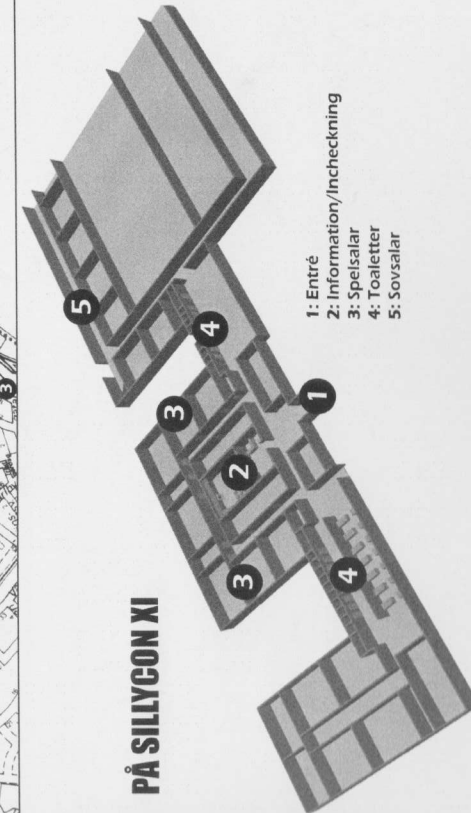
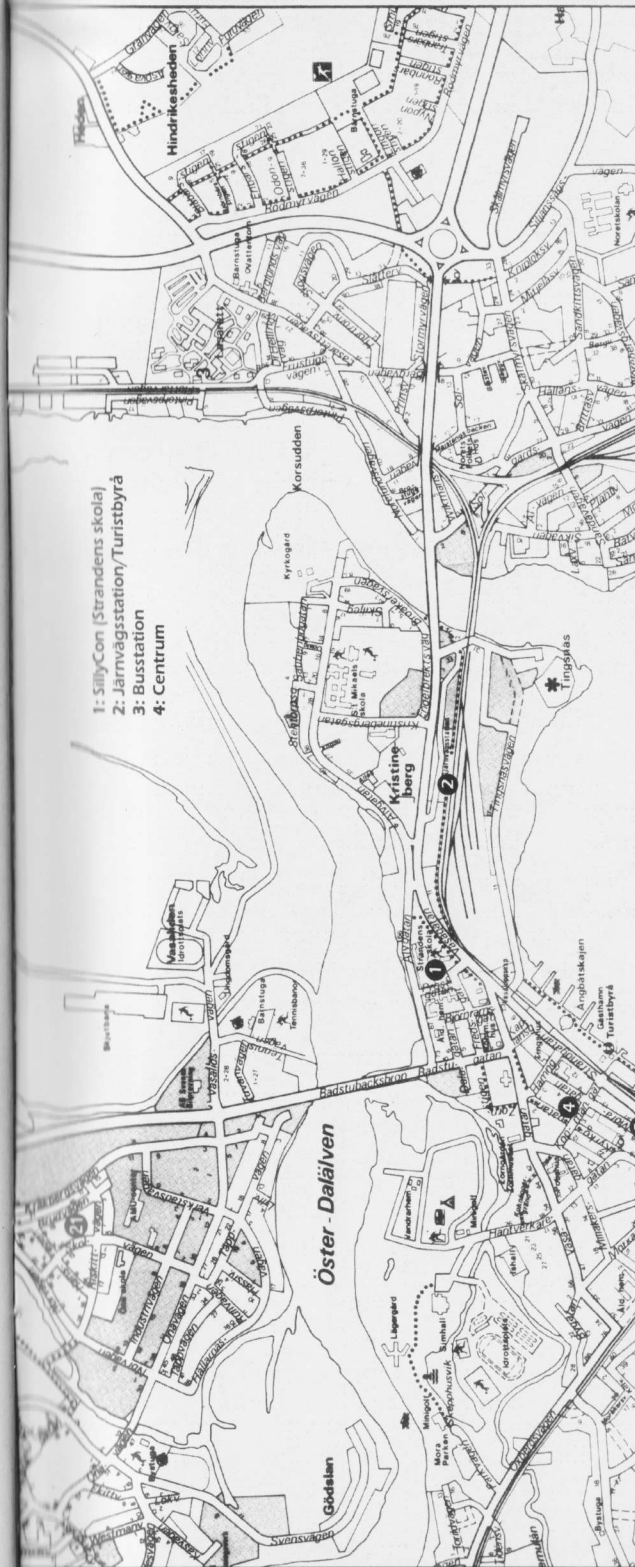
Retro-rummet på förra årets SillyCon blev populärt och därför återkommer det även i år.

Om du också hör till dem som tycker att tv-spel var bättre förr skall du definitivt ta en titt i retro-rummet.

Här kan du spendera några timmar med att piska Bowser, grilla rymdpirater med Samus, kuta runt med Sonic eller hacka is i Ice Climber. Ett stort antal titlar och system tillhandahålls.

Här kan du bl.a. spela gamla godingar som Nintendo 8-bit, Super Nintendo, Sega, Amiga samt eventuellt X-Box för er som är lite sugna på nyare teknik.

[Info]: Robin Molin [rundolf@ironmaiden.com]



PÅ SILLYCON XI

