

SillyCon



(2-4 dec. 1994)



Tillverkning:
Nisse Nytt™
c/o Mats Rytther
Svartmangatan 14-303
753 12 Uppsala
tel:018-126307

Fun and games every day
Our playrooms will
give you a break. Run
by qualified staff,
between

Mac 6100
Mac 6100
Mac 6100
Mac 6100

400-t Söborn 87
Hälsö bärst
max 980-5501-08
400-t Söborn 87
Hälsö bärst
max 980-5501-08
400-t Söborn 87
Hälsö bärst
max 980-5501-08

had enligt min
Jag betalar
DO NOT

Fun and games every day
Our playrooms will
give you a break. Run
by qualified staff,
between

Fun and games every day
Our playrooms will
give you a break. Run
by qualified staff,
between

Välkommen till SillyCon III

S

SillyCon går av stapeln för tredje året i rad, och för första gången går inbjudan till konventet ut över hela Dalarna. SillyCon arrangeras främst av MRK (MoraRollspelsKlubb) med viss hjälp av Valkyr (Rättviks RK).

Som vanligt går vi in för att vara ett småmysigt konvent utan någon gigantisk giga-byråkrati som är totalt översködlig för deltagarna. På SillyCon skall det förhoppningsvis gå att få kontakt med andra roll- och konfliktspelare utan sökt audiens tre månader i förväg.

SillyCon kommer i år att hålla till på Strandens skola i Mora. Hittar du inte dit så finns en karta i det här utskicket. **Inträdesavgiften** till konventet är 30:- för icke SVEROK-medlemmar och 20:- för SVEROK-medlemmar. En ganska överkomlig summa som främst är tänkt att täcka lokalkostnaderna. Möjligheter att sova på konventet kommer att ges i skolans salar, men mat har vi tyvärr ingen möjlighet att organisera åt besökarna. I gengäld ligger lokalerna i centrala Mora så ett flertal restauranger och gatukök finns i närheten. Vi visar gärna vägen om du inte hittar.

Anmälan: För att förenkla för organisationen föredrar vi att ni föranmäler er till konventet och till de arrangemang ni önskar delta i. Vi kan inte garantera en plats till alla föranmälda på alla arrangemang men ta inte det så allvarligt. Det kommer säkert alltid att finnas något att spela. När ni anmäler er sätter ni in 30:- eller 20:- på pg.nr.451 56 79-1 (MRK) och anger på inbetalningskortet vilka arrangemang ni önskar delta i (och vilken förening ni tillhör om ni är SVEROK-medlemmar. Om ni anmäler ett lag till ett rollspelsarrangemang, kom ihåg att ange ett lagnamn på alla deltagares blanketter så att vi kan se vilka som hör ihop med vilka. Om du av någon anledning glömmar att föranmäla dig kommer det säkert att finnas plats för dig ändå. Inträde betalas i så fall i dörren, men vi kan i detta fall inte garantera att det finns plats kvar

r

Ordningsregler

- Alla regler som finns även utanför SillyCon (eg. Du skall inte dräpa)
- Du skall inte supa. Varken bringa eller bruka kemisk stimuli inom konventsområdet. Undantagen äro måtteliga mängder av koffein och nikotin. Inhalering av nikotin får dock endast göras utomhus.
- Förbjudet är att uppträda på sådant sätt att konventets arrangörer finner uppträdandet otrevligt, obekvämt eller opassande. Till opassande uppträdande räknas bland annat: Medtagande av paintball-mojänger till konventet. Brukande av paintball-mojänger på eller utanför konventets lokaler.

Kort sagt. SillyCon förbehåller sig rätten att slänga ut vem som helst de behagar, varför som helst. Som vanligt.

Rollspelsarrangemang

Inget av arrangemangen är en uttalad turnering, vissa spelledare fäller ändock ett omdöme och delar ut priser, det gäller bland annat Vårregn. Vidare information på plats. När ni anmäler er till arrangemangen, skriv gärna upp vilket pass ni vill spela.

Chsaliché Soh

System: Call of Cthulhu

Skapare: Johan Jakobsson, Raphael Waters Pär Björklund (MRK)

Data: Fyra spelare. Sextimmars-pass

Förkunskapskrav: Inga

Solen bröt fram mellan molnen för första gången på en vecka. Han gick över den lilla inhägnade gården som fortfarande var våt av regn. Luften luktade frisk och grönskan doftade av vår. Han rättade till repet som han bar om midjan på sin grova munkkåpa och fortsatte med spända steg mot klosterkyrkan. Idag skulle han för första gången få lämna klostrets instängda trygghet.

Tips: Chsaliché Soh har något större kapacitet än andra arrangemang. Kan vara bra att välja om man vill ha garanterad plats. Se även Vårregn.

Den brutna vågen

System: Drakar&Demoner

Skapare: Nils Österström, Johan Jansson (MRK)

Data: Fyra spelare. Sextimmars-pass

Förkunskapskrav: Vissa

Sorlet från gästerna var ovanligt högt den kvällen. De magillriska köpmännen drack för att glömma den förlorade lasten och sjöng högljudda visor från sitt hemland. Bredvid dem satt de solunska piraterna och räknade sitt senaste



plundringsbyte, guldmynt för guldmynt, slav för slav. Kring dem kröp utblottade skeppsbrutna, desperat tiggande efter en spottstyver till ett stop med mjöd. I ett mörkt hörn satt en mörk man från det mörka Nidland, hans sammetsblå kläder och höga turban fick honom att likna en exotisk blomma i värdshusets rökiga rum. Där fanns smugglare, droghandlare och kurtisaner. Skeppare, gästar och charlataner. Värdshusvärlden log brett och räknade in slant på slant. Utanför huset slog Kopparhavet sina mäktiga vågor mot kajen.

Hard Boiled

System: MechWarrior RPG 2ed
Arrangör: Joakim Steger (Valkyr)
Data: Anmälan i receptionen. I lag eller individuellt. 4 spelare. Ca. 5 timmars spelpass.
Förkunskapskrav: Inga. Oinvidiga informeras på plats.

Begå transgression. Elevera er från BattleTech till MechWarrior som är rollspelet som utspelar sig i samma universa - Solaris 7, 3050 AD. Våldet kommer här in på era liv, inaför de supertunga rustningar ni inte har, påtagligt och brutalt - precis som i en John Woo film.

Nebulus III

System: Wastelands
Skapare: Tor Karlsson (MRK)
Data: Fem spelare. Fyrtimmarspass
Förkunskapskrav: Inga

Äventyrarna förs omilt vidare längs betongkorridoren. Någonstans utanför, långt ovanför dem eller bakom tjocka

väggar, viner vinden över Alaskas kalla vildmarker. Efter vad som känns som en evighet kommer de in i ett stort bunkerliknande rum. Deras ögon blinkar ovan mot ljuset. Framför dem sitter en man bakom ett bord och ser på dem med genomträngande ögon.

-Jag har ett uppdrag åt er...

När vintern är kommen

System: Vampire
Skapare: Kalle Olsson (MRK)
Data: Tre spelare. Sextimmars-pass
Förkunskapskrav: Inga

Året är 1994, ca två veckor före Jul. Fänrik Flink har just kommit ut från psyket och Ida har just kommit ut från anstalten. Jenny sitter hemma tillsammans med Ida och pratar när plötsligt dörren slås upp. In kommer en blåslagen Emile.

Pantografen

Kult-maraton
Skapare: Anders Björkelid, Mats Rytther (Nisse Nytt)
Data: Anmälan i lag om fem spelare. Speltid: 8-10 timmar
Förkunskapskrav: Inlevelseförmåga och rollspelsvilja

Pantografen är en längre berättelse med två prologer.

New York, New York

New York. Manhattan. Ljuden som slår emot mig. Taxibilarnas ilska, geting-gula signalhorn. Rusande motorer, skrikande bromsar vid övergångsstället och evigt tjutande billarm som från sårade djur. Färgerna: Smogg-grå himmel och

smutsig betong. Det påträngande folkvimmel. Skrikande, kvalmigt och knuffande. Yuppie-nallar som hajar genom massan, bag-ladies planlöst sökande under ytan, stäm av ungdomsgång och uteliggare som drunknat i floden av bilar och folk. Lukterna: Dieselbussarnas avgas, som tjärigt fastnar på kinden, tung, kväljande och oljig. Svett från inpyrda kavajer och trögflytande svallvågor av parfym efter kvinnorna från 5:e avenyn, kladdiga och yrselframkallande. Känslan av skyskrapor som tittar över min axel och den dova, mullrande basen i mina fötter från ett passerande tunnelbanetåg.

Sinatra

Uppsala 06:35

“Tåg mot Mora-Borlänge-Falun avgår nu från spår två. Tag plats.”

Det finns en särskild känsla som är förknippad med att stiga på ett tåg tidigt om morgonen. Den lägger sig i magen, eller strax ovanför. Luften är kylig och munnen smakar metallisk. Ögonen är chockade, de skulle vilja sova men förstår inte riktigt varför de inte gör det. Man är kall men fryser ändå inte och när man burit bagaget på tåget svettas man på ett speciellt, surt sätt som påminner om kallsvett men inte är det.

Alla tittar ilsket på en när man lägger in väskorna. Alla tycker man är för omständig. Det luktar otrevligt av trycksvärta och tågkaffe. Barnen skriker och gnäller och det går inte att sitta bekvämt i sätet hur man än försöker. Magen är tom men man skulle inte kunna tänka sig att äta någonting. Eller göra någonting annat för den delen.

Det enda man kan göra är att tvinga sig in i en kolaseg och orolig sömn och

hoppas att ingen medresenär försöker börja prata med en.

Cognac serveras i biblioteket klockan sju

Eric stannade landrovern på gården och alla fem steg ut för att börja packa ur. Joan viftade bort godsherrn som sprang fram för att hjälpa till.

-Vi lastar ur själva tack. Gå in och håll upp någonting åt oss att dricka istället. Whiskey om du har. Och sluta oroade dig. Vi ordnar det här på nolltid.

Under tiden hade de andra börjat att samla ihop sina verktyg. Roald tog tygväskan med sina tarot-lekar, runbrickor och sina specialtillverkade I-CHING stickor i läderfodral tillsammans med boken med tolkningarna, Briget tog sin gamla medfarna te-burk och en nytäljd slagruta av hassel. James bar allt han behövde i sitt handbagage (sin bibel, sitt radband och ett enkelt kors), så han hjälpte Eric att bära in hans trummor, filter och den stora, behörnade mask som han egentligen bara hade med för syns skull. Sedan hjälptes allihopa åt att packa upp och bära in Joans stora samling av böcker (Salomons Nycklar, Svarta Bibeln, De Occulta Philosophia...) alla ljus, (svarta, vita, mönstrade...) alla papper med anteckningar och fotostater (cirklar, pentagram, heptagram...) och alla attiraljer (stavar, kriter, djurlämningar, pulver av olika slag...) och sist av allt lyfte Joan själv in Den Gyllene Grenen, mistelkvisten som hon hade hittat under resan hit. Hon var noga med att inte spilla en droppe av daggan som dröjde sig kvar på dess blad.



S hetheard's Hotel

System: Kult

Skapare: Sven Söderkvist, Mattias Pettersson (MRK)

Data: Fyra spelare. Sextimmars-pass
Förkunskapskrav: Inga

Längs med trånga gränder. Över blöt asfalt dansar ett egyptiskt regn, speglar blå neon och en dov, elektrisk ton av lysande gas. Ett järnvägsstängsel! Ringlande, gråblå jazz från nattklubbsgästernas cigaretter mot sångerskans klänning och röst. Pianot döljer sig bakom spotlightens pelare, blöder ensamt musik över lokalen.

I hotellfönstrets ram: en cementerad bakgård, en rostig och urmodig bil, kringslängd bråte, en mur. Toaletten med magsjuka mot vitt kakel i heta, murkande nätter. Afrikanska dagar i trängseln på bazaren, klaustrofobisk svett, skrikande försäljare. Dofter av kryddor och främmande språk.

Trafiken som en lugnande litania utanför källarfönstret, en oregelbunden, dövande rytm.

Flytande svalt genom väggar av hetta. Över Nilen, stilla med flodpråm.

Och glömt bland det blå...

dämpad drömsk musik ur en vattenpipa.

V årregn

System: Mage eller nå't

Skapare: Staffan Andersson (Nisse Nytt)

Data: 4 spelare / 4 timmar

Förkunskapskrav: En viss medvetenhet om politik och resten av världen omkring oss kan ju vara bra att ha. Det skadar inte heller om man kan rollspela.

Med varsam hand skar Ingegärd halsen av den svarta kaninen. Det rinnande blodet samlade hon i en silverskål. När de sista dropparna fallit bar hon in skålen till sin helgedom. Den vita linneduken låg redan på bordet och de svarta ljusen var tända. Hon började sjunga orden som hon lärt sig av sin mormor, samtidigt som hon betraktade sin spegelbild i den rödsvarta ytan. Så bleknade bilden av den unga kvinnan bort och en annan tog dess plats, en bild som sakta klarnade.

Våren 1994 råder bråda tider i Svea Rike. Till hösten stundar riksdagsval och de politiska partierna samlas för att finslipa sina strategier. Oppositionen tänker försöka återta makten, regeringspartierna kämpar förtvivlat för att behålla den och Fri Demokrati går svåra tider till mötes. Efter vinterns framgångar i riksdagen har det bara gått framåt i opinionsundersökningarna, men nu slits partiet av inre motsättningar. Carlberg och Verkmäster, radarparet som ledde vägen mot riksdagen är inte längre såta vänner. Om inte konflikten kan lösas riskerar partiet att splittras. Därför är det med blandade känslor länsrepresentanterna reser till partiets valupptaktsmöte. Problemen måste lösas, frågan är bara hur...

Krönikan som inleddes med Vintereld går vidare. Nya och gamla spelare hälsas välkomna till ett land som ibland kan tyckas främmande, men ibland skrämmande bekant.

O B S !
Vårregn är det arrangemang som har störst kapacitet att ta emot spelare

Tabletop och Konfliktspel

Samma sak gäller här som med rollspelen: Ange gärna vilket pass ni vill spela. Här är dock organisationen mycket öppnare och det går säkert ganska bra att spela när man får lust. Kom bara överens med arrangören för respektive arrangemang

Civilization Turnering

Arrangör: Henrik Carlsson, Pär Björklund (MRK)

Data: Individuell anmälan

Förkunskapskrav: Regelgenomgång på plats

Krossa motståndarnas civilisationer. Ta dig fram till järnåldern och förbi. Handla med russin. Köp religion och monoteism.

Diplomacy Turnering

Arrangör: Christian Carlsson (MRK)

Data: Individuell anmälan

Förkunskapskrav: Regelgenomgång på plats

Var elak. Förråd din bästa vän. Korrumpa dig själv och gärna din omgivning.

Warhammer 40.000

Arrangör: Tom Hällström, Jonas Hällström (Valkyr)

Data: Individuell anmälan på konventet.

Förkunskapskrav: Låga

Kom och testa 40K. Spela mot varandra eller utmana arrangörerna. Fyra arméer och ett spelbord finns tillgängligt.

Prata med arrangörerna, de kommer att synas.

Space Hulk

Arrangör: Roger Mattson (MRK)

Data: Individuell anmälan på konventet. 4-5 timmars speltid.

Förkunskapskrav: Information på plats.

Stort SpaceHulk! arrangemang. Många regler. Många gubbar. Död och förintelse. Pang -Bom. Terminal core dump, section 88:1:FF _broken pipe. Dra åt helvete!

Övrigt

Auktion

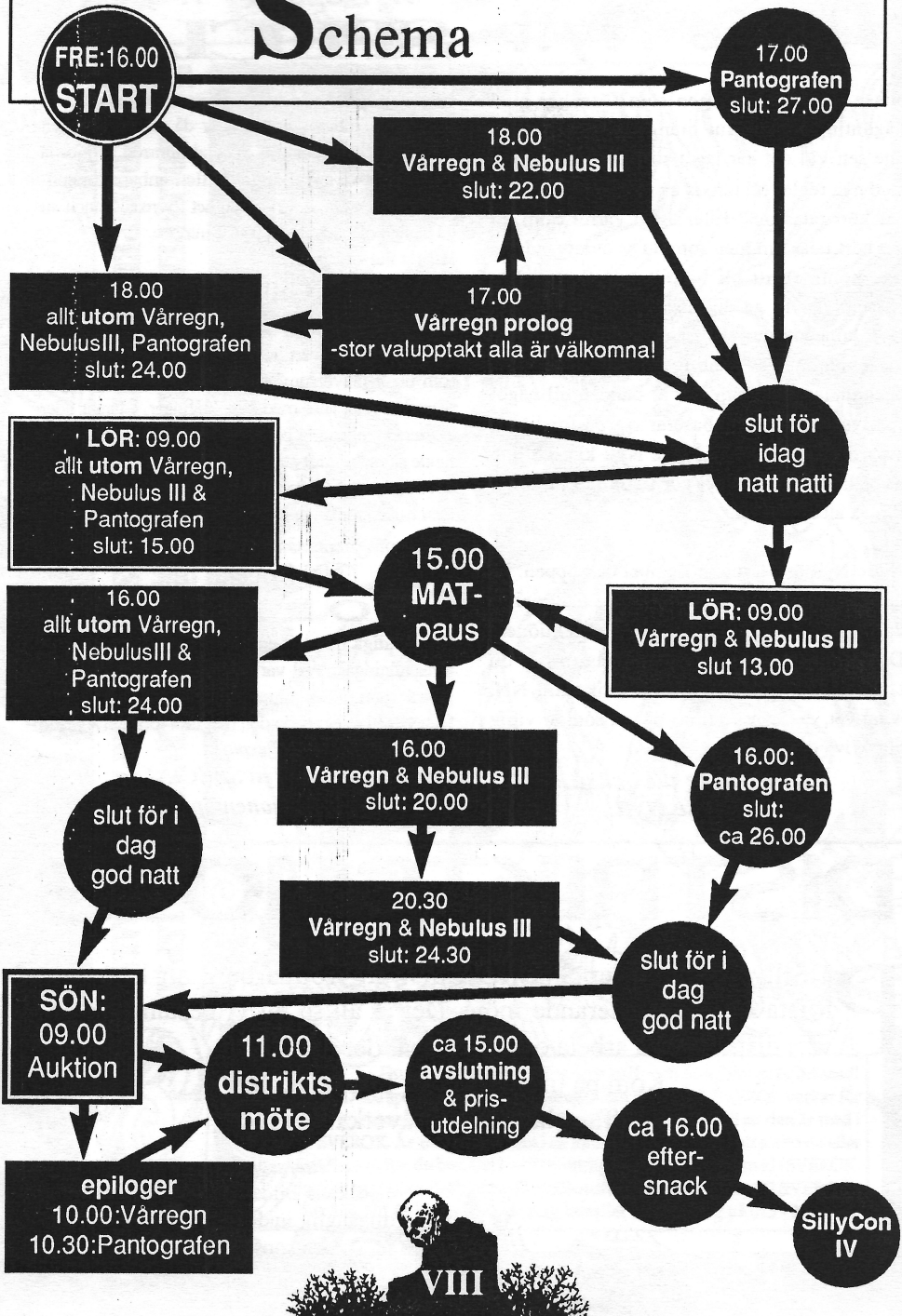
En smärre auktion kommer att hållas på konventet under Söndag-morgonen. Om någon vill sälja någonting där så kan sakerna lämnas in i receptionen när som helst under konventet.

Epiloger

Både Vårregn och Pantografen kommer att avsluta arrangemangen med lite eftersnack. Skaparna av Pantografen kommer att svara på frågor, berätta roliga saker och ta emot kritik. Vårregns avslutning kommer troligen att bli mer spektakulär med försmak av kommande äventyr i serien. Dessutom kommer hela SillyCon att avslutas med eftersnack, då ni kan komma med åsikter och förslag om framtida SillyCon.



Schema



Nisse Nytt

Nisse Nytt är tidningen som försöker med någonting annat. Hur många fanzine har du inte sett vid det här laget som är sprängfyllda med nya regler till tonvis av spel som du aldrig har hört talas om? Eller ännu värre! Som du har hört talas om men som du är övertygad om inte kommer att bli bättre med *fler* regler. Nisse Nytt vill ge dig någonting annat. Nisse Nytt koncentrerar sig framför allt på fakta. I varje nummer av tidningen får du en längre bakgrundsartikel som inte är bunden till något spelsystem och som baserar sig på forskning av artikel författaren. Nisse Nytt kanske inte har alla svaren, men vi gör i alla fall ett ärligt försök att hitta dem.

Nisse Nytt är dessutom flexibel och öppen. Vi tar emot kritik och publicerar gärna material av vad helst för karaktär insänt till redaktionen. Dessutom kan du få svar på någonting du länge undrat. Beställ just din artikel till NN. Vem vet, det kanske finns någon som är villig att skriva den åt dig?

*Bli en Nisse du också.
Läs Nisse Nytt!*

nisse nytt SPECIAL

Någon gång varje år drabbas Nisse Nytt-redaktionen av ett överambitiöst rus. Det är då som Nisse Nytt SPECIAL kommer till. Special-numren är gjorda helt i NNs vision. Längre hälften enbart koncentrerade på ett ämne. En möjlighet för redaktionen att gå på djupet med något special-intresse. Hitills har utkommit:

NN Special nr.1

LIMBO

Världen mellan världarna. Det bortglömda skiktet som utgör universums murbruk. Här har ingen gud någonsin rotat runt med sina klåfingar. I långa tider existerade ingenting i Limbo, men så började insipprande skapelsekraft att jäsa, forma sig, skapa ett eget liv. Limbo: gudarnas motsvarighet till att glömma kvar maten för länge i kylskåpet.

Dessutom planeras inom kort:

NN Special nr.2

FOLKTRO

Fullständiga utredningar i våra förfäders vardagsföreställningar. Vad var egentligen skogsrädet? Hur gjorde man under julnatten för att undvika glosot. Och vilken effekt hade den magiska formeln *Aglaria Phidol Garia Ananus Quepta?*

*Nisse Nytt SPECIAL
Håll ögonen öppna!*

DISTRIKTSMÖTE

På SillyCon kommer SVEROK-distrikt Kopparberg att hålla sitt första och konstituerande möte. Det är alltså nu vi bestämmer hur vårt distrikt skall arbeta och vilka mål det skall ha.

Kom på mötet och säg Din åsikt.

Tag chansen att påverka.

Björn Pettersson som tagit initiativet till distriktets bildande kommer att finnas tillgänglig under konventet för frågor och konspiratoriska planer.

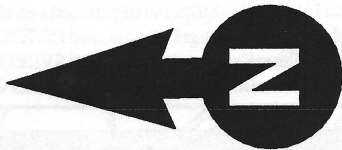


SPELAR
DU:

ROLISPEL, KONFLIKTSPEL, DATORSPEL, LEVANDE ROLISPEL,
POSTSPEL, FIGURSPEL, ANDRA SÄTTSKAPSSPEL, PAINTBALL!



Du är väl medlem i Sveriges roll- och konfliktspelsförbund!
17500 spelare i över 700 föreningar kan inte ha fel. SVEROK verkar för
spelarna i Sverige. Är du medlem i en förening; se till att den är med i
SVEROK. Är du inte medlem i en förening hjälper vi dig att starta en eller
att hitta en där du bor. Det kostar naturligtvis inget att vara med i SVEROK.
Istället ger förbundet bidrag till medlemsföreningarna. Skriv till SVEROK,
Box 300, 751 05 Uppsala, eller ring kansliet i Linköping på 013 - 21 29 00.



Mot Älvdalen

SillyCon
(Strandstråls-
skola)

Mora

Busstationen

Järnvägsstation:
Mora Strand

Järnvägsstationen

Lacus Sillyyan

Mot Rättvik

Mora Utbildningscenter



Carta SillyCon