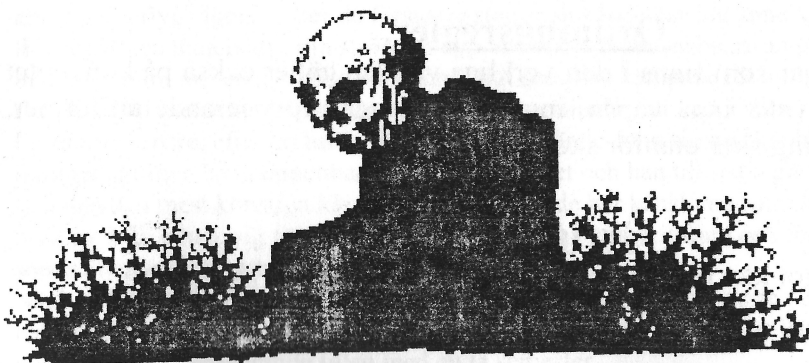


Rollspels arrangemang

MRK presenterar stolt

SILLY NO CON VI



Välkommen till SillyCon VI

När, var, hur?

Sillycon närmar sig med stormsteg, och som tidigare år försöker vi skapa ett mysigt bättre och välorganiserat konvent.

Som vanligt går det av stapeln den första helgen i december (5,6,7) på Strandens skola i Mora (Karta finns i slutet av broschyren.)

Inträdesavgift.

Inträdesavgiften detta år blir 50kr för sverok medlemmar och 70kr för Icke medlemmar(tjejer kommer in gratis)

Övernattning

Övernattning kommer att ske i särskilda sovsalar, sängar finns att hyra för 30kr + en depositions avgift av 20kr.

Reception och kiosk.

I samband med receptionen kommer en kiosk att finnas.

I kiosken kommer vi att sälja pizza, läsk, bullar och massa annat gott för ett överskådligt pris.

Anmälan.

Anmälan sker vid ankomst vid receptionen men det går också att anmäla sig i förväg på detta telefonnummer 0250/10139 – Björn Pettersson. (kvällstid)

Ordningsregler.

Alla regler och lagar som finns i den verkliga världen gäller också på konventet dvs. inget fysiskt våld, inga vapen, inga droger, inga provocerande uniformer, inga husdjur, rökning sker utanför skolområdet.

Övriga frågor.

Undrar ni över något kan ni ringa Björn Pettersson - 0250/10139, eller Johan Jacobsson - 0250/14193.

Rollspels arrangemang.

En värld bortom regnbågens fyra färger

Äventyrstyp: Fantasy

Antal spelare: 4-5

Spelsystem: Äventyret är inspirerat av Eon.

Arrangör: Johan Nilsson

Speltid: 10 -12 timmar

...främst på grund av den kritik jag skulle få. Jag har därför valt att skriva detta i denna bok. Du tror säkert som de allra flesta att regnbågen besitter sju färger, men jag har efter lång vad jag, men inte alla kallar forskning kommit fram till att så inte är fallet. Regnbågen besitter åtta färger, men enbart fyra av dessa är rena. Och det är de fyra vilka tillåter vad andra, och säkert även du skulle kalla dimensionsresor. Jag föredrar att kalla det omgivningsförändring eller världsförvrängning. Jag fruktar dock att omgivningsförändringen går i graven tillsammans med mig och har därför tillägnat denna bok mitt livs upptäckter, och lämnar den att bli funnen av den som kan hantera dess innehåll eller kanske ingen...

ZNAAFU'D

Äventyrstyp: Ett nutidsäventyr med övernaturliga inslag.

Antal spelare: 4, inte fler inte färre.

Plats: Mexiko, det förlorade landet.

Spelsystem: Äventyret är inspirerat av Aztetisk mytologi och en och annan skräckroman.

Arrangör: Martin Svahn

Speltid: 4-6 timmar

Ilamående av den vedervärdiga flygplansmaten stapplade John längs mittgången på American Airlines flygplan. Ett flygplan som hade tagit honom från gamla trygga Amerika till Mexiko, det förlorade landet. Tänkande på tider när det inte var ett krav att flygvärdinnor skulle vara överviktiga och minst 40 år gamla svängde John ut på trappan som skulle ta honom ner på jorden, kära moder jord (det var flygresor som den här som kunde få en att aldrig vilja flyga igen). Efter de första tre stegen så kände han sig ännu värre än förut. Hettan fick nämligen maten att vilja strömma upp ur honom ännu snabbare än tidigare. Försöket att tränga igenom muren av människor samtidigt som han kämpade för att hålla maten i ordning fick den 200 meter långa promenaden till flygterminalen att verka vara i en evighet... En timme senare, efter en tur in på toaletten, så kände John sig mycket bättre. Och när bagaget äntligen hade uppenbarat sig på rullbandet och han till sist tagit sig igenom tullen så fick han den mest konstiga känsla. Det var en av de här känslorna som man inte riktigt kan placera. Han kände sig förundrad, häpen över att ha kommit fram och förundrad av känslan som sa honom att... att...

Nä, han förstod inte riktigt vad den känslan sa honom, men han visste i alla fall en sak: Han hade äntligen kommit till Mexiko och han var här för att göra ett litet lätt jobb och sen bara koppla av den kvarvarande tiden med att ta semester...

Desmania, den stora illusionen

Antalspelare: 4

Arrangör: Mikael Hillström

Speltid: 4-6 timmar

Det krominfattade laboratoriet badade i böljande grönt ljus, som rann genom de gallerförsedda öppningarna i taket. Med en kraftig spark lyckades jag försegla ståldörren med den mycket klumpiga spärren. Det frätte till i näsan för var steg den kraftigt muskulösa besten tog. Jag stod redan på bänken lödande på min desperata flyktväg, när jag kände de fruktansvärda käkarna deponera sitt hat till det förseglade rummet

Jazzfaran

Äventyrstyp: Medryckande interaktivt berättande

Antal spelare: 5

Arrangörer: NisseNytt

Speltid: 4-6 timmar

There was a guy who had some brand new tricks
Played his horn some crazy lazy fan that made him such a flop
Whas he beeped when he should have bopped?
The same old cat got right up on the stand
But he couldn't seen to dig the band
Thought he was the cream of the crop
But he beeped when he should have bopped
All the cats they gathered around to see what he was trying to do
But anyone could plainly see that he was driving them out of the groove
At last the leader turn around and said
listen paps, you had better stop, there you go, you did it again
You just beeped when you should have bopped
'Dizzy

Brädspel

WARHAMMER 40,000

Arrangörer: Karl-Anders Jönsson, Henrik Lindholm.

Ta med: Helst målade modeller.

Regler: Regelgenomgång kommer att hållas under konventet, eller ring Kalle på 0250/18018

Under konventet kommer hela MRKs arsenal med spel stå till erat förfogande. Det kommer också att dyka upp fler roll och brädspels arrangemang än de som står beskrivna här. (vid katalogens tryckning var ej alla arrangemang klara)

Specialregler

- Inga virus grenades.
- 2000 poäng.
- Inga special characters.
- Inga level 3 psychic powers.
- Vanliga mission cards används, förutom tyranid attack.
- Endast 1 blind grenade (auto-launchers räknas som 1).
- Endast regler från WD och journalen gäller (samt ordinarie regler).
- Modellerna måste vara ihoplimmade och all utrustning ska representeras på korrekt sätt (inte wargear cards men jump packs, melta-guns m.m.)
- Victory points beräknas på följande sätt: En squad är värd hela sin poängkostnad i victory points om den är utplånad eller broken vid slutet av spelet. Återstår endast halva squaden är den värd halva sin poängkostnad i victory points (ex. En ork mob värd 260 poäng är värd 130 victory points om den reduceras till 50% eller mindre, är den totalt utplånad eller broken är den värd 260 poäng). Poängen är ej kumulativa.
- Alla mission card victory points multipliceras med 100.
- Alla strider måste klaras av på 4 timmar (inklusive uppställning av arméer). Tar tiden slut måste spelarna se till att de båda har spelat lika många rundor (genom att avsluta innan eller efter tidsgränsen har överskridits).
- Alla turneringsdeltagare måste spela helt på egen hand, utomstående får ej lägga sig i.

Turneringsstruktur

- Varje deltagare får spela 3 strider, sedan tillkommer en final mellan de 2 högst rankade.
- Deltagarna bedöms på 3 punkter: spelskicklighet, målning och sportslighet. I varje kategori erhålles ett visst antal poäng. Dessa räknas samman och spelaren med högst totalpoäng vinner turneringen. Antalet skicklighetspoäng beror på hur bra det går i själva striderna. Vinst ger 10 poäng, förlust ger 0 poäng. En oavgjord strid ger 5 poäng. Fullföljer man sin uppdrag får man 1 extra poäng medan motståndaren får 1 poängs avdrag. I uppdrag som guerilla war måste man få ihop 500 poäng på uppdraget för att det ska räknas som lyckat (ex. har man guerilla war och dödar 15 fiender i närstrid får man 500 victory points d.v.s. uppdraget är utfört). Efter striden får man betygsätta sin motståndares målning och sportslighet. Detta sker anonymt och på en skala från 1 till 10.
- Riktlinjer för målningens bedömning: heavy metal-standard ger en klar 10. En helt omålad eller endast grundsprayad armé är värd en 1. En rent och snyggt målad armé utan highlights bör få mellan 5 och 10.
- Riktlinjer för sportslighetsbedömning: mycket bastrapper ger höga poäng. Oproportionellt mycket support och characters ger låga poäng. Logik ger oftast, dock inte alltid, högre poäng (det kan ju vara logiskt av space marines att sätta in en styrka av bara terminators och dreadnoughts när de ska rensa ut hjärtat i en tyranid-invasion). En armé bestående endast av terminators (eller bara warp spiders och wraithguards) ger en 1. Mycket tactical squads/guardsmen/guardians (kanske med lasguns) etc. ger höga poäng.

SVEROK

FÖRBUNDET SOM BARA ÖKAR

Spelar du spel?

5000 medlemmar kan inte ha fel
lä med i en av våra 1200 balla
öreningar eller starta en egen.
Det är jätteenkelt i SVEROK!
Kontakta oss så får du hjälp.

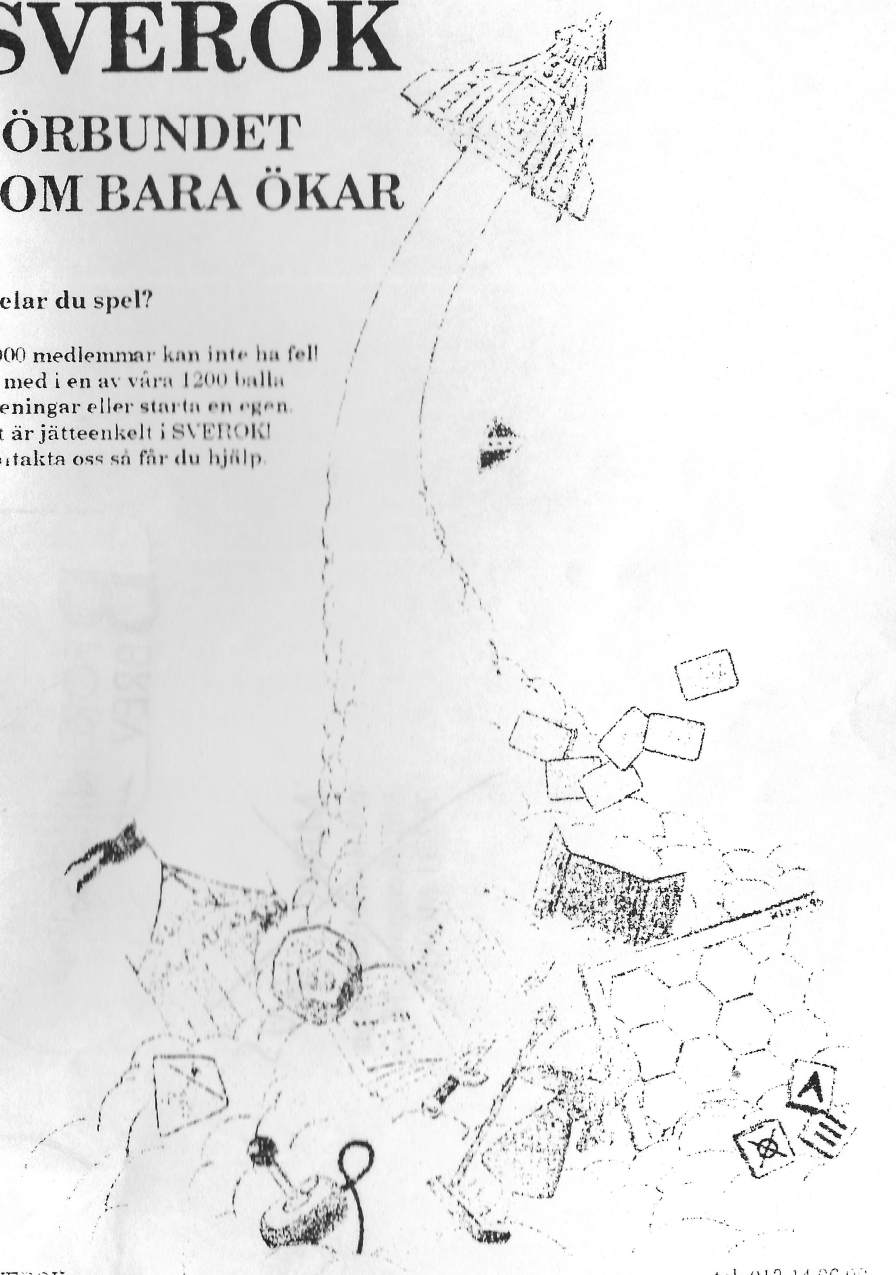


OBS: INSLÄPP 16.00 FREDAG

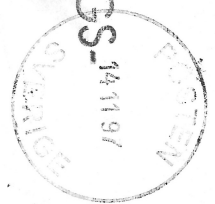
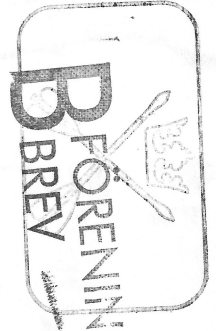
SVEROK
Köpmanstrand 4
00 04 710 000

hemside: <http://www.sverok.se>


tel: 013-14 06 93
fax: 013-14 22 99



SVERBOK
FÖRBRUNDET
SOM BARA ÖKAR



~~MIRK
c/o Björn Pettersson
Millakersgatan 18 C
792 31 MORA~~ JNS

 **Nisse Nytt**
Anders Björkelid
Sturegatan 12 B
753 14 UPPSALA