

# SILLYCON 13

5-7 NOVEMBER 2004



ROLLSPELSKONVENT I MORA





## Index

• Information		• Figurspel	
Ny på konvent?	4	Warhammer fantasy	14
Sömn		Warhammer 40.000	
Checklista		• Kortspel	
Betalning/Föranmälning	5	Vintage - typ 1	15
Schema		Fallen empires psycho draft	
Resande	6	Champions of Kamigawa	16
Kiosk & Mat	7	Block constructed	
Ordningsregler		Standard - typ 2	
• Rollspel		• Övriga spel	
Within the swamp	8	Workshop	17
Rock'n Roll Island		Sten-Sax-Påse	
McFairlanes förmögenhet	9	TV-spelshörnan	18
Tetragrammaton	10	Fånga bajset	
I betraktarens öga	11	• Karta	19
Hiss och andra moderna möten	12		
I skuggorna	13		

## Kontaktuppgifter

Om du undrar något som inte står i katalogen, vill ha vidare förklaringar etc, så kan du ta en titt på hemsidan, eller höra av dig till någon av de huvudansvariga då de kan hjälpa dig med det mesta rörande Sillycon.

Erik Hedberg  
Rollspelsansvarig  
erik@vindar.se  
070-5122275  
0250-71132

Magnus Hedlund  
Schemaansvarig  
magnus@vindar.se  
070-2827209  
0250-14530

Hans Hedberg  
Frukostansvarig  
xans@telia.com  
073-0286993  
0250-71132

Johan Lindenbaum  
Ekonomiansvarig  
070-3253951  
sillycon.sverok.net

## Välkommen till SillyCon

Så, då var vi tillbaka igen. En ny katalog i din hand, ett nytt SillyCon som väntar dig bakom hörnet, fullt av löften om nya vänner och nya spelupplevelser. Och jag måste säga att du nog inte kommer att bli besviken. Årets uppsättning av arrangörer känns stabil nog att klara även ett så olycksbådande arrangemang som nummer tretton. Det är både gamla bekantskaper som NisseNytt och helt nya, unga förmågor som testar sina vingar för första gången. Detta stämmer väl överens med vår idé om SillyCon som en plats där folk med olika erfarenhet och ålder kan mötas och ha kul tillsammans.

Arrangemanget kommer som tidigare år gå i gemytlighetens tecken. Ett rollspelskonvent som känns nära och personligt, med rollspel för både de nya och gamla, samt kortspel, brädspel, figurspel och TV-spel i riktiga mängder för er som sådana tingestar eftertraktar. Och även om vi i år undviker att gå under stegar, spottar efter katter och definitivt inte har nycklarna liggande på något bord, så hinner vi ändå lägga ner otaliga timmar på förberedelser bara för att detta skall bli en riktigt färgsprakande helg. Spelhobbyn blir inte bättre än vad man gör den, så kom till SillyCon och hjälp oss och dig själv att få en helgjuten spelupplevelse!

## Fakta om SillyCon

SillyCon är ett rollspelskonvent som sedan 13 år tillbaka arrangeras av Mora Rollspelsklubb (MRK). Vi lägger tonvikten på rollspel, men det bjuds också kortspel, figurspel och massvis av trevliga brädspel. Ett kärt återseende blir äventyrsworkshopen som NisseNytt höll på SillyCon XI, där man talar om olika tekniker för att skriva ett rollspelsäventyr. Även den uppskattade TV-spelshörnan kommer att vara där, dessutom med filmvisning.

I år kommer konventet att hållas på Morkarbyhöjdens skola under sista helgen av höstlovet (v.45), alltså den 5-7 november. Portarna kommer att slås upp någon gång under fredag eftermiddag och stängas när siste man behagar lämna konventet på

söndagen. Inträdesavgiften är 80 kronor vid förbokning eller 100 kronor i dörren. Som vanligt kommer vi göra allt vi kan för att underlätta för er att ta er till konventlokalen från järnvägsstationen, där vi misstänker att de flesta av er kommer att landa.

Det första SillyCon var ett årsmöte för Mora Rollspelsklubb som blev trevligare än väntat, året efter var det lite mer planerat och tredje året var det tradition. De senaste åren har besökarantalet legat runt 80-120 personer. Namnet SillyCon kommer från Lacus Silien, Olaus Magnus latinska namn på Siljan, och engelskans convention, även om Kaliforniska kiseldalar och NisseNyttares förkärlek för fäniga namn nog hade fingrar med i spelet...



## Ny på konvent?

Är detta ditt första konvent och du känner att du har en klump i magen, då kan du sluta oroa dig. Vi som arrangerar SillyCon satsar extra mycket på att hjälpa nybörjare till rätta. Du är självklart välkommen att skriva eller ringa till oss och fråga om sådant du undrar över och på konventet är det bara att vända sig till närmaste konventsarrangör eller till informationsdisken.

Vi vill att SillyCon skall vara trevligt, och på ett trevligt konvent ska alla känna sig välkomna och ha kul, oavsett ålder och erfarenhet, så för oss är inga frågor dumma. Vi hjälper dig gärna om det är något du undrar över.

## Sömn

Om du vill komma undan från konventets ljud och rörelse och hitta ett lugnt litet hörn för att sova så kommer det i år att finnas en hel gymnastiksal till ditt förfogande. För att inte störa

de sovande så råder givetvis spel och pratförbud i gymnastiksalen. Viskningar är tillåtna, men tänk på dem som vill vila! För övrigt finns även duschar i anslutning till sovsalen.

## Checklista

För att det ska bli lättare för dig som besöker ett konvent för första gången har vi sammanställt en liten lista med saker som är bra att tänka på:

- Ta med liggunderlag, sovsäck och ev. kudde då sovsalarna är i en gymnastiksal. De som riktigt vill lyxa till det tar med sig en madrass.
- Om du har speciella önskemål gällande mat, allergier eller liknande, kontakta arrangörerna i tid så fixar de fram något åt dig.
- Se till att vara ordentligt utsövd innan konventet eftersom man väl på plats brukar prioritera sömn i andra hand.
- Om du inte bor i Mora med omnejd så tänk på att du behöver pengar till mat och andra omkostnader.
- Om inget annat anges kräver inget av rollspelsarrangemangen särskilda regelkunskaper.
- Glöm inte hygienartiklar som tandborste, tandkräm och duschartiklar.



## Betalning/föranmälning

Inträdesavgiften är 80 kronor om du för anmäler dig, eller 100 kronor om du betalar i dörren. Om du föranmäler dig i god tid innan konventet är chansen att du får spela det

du vill större eftersom du då bokar in dig på dessa spelpass. Observera att du genom att betala inträdesavgiften blir medlem i den Sverokanslutna föreningen SillyCon.

## Hur man föranmäler sig

Gå in på vår hemsida, [sillycon.sverok.net](http://sillycon.sverok.net), och klicka på bokning, där kan du skapa dig en användare och boka in dig på de arrangemang och pass du vill. Du kommer också att kunna göra ändringar fram till konventets början.

Om du inte har internet kan du anmäla dig per post. Skriv då vad du vill spela och vilka pass du INTE kan spela på, och glöm inte kontaktuppgifter. Märk kuvertet med "SillyCon XIII" och skicka det till:

*Magnus Hedlund  
Enbärsstigen 22  
792 52 Mora*

Betalningen görs via postgiro till postgiro-nr: 28 64 85 - 8, betalningsmottagare: Mora Rollspelsklubb. Var noga med att uppge namn och annan information som gör att vi kan identifiera dig. Det går bra att betala för flera personer på samma gång.

OBS! Om betalningen inte inkommit en vecka innan konventet så annulleras dina bokningar.

## Schema

Pass	Dag	Starttid	Sluttid
1	Fredag	15:00	20:00
2	Fredag	21:00	02:00
3	Lördag	09:00	14:00
4	Lördag	15:00	20:00
5	Lördag	21:00	02:00
6	Söndag	10:00	15:00

## Spelled på SillyCon!

De som skriver äventyr till SillyCon har lagt ner otaliga timmar på sina kreationer och vill säkerligen koppla av lite under konventet genom att spela andra scenarion och spel. För att avlasta dem behöver vi alltså folk som kan tänka sig att spela ett äventyr eller två under SillyCon. Tänk på att du som spelledare förutom uppskattning från spelarna även får gratis inträde, gratis bullar och jättemycket kärlek från arrangörerna. Om du är intresserad, ta kontakt med rollspelsansvarige Erik Hedberg.



## Resande

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

På SillyCons hemsida, [sillycon.sverok.net](http://sillycon.sverok.net), finns det ett forum som är ett ypperligt ställe för er att samordna bilresor på. Alternativt kan man höra av sig till konvetsledningen så kan vi försöka hjälpa till.

För er som inte vet var Morkalbyhöjdens skola ligger så finns det i slutet av katalogen en karta med snabbaste vägen dit. Ni som har tung packning eller andra problem att ta er från taget till konventet kan beställa skjuts. Observera dock att detta bara gäller vid ankomster märkta med "\*" i tabellen nedan. Vid andra tider kan bilskjutsar ordnas i mån av resurser om ni är många eller har speciella behov, men vi garanterar ingen hämtning då.

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

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

### Tåg till Mora, fredag

Avgång	Avgång	Ankomst	Restid
Sthlm C 08:55	Borlänge 11:35	Mora 12:53	3:58*
Sthlm C 12:55	Borlänge 15:35	Mora 16:53	3:58*
Sthlm C 14:55	Borlänge 17:31	Mora 18:54	3:59*
Sthlm C 15:55	Borlänge 18:35	Mora 19:55	4:00
Sthlm C 16:55	Borlänge 19:33	Mora 20:51	3:56
Sthlm C 17:55	Borlänge 20:35	Mora 21:58	4:03

### Tåg från Mora, söndag

Avgång	Ankomst	Ankomst	Restid
Mora 09:03	Borlänge 10:25	Sthlm C 13:05	4:02
Mora 10:57	Borlänge 12:25	Sthlm C 15:05	4:08*
Mora 13:03	Borlänge 14:25	Sthlm C 17:05	4:02*
Mora 14:57	Borlänge 16:26	Sthlm C 19:05	4:08
Mora 17:57	Borlänge 19:25	Sthlm C 22:05	4:08

## Kiosk & mat

Det är naturligtvis viktigt att man äter någorlunda riktigt under ett konvent. På SillyCon finns en välförsedd kiosk som erbjuder godis, läsk, lättare micromat av olika slag och bakverk, allt till förmånliga priser, men om du känner för ett riktigt mål mat, t.ex. en god pizza, kommer pizzahämtningar från restauranger att arrangeras om det finns intresse. Hör av dig till Kiosken i så fall.

Frukost kommer att serveras gratis mellan kl 08.00-10.45 på lördag och söndag morgon. Den kommer att vara anpassad till dig som är vegetarian eller vegan. Om du är allergisk mot vissa produkter eller ämnen ber vi dig kontakta Frukostansvarige i god tid.

För er som vill tillreda egen mat på konventet kommer kiosken att tillhandahålla följande utrustning:

- Kyl/frys
- Mikrovågsugn
- Vattenkokare
- Kokplatta
- Kastruller
- Tallrikar, bestick och muggar

## Ordningsregler

För att konventet ska fungera bra krävs det att deltagarna följer vissa regler. Detta för att vistelsen ska bli så trevlig som möjligt för alla. Dessa regler är:

- Visa de som sover hänsyn. Undvik andra aktiviteter än just sovande i sovsalarna.
- Omvärldens regler gäller. Vi förbehåller oss rätten att avvisa stökiga personer.
- Släng skräp i papperskorgen och ingen annanstans.
- Konventet är fullständigt drogfritt. Varken alkohol eller andra droger får förekomma.
- Rökning är förbjuden i konventets lokaler.





## Within the swamp

System: Friform

Konstruktör: Erik Söderman  
(MRK)

Antal spelare: 4

Pass 1 & 5

R1

Varje år försvinner det runt 150 personer i Louisianas träsk, en av dem är Jimmie Hawkins bror Jamie, som försvann under mystiska omständigheter vid deras farfars stuga djupt inne i träsket. Jimmie och några av hans vänner reser till den lilla gården för att leta efter honom. Där väntar något ondskefullt...

## Rock 'n Roll Island

System: Friform Nutid/Cyberpunk

Konstruktör: Fredrik Ludvigsen & Hans Hedberg (MRK)

Antal spelare: 4

Pass 1, 2 & 4

Fernando letade febrilt efter cigarrpaketet i sin vänstra innerficka och fick till slut med sina flinka fingrar fram en cigg och sin tändare. Darrade lite på handen när han tände ciggen, drog ett bloss och kände hur lugnet spred sig genom hans kropp.

Plötsligt ur tystnaden hördes ett sprakande ljud som snabbt följdes upp av ett osäkert "Var är ni?". Både Alessandro och Fernando ryckte till av förvåning men kom snabbt på att det var deras broder Antinos röst som hördes genom komradion. Båda slängde några snabba blickar runt i rummet med hjälp av ljuset från Fernandos ficklampa, Fernando tog ett bloss till, andades ut och greppade radion. "Ett stort rum, det är mörkt och djävligt obehagligt". Som enda svar kom radions statiska knaster.

Då plötsligt hördes ljud av släppande fotsteg från en av dom öppna dörrarna och båda drog synkroniserat sina vapen, samtidigt som en skepnad tog form i dörröppningen...

Du! Gillar du glödhet action, häftiga explosioner, tokiga SLPs, läskigt trånga gånger och känslan av att något är ute efter dig? Då är detta det perfekta scenariot för dig! Men vi garanterar inte att du kommer levande från spelpasset. Detta scenario är ganska enkelt att spela, så varken nybörjare eller erfarna rollspelare behöver tveka. Inga som helst förkunskapskrav.

R2



## McFairlanes förmögenhet

System: Systemlöst

Konstruktörer: Erik Hedberg och Magnus Hedlund (MRK)

Antal spelare: 5 - 7

Pass 2 & 4

Plötsligt avbröts dina funderingar av klangen från matsalsklockan, det måste vara George som kallar till lunch. Efter en snabb blick på armbandsuret för att bekräfta ditt antagande reste du dig från sängen med en suck.

Det var första natten på flera år du valt att tillbringa i Fairlane Mannor, gamle Alistair McFairlane var ju inte precis var något sällskap man valde utan mycket goda skäl. Men den här gången fanns sådana i form av stora ägor och en icke föraktlig summa pengar. När McFairlane kallade dig till sitt gods hade det varit för att uttryckligen "diskutera sitt testamente", och du hade inte tvekat en sekund. Dock blev du inte lika glad när du anlände igår kväll och insåg att huset var fullt av odrägliga släktingar och andra bekantskaper till den gamle som tydligen var ditresta i samma ärende. Och vistelsen skulle inte bli bättre...

McFairlanes Förmögenhet är en hybrid som befinner sig någonstans mellan bordsrollspel och Cluedo. Alla rollpersoner är besökare på Fairlane Mannor. En är dessutom Alistair McFairlanes mördare, men ingen vet vem. Om du var med på "Fallet Wellhampton" som spelades på SillyCon XI, känner du igen konceptet, men i år har vi förstärkt själva spelinslaget så att deltagarna har mer makt över handlingen. Ännu mer konspirerande och detektivarbete alltså, utan att man för den sakens skull behöver dra ner på rollspelandet.

R3







## Tetragrammaton och livets sten

Ett fantasyscenario i sagomiljö som ger de som vill ha magi, monster, kluriga gåtor och utmaningar sitt, utan att tumma på berättelsens kvalitet.

System: Systemlöst

Konstruktörer: Frispel i samarbete med Stiftelsen för psykologiskt försvar. (Martin Svahn, Janna Öström-Berg & Johan Nilsson)

Antal spelare: 4

Pass 3 & 5

Timotej knogar fram längs vägen och de svullna fötterna klagar över varje steg. Trots Mäster Enochs salvor och goda råd värker och skaver det än mer. Den långa vandringen till världens mitt har verkligen tårt på Timotej men nu gnäller lärlingen inte mer, för sedan gryningen kan de skymta magikercitadellets silhuett. I magen har fjärlarna redan börjat dansa nervöst inför inträdet genom dessa gigantiska portar. Vem kan bry sig om fötterna när man snart kommer att beskåda de makalösa skapelser som sagorna berättat om...

- Kanske har vi fel, kanske borde vi ta oss an omvärldens angelägenheter och gräva upp stridsyxan.

De andra tre gestalterna kring elden tittade på henne som om deras ögon skulle trilla ut sina hålor. Sedan började de fnittra sanslöst.

- Visst, och gräva ett hål att begrava mänen i, svarade den ena mannen skämtsamt. Lite allvar nu tack. Vi vet alla att de gamla skulderna från kriget måste justeras. För mycket ont blod har spillts. Så koncentrera er på de sista detaljerna i planen nu, det är viktigt att de inte anar vad som komma skall. Allt måste stämma.

När han slutat prata öppnade han en liten läderpung i sitt bälte och slängde en näve glittrande pulver över elden som sprakade upp och formade en bild.

- Just det, nu minns jag, fnittrade den ihopkrupna gestalten bredvid honom barnalikt innan den med sin ljusa stämma började sjunga:

*Häxelia, häxelia,  
Vad är det i dig som kliä?*

*Häxelia, häxelia,  
Till bruden måste du fria...*

Och när ramsan tagit slut började eldens tungor att dansa tillsammans, snurra hjälplöst kring varandra styrda av de osynliga trådar som de kring elden samlade skrattande drog i.

R4



## I betraktarens öga

Brogårdens sjukhem

Umeå, 1932

Robert, Bäste Frände,

Jag har glädjande nyheter att giva er. Läkarna menar nämligen att mitt sinne nu på sistone synes ha tillfrisknat från det tillfälliga mörker av vilket det anfallits, och med anledning av att mitt tillfrisknande verkar vara inom räckhåll skriver jag detta ytterst angelägna brev.

Jag vill bedja er om att försöka minnas våra ungdomsår tillsammans, hur glada och friska var inte de dagarna och hur klart syntes inte livet att breda ut sig framför oss? Flickornas ögon glittrade i solens bländande strålar och världen föreföll ljus på alla de sätt och vis. Jag är väl medveten om hur ålderns höst grumlar ens syn men jag måste ändå lägga min börda på era axlar och be er att avsluta det vi en gång påbörjade.

Minns Linnés skrivna ord om Umeå som totaliter afbrend och minns den tragedi som vi av misstag bragte över staden. Om er blick ej av tiden blivit beslöjad borde ni, i likhet med mig, fortfarande i era drömmar skönja mörkret lika tydligt som då och vakna, under mörkrets timmar, darrandes av skräckens iskalla fingrar. Skräck som får oss att önska att vi aldrig haft den klara, forskande blick som vi hade i ungdomens år.

Robert, jag måste få uppmana dig att tygla denna primitiva fasa och bedja dig om att göra av med Rudbecks mineralier innan klockan slutligen klämtar. Jag vet att du har kraft nog att göra det, ty du var alltid den starkare av oss båda och jag fruktar för mitt redan sköra sinne om det ej blir fullgjort. Tänk också på din omgivning, vem kan utsäga vilka oskyldiga blickar det är som i framtiden kan läggas på dessa ting om du ej fullföljer detta värv. Mina tankar flyr de följer något dylikt skulle kunna få.

Eder,

Gabriel Lundström

H.P. Lovecraft-influerad skräck i Umeå stad, 1934. Insup mellankrigstidens vardag under det att oändlighetens namnlösa färor sakta söker krypa sig på.

Scenariot har tidigare framförts på Snökon 2004.

System: Systemlöst

Konstruktörer: Martin Svahn i samarbete med Janna Öström-Berg och Magnus Myrberg från Stiftelsen för psykologiskt försvar.

Antal spelare: 4 - 5

Pass 3 & 5

R5





# Hiss och andra moderna möten

System: Friform

Arrangör: Andreas Sandlund  
(Frispel)

Antal spelare: 4

Pass 2 & 4

En hissresa för er som gillar den där härligt klaustrofobiska känslan.

Speltid: 1 - 2 timmar.

Nu med åtta nya karaktärer att pröva på, skall även finnas i receptionen för utlåning.

Speltid: 15 - 45 minuter.

Det mest pretantiösa vi någonsin spelat. - Magnus Alm, ASF.

Speltid: 45 - 60 minuter.

R6

Hiss och andra moderna möten är tre scenarion, som egentligen är en slags minilajv. Fokus ligger på karaktärsspel med väldigt fria tyglar och stort utrymme för improvisation och samberättande. Ta chansen och avnjut tre kortscenarion under ett och samma pass.

## Hiss

Nån gång har vi väl alla åkt hiss?

Stått där i det lilla spegelförsedda rummet och väntat på att dörrarna ska gå upp så vi slipper den där pinsamma tystnaden som så ofta uppstår. Att åka hiss är en resa som kan se annorlunda ut varje gång, nya människor och nya våningar. Vilket sorts landskap breder ut sig på andra sidan dörrarna? Vad är det för människor jag för en stund reser så intimt med? Hur ser deras liv ut? Vart är de på väg? Kanske rörde sig alla dessa frågor och funderingar i huvudet på de fyra personer som tidigt en morgon i november trängde ihop sig i den lilla personhissen i glasskrapan på Gibraltargatan 20 för att tillsammans färdas upp mot våning 78. För att hoppfullt färdas mot det okända.

## På picknick med familjen Granström

En vacker sommardag kommer en röd volvo åkande genom det gemytliga landskapet. Det är perfekt väder för en picknick, fåglarna kvittrar och saften är söt. Det enda som kan gå fel är den så kallade mänskliga faktorn. Ta chansen, dra en karaktär och förvänta dig inget bättre än en gravt dysfunktionell familj att spela den i.

## Freud, Faust, Nietzsche och jag

Ta del av en djupdykning ner i människans inre där inget är som det verkar och den enda regeln som råder är att allt är tillåtet. Följ tre herrar och deras uttänka offer i detta kortscenarion där samberättandet står i centrum.

12



# I skuggorna

Ulleråkers hospital

Upsala, april 1908

Min bästa Lyth. Du skrifer mig till och förklarar din oro öfver min son. Du vet icke vad som drabbat honom; vad för hjärnspöke som kommit öfver honom och manat honom att isolera sig på sitt gods. Du talar om något främmande i hans röst och ögon och om de maskiner han uppför och hur de skrämmer dig. Och för allt detta vill du taga på dig skulden. Du såg tecknen, skrifer du, men handlade för sent.

Gamle vän – allt detta skall främst lastas mig. Vore det inte för mittungdomliga oförstånd, förminnsriktade vetgirighet – de drifkrafter som dref mig att stjäla den olycksaliga boken i Shefferus gamla hus, den där natten – skulle måhända utgången ha blifvit en annan. Men jag drogs till de gamla sidorna – de sidor som fyllts af Rudbecks hemligaste, mest förbjudna ord – i tron att jag var en pilgrim som sökte ljuset. I stället var jag en mal som flög aningslöst rakt mot elden – och gick förlorad.

Min sons nuvarande belägenhet är bara det sista stadiet i det purgatorie jag genomgått och endast jag förstår verkligen vad för olycka som drabbat honom. Du kanske anar det, kanske minns du något af det jag talte om innan jag förpassades bakom dessa murar. Men du läste själv aldrig i den gudsförgätta boken och är därför besparad den verkliga insikten. För detta skall du var tacksam. Självf måste jag dagligen strida med min fruktan, med den namnlösa fasa som allt i vår värld fyller mig med – stjärnhimlen om natten, vildmarken kring våra städer, det mänskliga förnuftet och, kanske främst, vår ktoniska forntid och de faser som där vila i skuggorna.

Min verkliga prøfvotid är dock öfver. Jag är redo att lämna min tillflyktsort, min asyl, och åter vandra bland fria män. Vi ses dock icke mer – vad jag har inlett skall jag också avsluta. Så snart jag kan reser jag till Halmbyboda för att där möta det som nu kallar sig min son. Kanske har jag kunskap nog att tvätta denna skamfläck från min släkt, kanske går jag mot min undergång. Stor sak i sådant fall! Vi lefva alla på gränsen till afgrunden.

Bed för mig.

Din ängerfulle vän

L. H. von Heine Lillienberg.

13

Nu är det åter dags för rollspel i H.P. Lovecrafts anda. Denna gång i Upsala 1908. Sista och avslutande delen i Uppsala-sviten är en fristående fortsättning på föregående års "Mörkret mellan stjärnorna" och "Ur Afgrunden". Kom och förundras över sekelskiftesstämning, studentromantik och namnlös, kosmisk fasa.

System: Systemlöst

Konstruktör: Anders Björkelid  
(NisseNytt)

Antal spelare: 4 - 5

Pass 2 & 5

R7





## Warhammer fantasy Turnering och spel

Regler: 6:th edition

Rundor: 6

Arrangör: Hans Hedberg  
xans@telia.com alt. 073-0286993

Krav: 2000 Pts. med rooster sheet

F1

Mission: Standard

Specialkaraktärer från arméböckerna är tillåtna, inga andra. alla officiella tilläggsregler är tillåtna så länge man har en kopia av dem med sig.

Victory points efter normala regler, de bästa möts i semifinal och final om det blir många deltagare, annars direkt i final.

Anmälningar görs via bokningssystemet på vår hemsida eller till arrangören. Anmäl er i god tid innan konventet så blir det lättare för oss att planera in en turnering. Turnering kommer bara att annordnas om tillräckligt med intresse finns, men självklart kommer det att finnas bord till dem som ändå vill möta sin ärkefiende i ännu ett slag.

WYSIWYG gäller inte, men proxar är inte tillåtna, det måste alltså vara samma typ av modell som det är på rostersheetet. Har du något undantag, så visa det för arrangören. Armén behöver inte vara färdigmälad.

Mvh / Hans Hedberg.

## Warhammer 40.000 Turnering och spel

Regler: Nyaste uppdaterade reglerna för 3:rd edition

Rundor: 6

Arrangör: Johan Riemi på sabaton\_assasins\_from\_hell@hotmail.com alt. 070-4005264

Krav: 1500 Pts. med rooster sheet

F2

Mission: Cleanse, semi- och finalister slår fram slumpmässigt scenario.

WYSIWYG gäller inte, men proxar är inte tillåtna, alltså ska det vara samma sorts modell som det är på rostersheetet. Har du något undantag, så visa det för arrangören. Armén behöver inte vara färdigmälad.

Victory points gäller.

Anmälningar görs via bokningssystemet på vår hemsida eller till arrangören. Anmäl er i god tid innan konventet så blir det lättare för oss att planera in en turnering. Turnering kommer bara att annordnas om tillräckligt med intresse finns, men självklart kommer det att finnas bord till dem som ändå vill sätta in sin Titan för att ännu en gång stampa ner några galna Orker, WWAAG-GGHHH!!!

Mvh/ Johan Riemi



## Vintage - typ 1

Dags för årets turnering i Dalarna! Formater som gäller är Typ 1, och i år kommer det att vara tillåtet med 5 proxar. Ta chansen att spela med powerkorterna Du aldrig hade råd med, eller varför inte 4 Shahrazad?

Turneringen kommer spelas i minst 4 rundor swiss med efterföljande finalspel. Vinnaren kammrar hem en Demonic Tutor i Beta! Tvåan vandrar hem med en Beta-Regrowth.

Angående proxar: Proxarna måste vara utskrifter, handskrivna lappar duger inte. Du får gärna använda naturtrogna proxar, men det går lika bra med enkla. Det viktiga är att kortets text och funktion går att tyda, helst ska det vara senaste errata som står.

Ingen form av fuskproxar får förekomma, såsom för tjockt papper, utstickande pappersflikar etc. Straffet för fusk är omedelbar uteslutning ur turneringen, no refunds.

System: Magic, typ 1

Arrangör: Tom Holm (MRK)  
holm@tom.gs

Anmälningsavgift: 40 kronor

Krav: Leklista (ange vad som är proxat)

Pass 6

K1

## Fallen empires psycho draft

Längtar Du tillbaka till tiden då magicborden styrdes av den som hade flest Thrulls i spel? Saknar Du att behöva flera ton counters till dina fungusar, för att tre rundor senare skjuta 1 i skada eller få en 1/1 Saproling Token? Eller vill du äga Dina motståndare med pump-riddare än en gång? SillyCon 13 erbjuder Dig chansen att drafter Fallen Empires!

Fallen Empires Psycho Draft fungerar till en början som en vanlig draft. Varje spelare får tre boosters. Man öppnar första boostern, tar ett kort och skickar sedan vidare boostern runt bordet för nästa person att välja ett kort. Detta upprepas tills alla boosters är öppnade och slut.

Här kommer den psykotiska delen. De 24 kort man fått ihop utgör leken man ska spela med, man lägger till exakt 16 basicländer för att få ihop 40 kort. Med andra ord hänger mycket på att man drafter smart. Har Du de skillz som krävs?

System: Magic, psycho draft

Antal spelare: 8

Arrangör: Tom Holm (MRK)  
holm@tom.gs

Anmälningsavgift: 50 kronor

Krav: Medtag egna basicländer

Pass 5

K2





## Champions of Kamigawa

System: Magic, draft

Arrangör: Tom Holm (MRK)  
holm@tom.gs

Anmälningsavgift: Från 100 kronor (beroende på antal boosters & priser)

Krav: Medtag egna basicländer

Pass 1 (18:00) & Pass 2  
K3

Det kommer att hållas en officiell draft i den nya utgåvan Champions of Kamigawa.

I stort går draft till på följande sätt: Varje spelare får minst tre boosters. Man öppnar första boostern, tar ett kort och skickar sedan vidare boostern runt bordet för nästa person att välja ett kort. Detta upprepas tills alla boosters är öppnade och slut. De kort man fått ihop bygger man en lek med, och tillsätter basicländer.

Beroende av intresse och tillgång på lådor kan det komma inofficiella drafter.

## Block constructed Valfritt Magicblock

Vid denna turnering är valfritt Magicblock tillåtet. Vi ska avgöra vilket som är det bästa. Du får spela med alla kort i det block du väljer men blockets egna banned och restrictedlista gäller.

System: Magic, block constructed

Arrangör: Lars Suther (MRK)  
Sralle@telia.com

Anmälningsavgift: ca 20 kronor

Krav: Leklista

Pass 3

K4

## Standard - typ 2

Intresset för standard i Mora är ganska svalt, men eftersom formatet är stort i vida världen är vi inte sämre än att vi försöker anordna en turnering för dom intresserade. Detta format är betydligt billigare en Typ 1 och borde kunna locka lite deltagare.

Dessa utgåvor är tillåtna: 8th Edition, Onslaught, Legions, Scourge, Mirrodin, Darksteel och Fifth Dawn.

System: Magic, standard - typ 2

Arrangör: Lars Suther (MRK)  
Sralle@telia.com

Anmälningsavgift: ca 20 kronor

Krav: Leklista

Pass 4 (14:30)

K5



## Workshop Äventyrskonstruktion

Här kan du ta ett avbrott från konsumerandet av spel och istället konstruera och lägga grunden för ett eget äventyr. Med assistans av en erfaren konstruktör och spelare får du här möjlighet på ett trevligt och kreativt sätt skapa ditt eget äventyr. Som hjälp kommer vi även att arbeta efter några klassiska berättelse strukturer. Du kommer att lämna workshopen med bra grund för ett eget äventyr som du sedan på egen där efter kan arbeta vidare på.

Denna workshop hölls tidigare under SillyCon 11 och en liten grupp rollspelare lämnade konventet med ett eget nytt äventyr.

Antal deltagare: 6

Arrangör: Mats Rytther  
(NisseNytt)

Pass 4

## Sten-Sax-Påse Turnering

Häng med i denna ultimata turnering i det klassiska Sten-Sax-Påse. Turneringen kommer att fortgå under hela konventet, från ögonblicket du skriver in dig!

*Sten krossar Sax  
Sax klipper Påse  
Påse döljer Sten*

Du erhåller en token (plutt, pryl, sak) vid incheckningen, och du kan när som helst utmana andra konventsbesökare i Sten-Sax-Påse. Bäst av tre "slag" gäller. Vinner du måste motståndaren ge dig en token som pris, om denne har någon kvar vill säga. Förlorar du så är det alltså du som måste belöna motståndaren med en token. Om båda duellanterna vill kan de satsa flera tokens per match.

Den som vid tävlingens slut har flest tokens står som segrare!

VIKTIGT! Respektera dina medbesökares rätt till spelande och sömn.

System: SSP

Arrangör: Tom Holm (MRK)  
holm@tom.gs





## övriga spel

### TV-spelshörnan

System: Binärt

Arrangör: Mattias Arvidsson (MRK)

Även detta år kommer den eftertraktade TV-spelshörnan att finnas på Sillycon med samma gamla godingar, men även lite nytt blod bland konsolerna. Vi tillhandahåller ett stort antal olika titlar och system. Namnet Retrohörnan har fått modifieras lite eftersom vi har lite svårt att klassa en X-box som retro, även om den nu har några år på nacken.

För allas trevnad ber vi er respektera dessa enkla regler:

- Ha inte sönder de fina TV-spelen eller TV-apparaterna.
- Säg inget nedlåtande om de gamla TV-spelen.
- Fråga the Cr3w om lov innan ni slår er ner och spelar.

Har du frågor angående TV-spelshörnan, kontakta konventsledningen.

Du är hemskt välkommen att ta med dig dina egna spel och konsoller, men då är det en god idé att märka dem med namn och adress!

Mvh / TV-spelshörnan Cr3w

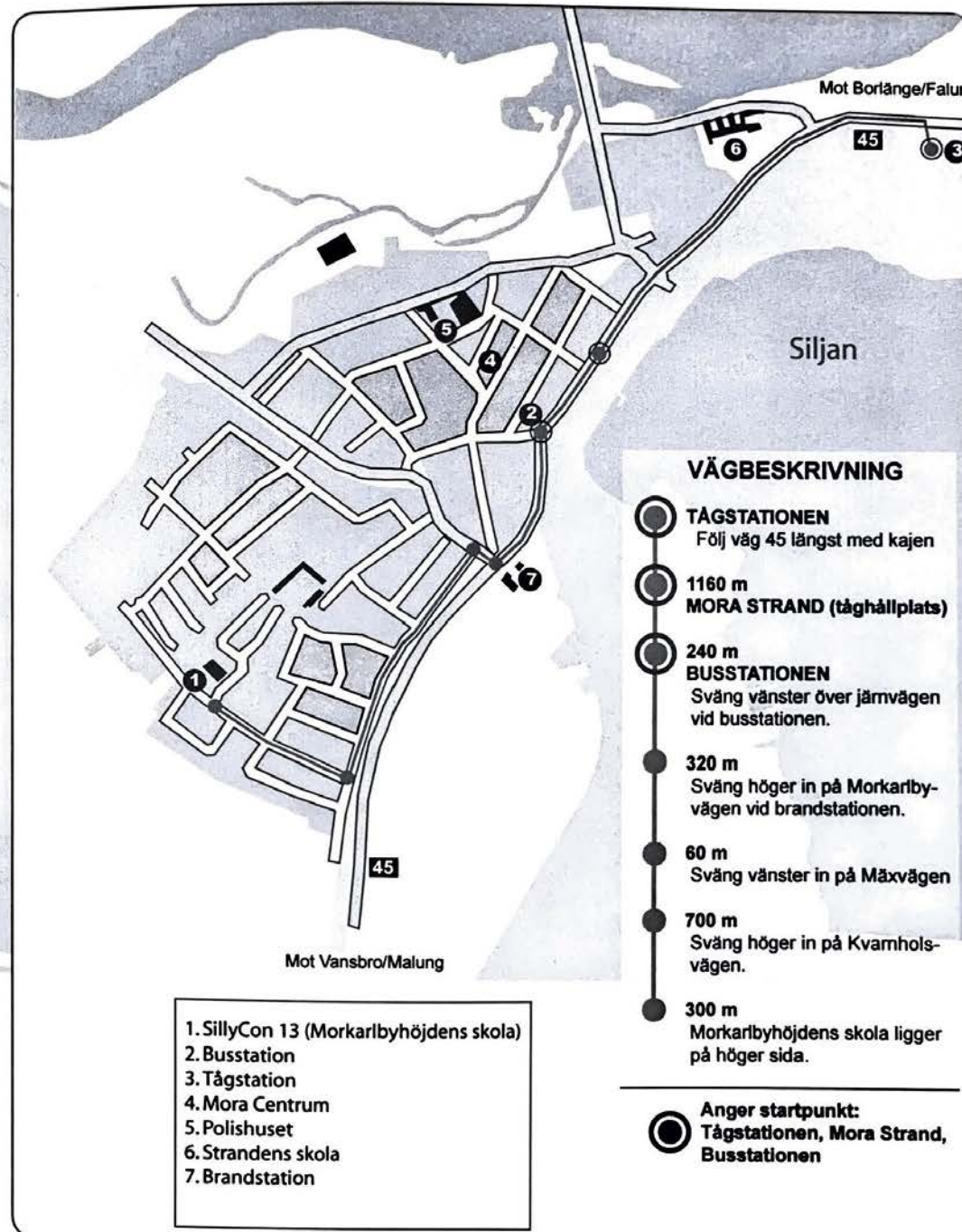
### Fånga bajset Turnering

System: Flash

Arrangör: Chicco  
chiccoboj@yahoo.se

En del är bekanta med detta klassiska spel som gjorde en blygsam premiär 2001 och spred sig till en begränsad men upplyst skara, med undantag för ett besök i Amerika. Nu är det tillbaka! Gillar du kiss och bajshumor? Finns det inget roligare än att frotera sig i frikalier? Vill du dessutom göra detta med en vansinnig hatt på huvudet? Då är detta turneringen för dig! Fånga bajset kommer att finnas på en datorn någonstans på konventet. Du kan spela när som helst och hur många gånger du vill. Alla resultat samlas i en databas och vinnaren koras på konventets sista dag.

På SillyCons hemsida kan du ladda ner Fånga bajset och öva dig.





B



Returadress: SillyCon, c/o Hedberg, Sikvägen 14, 792 50 Mora



SILLYCON.SVEROK.NET