



SILLYCON

Mercurius

30

Cancer minor

CANCER

20

30

Förord	1
Information	2
Spelschema	4
NisseNytt på SillyCon	5
Rollspelsbazaar	5
ROLLSPEL	
Pipe up the pipedream (again)	6
All american pipecorn	7
Fallet Wellhampton	8
Borams Lågor	9
Miss Pantheon	10
Sagan om Nirien	11
BRÄDSPEL	
Warhammer Fantasy	12
Warhammer 40K	13
RoboRally	14
BloodBowl	14
KORTSPEL	
Magic	16
ÖVRIGT	
UFO-spaning	17
TV-spelsretro	18
Karta	19

I och med detta konvent har tio stycken rollspelskonvent under tio år vid namnet SillyCon ägt rum i Mora. Det allra första konventet var enligt lösa rykten och sägner ett årsmöte som mynnade ut i en spelhelg. Efter denna helg kom man på att det hela hade varit mycket trevligt och absolut borde upprepas. Kommande år kunde man i Mora skymta affischer med en plirande Gollum, representerande den nya underjordiska konventsrörelsen. Få vågade sig dit, men med åren blev det fler. Samarbeten med andra rollspelsklubbar gjorde sig gällande, vilket lyfte både glädjen och kvalitén på arrangemangen.

Foldrar, utskick och affischer har under många år försökt knyta samman GävleDala-distriktet även på ett socialt plan, detta med ett blandat resultat. Men det är just detta som är våran strävan. Att få möjligheten att spela spel och träffa nya människor under gemytliga omständigheter. Vår ambition är att vara det mindre men absolut bästa konventet. Detta är ett helt realistiskt mål, med några av Sveriges mest erfarna och duktigaste rollspelsmakare i ryggen och en gedigen arrangörsstab.

Det enda som fattas för att du skall bli en del av detta är att du kommer till det bästa SillyCon genom tiderna. Och under din färd skall du veta att du är mycket välkommen.

Mikael Hillström

För ändringar och senaste nytt:

SILLYCON.WEBHOP.ORG



Design och layout: Chicco

Tryck: Mora Konstförlag & Tryckeri

Alla häri förekommande bilder tillhör sina respektive upphovsmän

VÄLKOMMEN TILL SILLYCON

Det du nu håller i din hand är SillyCon-katalogen anno 2001. I år siktar vi högre än vanligt, ända bortom stjärnorna och det kommer med all säkerhet att bli något av en astronomisk händelse.

På följande sidor kommer du att ta del av all information du behöver för att känna dig väl förberedd när du kliver in genom konventets portar. Men vi tar som alltid och börjar med det väsentligaste.

FAKTA OM KONVENTET

SillyCon är ett ganska litet konvent (mellan 50-100 personer) och arrangeras av Mora Rollspelsklubb. Det är tionde gången som vi har detta konvent och därför råder det litet av jubileumsstämning bland medlemmarna. Något som vi självklart vill att du också ska känna av.

SillyCon anordnas på Strandens högstadium i Mora (se karta på sista sidan) och inriktar sig främst på klubbar i siljansområdet och dalarna. Men självklart är folk från hela vårt land välkomna.

VAD HÄNDER PÅ KONVENTET?

SillyCons främsta inriktning är rollspel. Detta märks ganska tydligt på det utrymme våra scenarion får, men självklart finns det en hel del annat att välja mellan. Det anordnas i år turneringar i Warhammer Fantasy, BloodBowl, RoboRally samt Magic. Förutom detta finns en mängd andra spel att tillgå. Nytt för i år är vårt retro-rum där man kan spela gamla goda tv-spelsklassiker. För er som är ovana vid konvent rekommenderar vi varmt rollspelsbazaaren som anordnas på torsdagskvällen.

HUR FUNGERAR DET PÅ PLATS?

Eftersom SillyCon är lagom stort är det perfekt för den ovane konventsbesökaren som annars kanske blir förvirrad av den ibland röriga atmosfär som förekommer på ett större konvent. Här kan du däremot ta det lugnt och låta dig invaggas i den harmoniska SillyCon-stämningen.

TREENIGHETEN - SÖMN, MAT OCH DRYCK

Det är naturligtvis viktigt att man äter någorlunda riktigt under konventet. Självklart finns det en kiosk som säljer godis, bakverk, läsk och lättare matvaror. På morgonen tillhandahåller den även frukost. Om du känner för ett större mål mat finns det ett antal resturanger och pizzerior inom gångavstånd från skolan. Det är också nära till centrum om man känner för att handla.

När det gäller sömn finns det speciellt avsedda sovsalar. Dessa ligger avsesides för att de pågående aktiviteterna inte skall störa de som sover. Det handlar om skolsalar och därför får du själv ta med dig sovsäck och liggunderlag. Självklart respekterar vi varandra och springer därför inte omkring i salarna när någon sover där. Om det skulle vara så att någon glömmer att ta med sig ovanstående utrustning kan vi tillhandahålla sängar och dylikt i viss utsträckning.

ANMÄLNING

Inträdet kostar 50 kr oavsett om du föranmäler dig eller betalar i entrén.

Det är dock väldigt fördelaktigt att föranmäla sig till konventet. Detta ökar dina chanser att få spela det du vill när du vill det. Så här går du till väga:

1. Skriv ner vilka scenarion du/ni vill spela och på vilka spelpass du/ni INTE vill spela på. Om ni är flera som vill spela tillsammans skriver ni detta. I sådana fall kan det även vara bra med ett gruppnamn.
2. Ange därefter namnen på dig och dina eventuella medspelare. Inkludera även din adress och ditt telefonnummer.
3. Skicka anmälan i kuvert till:
Andreas Sandlund
Siriusgatan 36
415 22 Göteborg

Märk kuvertet "Föranmälan".

OBS! Skicka inga pengar med din anmälan. Avgift betalas på plats.

Du kan även göra din anmälan via e-post. Då är adressen chicco@telia.com
Ange "Föranmälan" i ärenderaden.

Sedan kan du, om du är riktigt sent ute anmäla dig via telefon **031-465975** el. **070-2414176**.

Kom dock ihåg att **sista anmälningdag** är den **29 oktober** för vanlig post och den **31 oktober** för e-post och telefon.

Har du frågor om konventet kan du ringa **Mikael**, tel: **031-205101** eller e-posta: twher@hotmail.com

SPELSCHEMA

Torsdag 1/11, 18.00 Invigning med rollspelsbazaar och diverse spel.

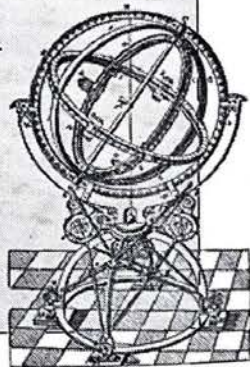
Pass 1	Fredag 14.00 - 19.00
Pass 2	Fredag 20.00 - 01.00
Pass 3	Lördag 09.00 - 14.00
Pass 4	Lördag 15.00 - 20.00
Pass 5	Lördag 21.00 - 02.00
Pass 6	Söndag 09.00 - 14.00

Söndag 4/11, 15.00 Avslutning

Snabbfakta om Sillycon

- Plats: Strandens skola i Mora
- Datum: 1/11 - 4/11 2001
- Anmälningstkostnad: 50 kr
- Sista anmälningdatum: 29 oktober

Tel: 031-205101 el. 031-465975
E-post: sillycon@mail.com
Hemsida: sillycon.webhop.org



NISSENYTT PÅ SILLYCON

NisseNytt håller återigen hov på SillyCon. Efter att olyckligt ha uteblivit från förra årets konvent är de här igen med väskorna fulla av härligheter.

Bland annat presenterar de två nyskrivna äventyr som skall speltestas. Borams lågor och Miss pantheon 2001. Dessa får premiär på SillyCon och kommer även att finnas till försäljning efteråt. Dessutom har de med sig ett rykande färskt nummer av NisseNytt! De kommer att medverka på den rollspelsbazaar som anordnas under torsdagskvällen och där kan du ställa frågor, diskutera gamla och nya scenarion. NisseNytt kommer även att erbjuda många av sina produkter, t.ex gamla nummer av NisseNytt och scenarion till försäljning.



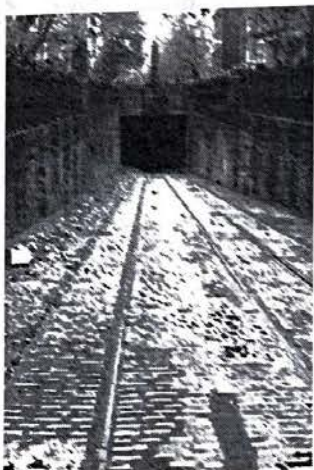
ROLLSPELSBAZAAR

Nytt för i år är att vi tjuvstartar redan på torsdagskvällen med en rollspelsbazaar. Denna skall fungera som ett forum där konventsbesökarna kan samlas och diskutera rollspel och annat samtidigt som vi bjuder på fika.

Om det är första gången du är på ett konvent rekommenderas bazaaren varmt. Här kan du komma i kontakt med andra nybörjare men även få frågor besvarade av erfarna rollspelare från både MRK och NisseNytt. Vi kommer att diskutera rollspel i allmänhet och även lajv och andra aktiviteter. Det är egentligen bara fantasin som sätter gränserna för samtalsämnena. På detta sätt behöver ingen känna sig vilsen eller osäker.

Bazaaren öppnar samtidigt som konventet kl. 18.00 på torsdagskvällen den 1/11. Ta dig gärna tid att besöka den, det kommer med största säkerhet att vara mycket berikande, både för dig och för oss.

PIPE UP THE PIPEDREAM (AGAIN)



Ensam bland maskinerna kom funderingarna på om han hade handlat rätt. Den röda sanden blåste in från slätten och fastnade i kläderna, i håret, ja i alla springor och sprickor där den kunde leta sig in. Han vände ryggen åt den rostfärgade öknen och studerade maskinerna igen. Hade han gjort rätt? Det var för sent att ändra något nu. Instrument för finjusteringar hade han inte byggt in för att han inte skulle kunna ångra sig och ändå var det just det han gjorde. Nu var det inget att göra, nu hade det startat. Han försökte slå all ångest åt sidan och bara vänta och se. Det gick inget vidare.

Bra mycket senare, efter hip-hop och allt det där, susar ett tunnelbanetåg fram. I vagnen längst bak sitter fem personer som alla undrar vad de skall ta sig till. Någon tar ansats till att säga något, men tystnar tvärt med en

kort suck. Clownens sista ord hade haft en klang som störde alla deras tankar. Orden hade sagts med en dystert känsla av slutgiltighet och fyllde nu alla de fems medvetanden.

Detta är den sista delen, vi lovar, av denna serie om livet, döden och allt annat fanskap. I ett försök att svara på alla av livets viktiga frågor ur ett kosmiskt perspektiv hoppas vi att ni uppskattar denna lysande nödlösning på en ganska torftig serie scenarion. Liknar ingen av de tidigare delarna eller något annat som vi någonsin gjort. Tar ändå vid där de andra delarna har sina tillkortakommanden. Hoppas ni uppskattar detta lite speciella slut för allt vi egentligen vill säga har redan ovan nämnda clown sagt, nämligen: "Adjö, farväl och amen."

Del 4 - efter 1: "Godkänd av Pipetune corp.", 2: "Pipeline '99" och 3: "All American Pipecorn" OBS! Detta scenario spelas tillsammans med All American Pipecorn under ett spelpass.

Antal spelare: 5

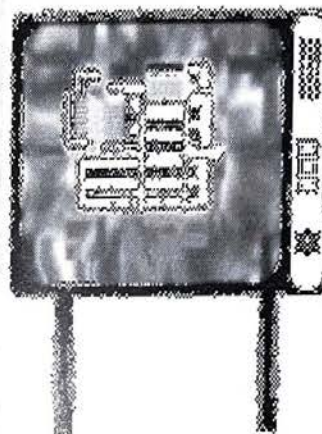
Konstruktörer: Johan Nilsson & Martin Svahn (FriSpel)

System: Friform

6



ALL AMERICAN PIPECORN



Genom min tv ser jag det jag vill se.
Likt en arabisk lampa jag önskat oändliga önskningar av.
Numer ser jag alltid på tv.
Något annat intresserar mig inte.
Varför se något man inte vill se?
Varför se mer än man behöver?
Jag får det jag behöver,
ty tv:n bestämmer vad jag vill ha.

Gud bestämmer över min tid,
han raderar mitt liv.

OBS! Detta scenario spelas tillsammans med Pipe up the pipedream under ett spelpass.

Antal spelare: 5

Konstruktörer: Johan Nilsson & Martin Svahn (FriSpel)

System: Friform

7



FALLET WELLHAMPTON



"Jag var nog ute med min fru hela kvällen, om du vill kontrollera kan du höra med vår barnvakt"

Kommissarie Stramp återgäldade den lugna blicken från den långa mannen och sög eftertänksamt på pipskaftet samtidigt som han gjorde en kort anteckning i sina papper.

Den blågrå röken letade sig långsamt upp mellan de tjocka bjälkarna i taket.

Av de fem individer han hade framför sig i det svagt upplysta rummet satt fyra av dem på en ojämn rad framför skrivbordet medan Chester Gardner som han nyss frågat ut stod vid det höga balkongfönstret, stirrandes ut i den mörka novembermatten.

Stramp flyttade på sig i den hårda skinnfåtöljen. Detta skulle med all säkerhet bli en mycket lång kväll. Han suckade.

"Ni är alla här för att ni hade motiv att ta livet av änkan Wellhampton. Jag är här för att ta reda på vem av er det var."

Ett djupt bloss på pipan.

"Bara så att vi har situationen klar för oss".

Beskrivning: En mustig kriminalhistoria på temat "Mord mina herrar". Någon är skyldig, men vem? Det gäller att övertyga spelledaren om sin oskuld oavsett om man är skyldig eller inte.

Krav: Förmåga att tolka och spela sin karaktär till 100 %

| Antal spelare: 5

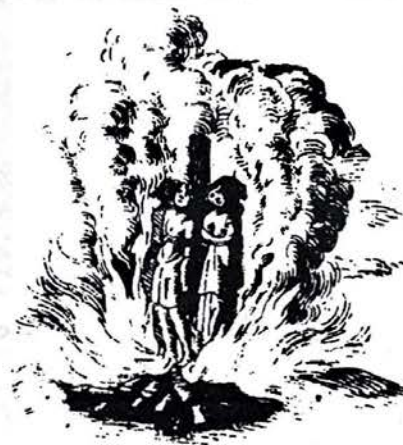
| Konstruktör: Andreas Sandlund (FriSpel)

| System: Friform

8



BORAMS LÅGOR



De riktigt gamla i Mora kan fortfarande berätta om den där fasansfulla sensommaren strax efter det stora världskriget. Vissa säger att det började i slutet av augusti. Det var då målaren Creutz berusad hade vacklat ut till utedasset vid sin stuga med fotogenlyktan i handen.

När brandkapten Regnell anlände till platsen fanns blott spridda sönderbrända benbitar kvar av den förr så jovialiske konstnären.

Andra hävdar dock att det hela verkligen började sent om torsdagskvällen några dagar senare när kantor Folker och doktor Åkerman kom körande längs vägen från Utmeland. De var på väg hem från sitt sedvanliga bridgeparti hemma hos brandkaptenen och fann något märkvärdigt vid sidan av vägen.

En Call of Cthulhu-inspirerad historia i 1920-talets Morastrand. Det är premiär för detta scenario på SillyCon och det håller sedvanligt NisseNytt-standard.

| Antal spelare: 4

| Konstruktör: Staffan Andersson (NN)

| System: Friform

9



MISS PANTHEON 2001



"Och den sista av våra deltagare som har gått vidare till final i Miss Universum år 2001 är.....Miss Venezuela!!!"

Miss Venezuela log snabbt åt miss Kamerun som stod bredvid och tog ett par snabba steg framåt. *Rätt åt den den där lilla hoppan. Sådana som hon borde inte få släppas in på riktiga tävlingar.* Med sitt mest naturliga leende på läpparna kramade hon om de andra finalisterna.

"Vad jag är glad för din skull. Hoppas att det blir du som vinner."

Som om jag menar det din fula apa. Hoppas att du snavar på klänningen och spyr av allt laxermedel du satte i dig igår kväll.

Detta scenario har premiär på SillyCon

| Antal spelare: 5

| Konstruktörer: Jannika Chronholm & Lina Fredriksson (NN)

| System: Friform

10



SAGAN OM NIRIEN



Den djärva gruppen äventyrare stod på slätten och såg upp emot dalslätten där de svartklädda ryttarna kom insvepande emot dem. De kunde redan höra skriken av hat och död.

Utskickade av trollkarlen Ratarion för att stoppa hotet mot landet.

Vad kan så få göra mot ett sådant hot? Bara du kan svaret på frågan.

Kom med i kampen mot den mystiska Drakir och hans svarta ryttare.

Just du kanske är personen som kan rädda landet Nirien.

Tyvärr har detta scenario utgått.
Vi hänvisar till hemsidan för ytterligare information om ev. ersättningsscenarioer.

| Antal spelare: 5

| Konstruktör: David Eld

| System: Regelsystem

11

WARHAMMER FANTASY

Battlefield old world - Marshes of madness

Grand the theagonist i Altdhorf har fått en vision som säger att han skall bege sig söderut med en armé. Riket är i fara.

I world edge mountains börjar dvärgarnas urgamla runor glöda mystiskt.

Kaos horder rör på sig än en gång och från norr kommer ondskans trupper.

Enorma blackcorcs har siktats utanför Tileas kust med kurs mot syd.

De mytomspunna lizardmen har synts kräla upp ur de otillgängliga Marshes of Madness.

På Ulthan slår en av high elfs urgamla profetior in: Världens arméer är på marsch och alvernas inblandning är oundviklig.

Join the battle, kämpa för världens öde eller bara för kämpandets skull.

TURNERINGEN

Det som spelas är Warhammer Fantasy Battle 6th Edition. De arméer som ännu inte fått någon ny armylist använder "Ravening Hordes". Det är tillåtet att använda de speciella armévalen i slutet på varje armylist. Lizardmen och Bretonia kommer att använda de armylists som presenterats i White Dwarf.

Varje spelare spelar två strider var. De fyra med högst sammanlagda victory points går vidare till semifinal.

UNDANTAGSREGLER

P.g.a. att alla spelare förmodligen bara hinner spela två strider används följande undantagsregel:

Istället för att en unit som blir pursued tas ur spel får den jagande uniten slå en runda attacker. Motståndaren får slå tillbaka. Om uniten överlever får den i följande tur slå ett rallytest som vanligt. Om detta lyckas slåss uniten som vanligt men om den misslyckas fortsätter den fly och motståndaren får inte pursuea.

VAD KRÄVS FÖR ATT DELTAGA?

En Warhammer Fantasy Battle-armé på 1500 poäng. En läsbar roostersheet som en armylist eller fotokopierade Ravening Hordes-värden.

12



ALLIES

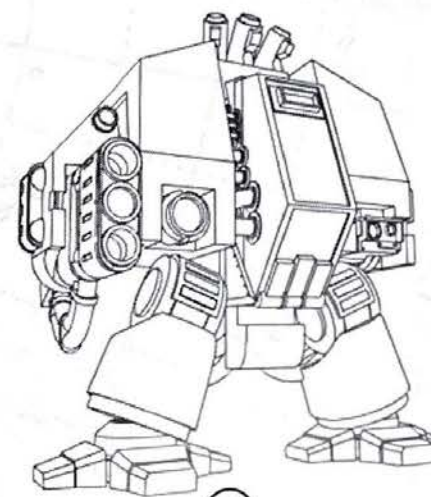
Det är tillåtet att alliera 25% i armén. De allierade kommer att räknas med i armén när det gäller army selection. Det är inte tillåtet att alliera characters.

Följande arméer får alliera sig med varandra:

- Chaos - Beastmen - Deamons - Skaven - Chaos Dwarf
- High Elf - Wood Elf - Empire - Bretonia
- Orcs & Goblins - Chaos Dwarf
- Dwarf - Empire - Bretonia

WARHAMMER 40 K

Det finns vid katalogens tryckning inga planer på att hålla några turneringar i W40K. Men vill du spela ändå finns det både en stor mängd terräng att använda samt arméer att låna. Du får förstås gärna ta med dig egna arméer också. Det finns alltid W40K-spelare i närheten så det kommer säkert att bli ett par småslag här och där.



13

ROBORALLY

Roborally-turneringen på SillyCon kommer att gå enligt klassisk modell med ett antal race där vinnarna i varje deltävling går vidare till final.

Inga förkunskaper om regler krävs och eventuella regeländringar kommer att meddelas före mästerskapets början.

I kvalen kommer segraren och eventuellt också tvåan att gå vidare. I finalen möts sedan de åtta delsegrarna (eller fyra segrare och fyra tvåor) i ett fartfyllt och spännande race.

Tidsbegränsningen för varje tur kommer att vara en minut.



BLOOD BOWL Cup Brawk Stake

Liksom medeltidens tornerspel korade sina hjältar kommer SillyCon att kora sin alldeles egen Brawk Stake.

Svante Hansson kommer med assistans av Martin Carlsson utföra denna uppgift genom att anordna en BloodBowl-cup på liv och död.

Åtta lag kommer att slåss om den åtråvärda titeln som Brawk Stake. Cupens utformning är mycket enkel. Om man förlorar är man borta.

Vi ser helst att man spelar med sitt eget lag, men om man själv inte har något är det självfallet ok att låna ett.

Lagen skall också vara målade i största möjliga utsträckning. Namnlösa spelare straffas med döden!

REGLER

Avvikelser från Death Zone-reglerna:

- Alla starplayers kommer att kosta 50% mer än vad som står i reglerna.
- Inga Dirty Players. De starplayers som har den skillen kostar 10 000 guld mindre.
- Illegal Procedure kommer inte att användas.
- Regeneration fungerar bara på 4+ med en T6.

Annars är allt som vanligt, vid eventuell regeltvist avgör arrangören. Arrangören förhåller sig även rätten att införa ytterligare rimliga avvikelser från grundreglerna om dessa är i linje med det sunda BloodBowl-förnuftet.

PRISER

1:a pris: Som ett bevis på att man är Brawk Staken framför alla andra kommer segraren krönas med en Brawk Stake-tshirt med MacGyver-motiv.

2:a pris: För den som inte riktigt nådde ända fram väntar trots allt en njutbar tröst, nämligen en back blandad läsk.

3:e pris: De två som fallit ur i semifinalerna kommer att kämpa om att få avnjuta MRK:s paraddryck, den bayerska lättölen.



För att priserna skall delas ut måste naturligtvis alla matcher spelas som planerat.

Är du beredd att kasta dig in i striden och kanske få stå på toppen som enda obesegrade deltagare?

Anmäl dig till Cup Brawk Stake på e-mail: miffo_killer@yahoo.com eller på följande postadress:

Svante Hansson
Backeskärgatan 27
421 59 Västra Frölunda

Anmälan kan även skickas till:

Martin Carlsson
Säbbenbogatan 11
792 32 Mora

Märk ditt kuvert med "Cup Brawk Stake".

I anmälan skall, förutom ditt eget namn förstås, laguppställning finnas med namn på spelare och lag. Det går att anmäla sig ända fram till turneringens början men för att garantera att du kommer med och för att underlätta schemaläggning rekommenderas föranmälan.

MAGIC

Följande regler gäller för turneringen i Magic:

Varje lek måste innehålla minst 60 kort
Tillåtna kort är följande:

- Invasion
- Planeshift
- Apocalypse
- 7:th Edition
- Odyssey



Max fyra av varje kort (förutom basic-länder)

Spelformat: "Swiss" 6 rundor. Detta innebär att vinst ger 3 poäng och oavgjort 1 poäng. De spelare som har lika många poäng möts för att garantera jämt motstånd. Varje match är max 50 minuter och spelas i bäst av tre rundor. Är det oavgjort (0-0 eller 1-1) efter denna tid har man 6 rundor på sig att avgöra. Annars blir det oavgjort.

Kontakt

Mikael Jenssen, epic@hotbrev.com

UFO-SPANING

Tusentals människor jorden runt påstår sig ha blivit och blir kidnappade av utomjordingar.

Historierna som dessa människor berättar är ofta fantastiska dramor med blixtrande ljussken, flygande tefat, perversa experiment, inplantat, hisnande rymdfärder, besök på andra planeter och i vissa sällsynta fall sex med småväxta gröna gubbar.

För dig som tycker att det här verkar roligt kommer vi att arrangera en ufo-spaning med det naturliga målet att bli bortrövade av utomjordiska väsen.

Det hela går till på det sättet att vi traskar iväg till en förutbestämd plats där vi ser rymden bra och syns bra ifrån den. Väl framme kommer det att drickas varm dryck framför en eld.

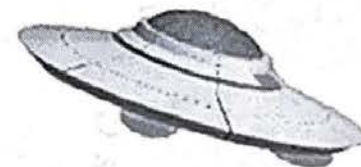
För att ha någonting att roa oss med i väntan på våra kidnappare skall alla deltagare bidra med en, förhoppningsvis egen, påhittad historia/saga. Om man lider av prestationsångest eller vill ta med element i historien som man inte vill skall förknippas med sig själv går det bra att lämna in sagan anonymt.

Medtag: Varma kläder, termos och sittunderlag.

Anmälan görs på konventet eller via ovanstående e-mail.

Kontakt

Peter Hillström, peter_hillstrom@email.com



TV-SPELSRETRO

SillyCon presenterar stolt sitt tv-spelsretro! Hör du också till dem som anser att tv-spel var bättre för? Då ska du definitivt ta en titt i vårt retro-rum på konventet.

Här kan du spendera några timmar med att piska på bowser, grilla rymdpirater med samus, kuta runt med sonic eller hacka is i ice climber. Vi tillhandahåller ett stort antal olika titlar och system.

Här kan du spela på gamla godingar som t.ex. nintendo 8-bit, super nintendo, olika segakonsoller samt amiga. Vår retro-crew tillhandahåller allt detta på ett antal flimrande tv-skärmar.

För allas trevnad kommer det att finnas några enkla regler som gäller i detta rum:

- Ha inte sönder de fina tv-spelen eller tv-apparaterna.
- Säg inte nedlåtande saker om de gamla tv-spelen.
- Fråga Robin, Totte eller Jerker om lov innan ni slår er ner och spelar



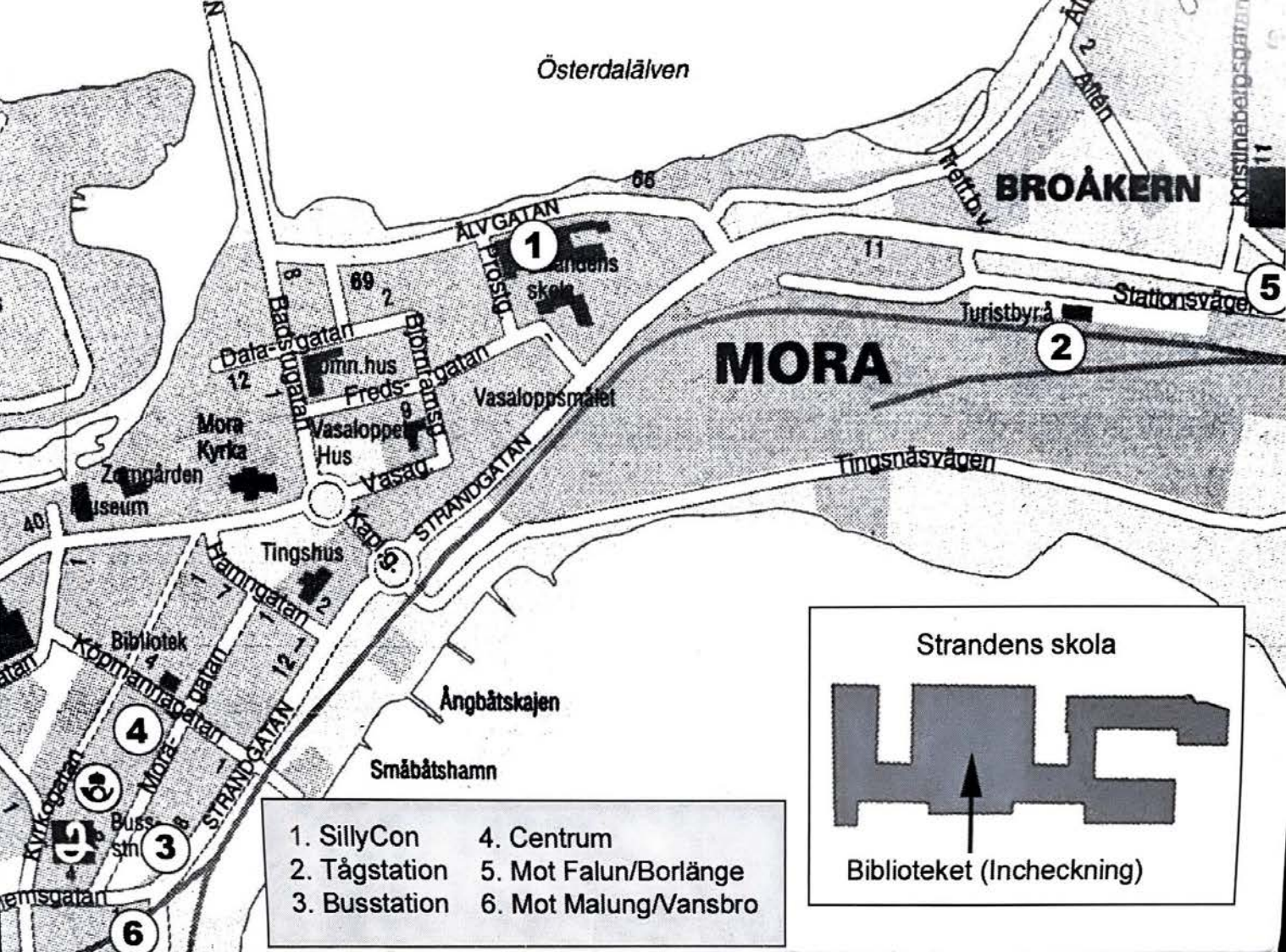
Kontakt

Om ni har funderingar kring retro-rummet, tips eller om ni vill ta med er egna spel (vilket vi uppskattar) kan ni skriva till rundolf@ironmaiden.com

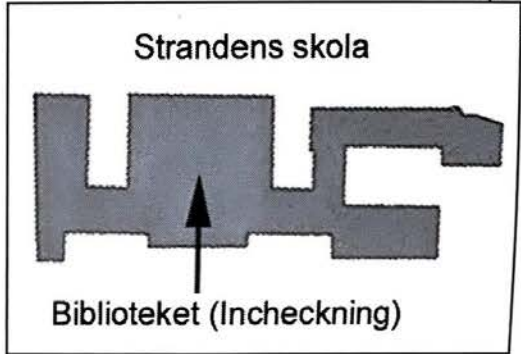
Österdalälven

BROÅKERN

MORA



- | | |
|---------------|-----------------------|
| 1. SillyCon | 4. Centrum |
| 2. Tågstation | 5. Mot Falun/Borlänge |
| 3. Busstation | 6. Mot Malung/Vansbro |



Mora Rollspelsklubb
c/o Jon Havemose
Berkarlås 6409
792 97 Mora

B

SILLYCON 10

Tel. 031-205101, 031-465975

sillycon.webhop.org

sillycon@mail.com