



SILLYCON

24-26 OKTOBER 2003



INLEDNING

Välkomna, magiker och oknytt, onda troll och vänner av ljuset, till ännu ett SillyCon. Nummer tolv i raden nu, fast tiden har inte förtärt någonting av den magi som fanns i början och som fortfarande ligger kvar i det lilla konventet beläget någonstans i skogen. Tiden närmar sig, är redan här, avlägsnar sig, se på det hur du vill men tiden för SillyCon är här, nu, då och för alltid.

Vi arbetar ständigt med tiden mot oss, redan när SillyCon 11:s timme var slagen gläntade redan nästa år på dömen. Snart är vi där och det har varit en resa i tud och rum, en resa mot ett fjärran, okänt men samtidigt välbekant mål.

Kom och skåda, ty du har aldrig, kommer aldrig se något liknande genom dimman av världar. Snart klämtar klockorna för årets konvent och det är vår förhoppning att denna stundande tid, detta begränsade antal timmar ska bli de bästa ni upplevt hittills.

Välkomna, åter igen.

Mikael Jenssen
SillyCon-general

AKTA OM SILLYCON

SillyCon är ett rollspelskonvent som sedan tolv år tillbaka arrangeras av Mora Rollspelsklubb (MRK). Förra året startades även föreningen SillyCon och det är numera denna som har budansvaret för konventet.

SillyCon erbjuder i första hand välskrivna rollspelsscenario, både systembundna och systemlösa, men så bred publik som möjligt. Självklart arrangeras också andra aktiviteter, vi anordnar både turn- och kortspelsturneringar. Konventet är medelstort med ett besökarantal på ungefär 100 personer de senaste åren.

SillyCon anordnas i år på Noretskolan i Mora, detta eftersom vi i år inte har tillgång till Strandens aula pga brand. Noretskolan ligger på andra sidan Dalälven från tågstationen sett. Se kartan längst bak i katalogen.

NY PÅ KONVENT?

Om du aldrig varit på ett konvent tidigare behöver du inte oroa dig, vi som arrangerar SillyCon utsar extra mycket på att hjälpa nybörjare tillrätta. Självklart är du välkommen att skriva eller säga om det är något du undrar över. Tveka inte heller att fråga om det är något du funderar på under konventets gång, det är bara att fråga personalen i informationen.

Om det ska bli lättare för dig som besöker ett konvent för första gången har vi sammanställt en liten lista.

CHECKLISTA FÖR NYBÖRJARE

Tag med liggunderlag, sovsäck och ev. kudde.

Glöm inte hygienartiklar som tandborste, tandkräm och tvål.

Om du har speciella önskemål gällande allergier osv, kontakta arrangörerna i tid.

Se till att vara utsövd innan konventet eftersom sömn ibland kan bli en bristvara.

Om det inte anges kräver inget av rollspelsarrangemangen särskilda regelkunskaper.

PÅ KONVENTET

Sömn är något som ofta brukar få lämna plats åt roligare aktiviteter, men när till slut är tvungen att ta sig en lur är det av största vikt att man får sova i fred. Därför erbjuder vi sovsalar som ligger avsidet i förhållande till spelsalarna och därför inte störs av de aktiviteter som förekommer. För en bekväm sömn rekommenderas du att ta med sovsäck och liggunderlag.

KIOSK

På SillyCon finns som vanligt den välförsedda kiosken som erbjuder läsk, kaffe, godis, lättare mikromat, diverse bakverk och frukost, allt till förmånliga priser. Om du önskar mer avancerad föda finns det ett antal matställen och ett köpcentrum i närheten av konventet.

FRUKOST

Frukost kommer att serveras gratis i kiosken mellan kl. 8 och 10.30 under lördag och söndag. Frukosten kommer att vara anpassad även för dig som är vegetarian eller vegan. Om du är allergisk mot vissa produkter eller ämnen ber vi dig kontakta kioskansvarige så fort som möjligt.

För er som vill laga egen mat på konventet kommer kiosken att tillhandahålla följande utrustning.

- Kyl/frys
- Mikrovågsugn
- Vattenkokare
- Kokplatta
- Kastruller

ORDNINGSREGLER

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

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

KONTAKTER

Det är alltid bra att veta var man skall vända sig med frågor och funderingar. Här följer en lista med konventets olika kontaktpersoner.

Mikael Jenssen [Konventsansvarig]

Tel: 073-5831895, 0250-15465 E-post: epic@linux.se

Martin Svahn [Rollspelsansvarig]

Tel: 090-137703 E-post: rollspel@sillycon.sverok.net

Andreas Sandlund [Katalog- och hemsidesansvarig]

Tel: 070-2414176, 040-188517 E-post: chicco@comhem.se

Hans Hedberg [Kiosk- och frukostansvarig]

Tel: 0250-71132 E-post: xans@telia.com

SillyCons officiella hemsida:

sillycon.sverok.net

RESA TILL/FRÅN SILLYCON

Till Mora tar du dig lättast och miljövänligast med tåg eller buss. Eftersom konventet i år använder andra lokaler kommer det att finnas möjlighet till transport från tågstationen till konventet. Denna transport kostar 10kr/person. Om du vill bli hämtad när du kommer måste du meddela konventsansvarige om din ankomsttid senast samma dag som konventet startar, alltså den 24 oktober.

Biljetter till bus och tåg kan du hitta på följande sidor:

SJ: www.sj.se

Swebus Express: www.swebusexpress.se

FÖRANMÄLNING

Anmälningsavgiften för SillyCon är 80kr/person, oavsett om du föränmäler dig eller betalar på plats. Det spelar heller ingen roll om du är medlem i en SVEROK-ansluten förening eller inte. Det finns en stor fördel med att föränmäla sig eftersom du maximerar chansen att du får spela det du vill när du vill det. Föränmälning underlättar även för oss arrangörer eftersom vi kan fördela spelledare över de olika passen effektivare om vi vet hur många som ska spela. Detta medverkar till att skapa ordning och ökad trivsel.

Sista anmälningsdagen för föränmälning är tisdagen den 21 oktober. Därefter är du tvungen att anmäla dig på plats.

HUR FÖRANMÄLER DU DIG?

Det finns ett antal sätt att föränmäla sig på, välj det som passar dig bäst:

- Anmälan via internet
- Anmälan via postgiro
- Anmälan via e-post/brev

ANMÄLNING VIA INTERNET

Det kommer att finnas möjlighet att anmäla sig via SillyCons hemsida. Genom att skapa ett användarkonto kan du själv kontrollera dina bokningar och göra ändringar fram till sista anmälningsdagen. För mer information om detta, besök sillycon.sverok.net.

ANMÄLNING VIA POSTGIRO

Det går även att göra anmälan via postgiroblankett. Skriv namn, adress, telefon och ev. e-post på blanketten tillsammans med koderna på de scenarion du vill spela. Ange även om det är något eller några pass du INTE kan spela på. Avgiften är 80kr/person. Betalning sker till postgiro-nr: 286485-8. Betalningsmottagare är **Mora Rollspelsklubb**.

ANMÄLNING VIA EPOST/BREV

Om ni är flera som anmäler er på samma gång kan det bli lite trångt på en blankett. Då kan ni skicka namn, adress, telefon och e-post tillsammans med koderna på de scenarion ni vill spela samt de pass då ni INTE kan spela till rollspel@sillycon.sverok.net. Betalning görs dock fortfarande via postgiro. Var noga med att ange på blanketten vem/vilka betalningen avser. Det går också bra att skicka ovanstående information via vanlig post. Adressen är följande:

Mikael Jenssen
Bergvägen 4
792 50 Mora

Anmälan till andra aktiviteter som t.ex. turneringar sker till de specifika arrangörerna. Information om detta finner du längre fram i katalogen tillsammans med respektive arrangemang. I samband med att du betalar din anmälningsavgift blir du även medlem i föreningen SillyCon. Detta är givetvis frivilligt och om du inte önskar bli medlem måste du meddela detta i samband med anmälan.

SCHEMA

SillyCon öppnar klockan 18.00, alltså två timmar innan det första spelpasset startar. Under denna tid hoppas vi att ni ska hinna bekanta er med lokalerna och få information om era bokningar och var ni ska spela.

Hör nedan följer en beskrivning av schemat under konventet. Ett mer utförligt spelschema finns på mittuppslaget i katalogen.

FREDAG

18.00 Konventet öppnar.
20.00-01.00 Pass 1

LÖRDAG

08.00-10.30 Frukost
09.00-14.00 Pass 2
15.00-20.00 Pass 3
21.00-02.00 Pass 4

SÖNDAG

08.00-10.30 Frukost
09.00-14.00 Pass 5
14.10 Ev. diskussioner och avrundning
15.30 Konventet avslutas

Observera att det till spelpass fem kan tillkomma ytterligare scenarion. Detta kommer du att få mer information om på konventet.

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

SILLYCON.SVEROK.NET

DE SJU TALISMANERNA (SO1)

Månen stod högt upp på natthimlen där den, som den alltid gjort, vakade över världen medan den vilade. Tiderna går, människosläkten föds och dör ut. Ingenting är nytt för den evigt vakande månen.

Liam tog av grytan av spisen i sin lilla stuga. Han släckte genast elden för att ingen rök skulle stiga till himlen. Med en suck satte han sig vid bordet och smuttade försiktigt på den fortfarande alldeles för varma soppan. Mörkret därute kändes överhängande, men det här var den enda platsen han visste som kanske skulle vara säker. Nej, sluta nu. Du är säker. Han slog bort tankarna och blåste lite på soppan.

Ryttaren stannade bredvid den nattsvarta granen och blickade ned mot stugan. En mörkt bepansrad stridshandske lyftes och de övriga ryttarna stannade tätt intill honom. De blickade ned mot stugan där det svagt lyst ut ur fönstren och kunde skymta siluetten av en man sittandes vid ett bord. Ryttarna drog sina svärd med ett sjungande ljud och manade hästarna i full kamär ner mot stugan.

På sin färd över himlavalvet ackompanjerades plötsligt den blodröda månen av dundret av hästarnas hovar och ett långt, utdraget skrik... Sedan blev det tyst. Människosläkten föds och dör ut, tänkte månen, för eller senare dör de alltid ut.

INFORMATION

Antal spelare: 4
System: Drakar & Demoner
Arrangör: Magnus Hedlund & Linus von Feant (MRK)
Övrig info:

NUDÅSEN (S02)

Så många dagar sedan nu, så många vårar men så lite tid. Här nöter åren under väntan på glömskan och på min tid, den tid som redan har övergivit mig. Så som allt jag en gång levde för nu har försvunnit.

Tid, jag har aldrig förstått tid? Är tre sekunder en lång eller kort tid? På tre sekunder hinner du öppna en skåpdörr, ta en tugga bröd. Säg ett namn. Tre sekunder är inte ett år, inte som en generation. Är det mer, är det mindre? På tre sekunder kan en stad utplånas, en stjärna falla på himlen. På tre sekunder kan du finna din livs kärlek. Det tog mig tre sekunder att förstå. Tre sekunder och inget blev någonsin var det varit. Hinner mycket hända på lång tid? Vad är tre sekunder? Har här hänt något?

Prästen här i byn har lovat att jag ska få ligga på en slutning ned mot sjön. Det är en mycket vacker plats för en grav, och jag ska vara klädd i finkostymen. Fram till den dagen ska jag försöka att leva så värdigt som möjligt och göra det bästa av den tid som jag har. Men jag ska inte raljera om döden för dig kära barn. Människan förstår just så mycket som hon behöver vid varje givet ögonblick. Tids nog.

Vi var barn utav marken.

Blir något någonsin så som tänkt.

Det som tänktes då blev aldrig nu, men sen.

Nu saltas Kronsjön av tårar nu när mörkret sig sänkt.

Jag känner hur jag sjunker och så som jag når sjöbotten,

så tror jag att jag älskat dig men vet det först då nu från sen blir nu... igen.

Tiderna förändras men jag är fast i vad jag var. Kan detta vara vår förbannelse att behöva leva våra liv framlänges och förstå dem baklänges? Först efteråt är allt som det blev, för sent. Jag vill tro att allt får en lösning, att allting inte varit förgäves, att vi kommit någon vart, men jag vet inte. Herregud, kan du någonsin förlåta mig?

INFORMATION

Antal spelare: 4

System: Drakar & Demoner

Ämangör: Martin, Johan & Anders (FriSpel)

Övrig info:

ROSA CIGARETTER (S03)

När vi alla gick där på väg hem genom natten kom jag och tänka på att nu, så här efteråt, skrattade vi inte åt gubben Karlsson och hans skräck. Förut hade det varit roligt att ta upp gubbens paranoia, men inte nu längre.

Karlsson hade kommit ner från norrland på sextioalet. Han brukade berätta om sin tid vid Svappavaara-gruva och om sin förstörda rygg. Men han hade inte passat in där och han passade egentligen inte in här heller. Gubben Karlsson led nämligen av rysskräck. Han ryckte till om man höjtade "Stalin" efter honom och han brukade sitta och blänga efter förstamajtågen och muttra om "lede fi".

Nu ångrar jag att vi någonsin drev med honom. Jag undrar om han anade vad som komma skulle, om han i sitt spritdränkta huvud visste att han skulle få rätt och att vi alla en dag skulle frukta det röda mer än något annat. Så här efteråt, kan vi längre inte skratta åt Karlsson. Nu så här efteråt är det vi som har ärvt hans skräck...

INFORMATION

Antal spelare: 4

System: Systemlöst

Ämangör: Martin Svahn (FriSpel)

Övrig info: Scenario i 70-talets miljonprojekt. Mycket svårspelat, högt krav på rolltolkning.

SEPSIS - DRÖMMEN OM ATLANTIS (S04)

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 kliven 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 mänskighetens 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 tyckt 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.

"Doch de togo Jesu kropp och omvändade den med linnebindlar och lade dit de väluktande 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 schyffe försätts med. I Johannes-evangeliets nittonde kapitel beskrevs en episod som väckte hans nyfikenhet...

INFORMATION

Antal spelare: 4
System: Systemlöst
Arrangör: Anders Hansson (FriSpel)
Övrig info:

THE LAST PIECES (S05)

Regnet öste ner. Det var fortfarande lite surligt efter att det gått igenom rensarna i kupolens tak. Det var en sådan natt då man bara vill krypa ihop i sin fåtölj med en kopp surrogatte och en bra bok. Men vissa personer måste jobba på natten...

Nick gick sin vanliga runda med Bob bredvid sig i samma gamla tråkiga museum korridorer. Han såg redan fram emot att komma tillbaka till vaktrummet och fylla koppen med kaffe och spela bort ytterligare en bit av lönechecken.

När de svängde runt det näst sista hörnet på vaktrundan hördes plötsligt ett svagt klirrande ljud. De stannade upp, tittade på varandra en sekund, som slagna av blixten innan de började springa.

I salen var ett av fönstren öppna och på golvet låg lite glassplitter.

"Fort" väjde Bob med sin hesa röst "varna dom andra"

Orden hade bara lämnat munnen när det metalliska ljudet från ett slutstycke ekade genom salen...

INFORMATION

Antal spelare: 4-5
System: Mutant 2089
Arrangör: Hans Hedberg (MRK)
Övrig info: Cyberpunk-äventyr i framtida London, laddat med både mystik och action.

TVILLINGSJÄLAR (S06)

Vattnet sveper mot den glödgheta sanden. Solens eviga strålar reflekteras i vattnet då en fisk hoppar efter en flygande insekt. Äldrande träd gömmer tidens mysterium. Ett stillsamt vattendrag blir en dödlig fälla. Syrsomas spelande bryter nattens lugn. Fåglarna sover lugnt till vindens lugna, viskande röst.

Blixtnabbt fångar ormen sitt byte. Fåglarna lämnar förskräckta sina trädgrenar. Ett hjärta kämpar förgäves men livets låga släcks. Sakta lämnar själen kroppen, livets slut, men ur döden föds det nytt liv.

Detta är Moder Naturs lagar.

INFORMATION

Antal spelare: 4
System: Kult
Ämangör: Martin Sandlund (MRK)
Övrig info:

TÄNKOM (S07)

Ja, allt blir ju inte alltid som man tänkt sig, om man nu tänkt sig något speciellt.

Det är nu tänkt att nya tankar ska skapa ett helt nytt tankesätt i den nya tiden, i det nya landet.

Nu ska alla betänka varje tanke, välja tankräk och tankomat.

Men tänk om det var något vi missade, om ingen tänkte på att ha som rättesnöre att försöka tänka efter, före.

INFORMATION

Antal spelare: 4
System: Systemlöst
Ämangör: Svante Hansson (MRK)
Övrig info: Spela sovjetiska skidatleter i det tidiga 90-talets Ryssland.

UR AFGRUNDEN (S08)

Ulleråkers hospital
Upsala, januari 1907

Min son, du skriver till mig och ber om min välsignelse. Du har storslagna planer berättar du, tankar och idéer som lova att helt revolutionera det sätt på vilket vi betrakta vår omvärld. Du skriver att du hoppas att jag skall förstå, att jag med mina erfarenheter skall ha de rätta förutsättningarna för att kunna begripa vidden av dina drömmar, äfven om jag aldrig har fördjupat mig i de fysiska vetenskaperna såsom du. Tro mig när jag säger: Jag förstår, jag kan alldeles sätta mig in i din situation; dina tankar och dina förhoppningar är mig bekanta, äfven om jag anar att dina bevekelsegrunder äro andra. I min ungdom sökte jag besvärja de demoner som hemsökte mina tankar och jag letade mig då in på stigar som mycket likna dem som du nu beträda — ifrån att lura av skapelsen dess hemligheter.

Men jag vet nu att jag hade fel, jag sökte vänner där inga fanns och jag snubblade in på ett slagfält så omfattande och så gammalt att jag fylldes med den mest namnlösa fasa när det stod klart för mig hur litet jag själf betydde i det sammanhang jag trott mig kunna påverka. Därför leder icke min förståelse för din situation till att jag kan uppmuntra eller välsigna dina företaganden. Istället ber jag dig, för min, för din och för allas vår skull att genast öfverge dina experiment — följden kommer att blifva, om detta är jag viss, bortom allt förstånd ohyggliga.

Du säger att du funnit mina gamla journaler och att du vet vad jag sökte under Schefferius gamla bibliotek. Jag säger: Bränn de böckerna, tankarna i dem ha försatt mig i den situation jag nu befinner mig i. Du säger att vittnesbörden från S. Hedins första expedition kan hjälpa dig i ditt sökande. Jag säger: Förstör också dessa handlingar, hvad muhammedanerna funnit i sina ödemarker kan icke vara av godo för oss. Du talar också om en judisk patentverkssekreterare och dennes teser. Dessa förstå jag icke, men jag säger: Låt dem vara, det är inte alltid vår menliga nyfikenhet gagna oss.

Om du inte kan förmå dig att lyssna till mina råd, som jag givit dig i all välmening, vänta åtminstone till dess att vi kan talas vid öga mot öga. Jag hyser goda förhoppningar om att utskrifvas redan nästa år och då kunna vi sätta oss ned och i lugn och ro tala om våra olika tankar med varandra. Tills vi mötas, utanför dessa murar, din uppriktigt menande fader...

L. H. von Heine Lillenberg.

INFORMATION

Antal spelare: 4-5

System: CoC/Friform

Arrangör: Anders Björkelid (NisseNytt)

Övrig info: Rollspel i H. P. Lovecrafts anda i Uppsala 1907. Fristående forts. på Mörkret mellan stjärnorna. Försjunk i sekelskiftesstämning, akademiska särningar och namnlös, kosmisk fasa.

WARHAMMER FANTASY BATTLES

Turneringen

Det som spelas är Warhammer Fantasy Battles 6th Edition. De arméer som ännu inte har fått någon armylist använder "Ravning Hordes". Det är tillåtet att använda de speciella armévalen i slutet av varje armylist. Brettonia och Wood Elf använder de armélistorna som finns i White Dwarf.

Om antalet 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.

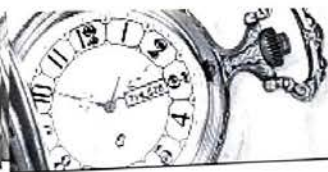
Vad krävs för att delta?

- En Warhammer Fantasy Battles-armé på 2000 poäng
- En läsbar rostersheet, samt gärna egna armylister.
- Inga special characters är tillåtna.
- Dogs of War är tillåtet.

Vi vill gärna ha in anmälningar i förväg. Det går även bra att anmäla sig på plats, men då bara första dagen. Om ni anmäler er i förväg skall anmälan innehålla namn, teckn samt armé.

System: Warhammer Fantasy Battles

Info: Anmälningar mejlas till jon.comicfan@talia.com. Frågor kan mejlas eller så kan ni ringa till Jon 073 0429131



WARHAMMER 40.000

Turneringen

Turneringen kommer att följa samma turneringssystem som till Warhammer Fantasy Battles. Det är tillåtet att alliera Imperial Agents till Imperial Guard -och Space Marines-lag. Eye of Terror codexarna är tillåtna att använda.

Vad krävs för att delta?

- En Warhammer 40k armé på 1500 poäng
- En läsbar roostersheet, samt gärna egna codexar.

Vi vill gärna ha in anmälningar i förväg. Det går även bra att anmäla sig på plats, men då bara första dagen. Om ni anmäler er i förväg skall anmälan innehålla namn, teckr samt armé.

System: Warhammer 40.000

Info: Anmälningar mejlas till jon.comicfan@telia.com. Frågor kan mejlas eller så kan ni ringa till Jon 073 0429131

ÖVRIGA TURNERINGAR

Utöver dessa turneringar kommer det också eventuellt att anordnas en BloodBow-turnering. Annars är det fritt fram för dig som deltagare att anordna något när du har tid över på konventet. Till ditt förfogande har du MRKs stora arsenal av bräd- och figurspel.

Har du en massa dötid mellan två spelpass som du måste göra av med, eller känner du att du vill mäta dina krafter med någon i ett världskrig? På konventet kommer det finnas ett stort urval av brädspel tillgängliga att låna. Vi har många, många klassiker att erbjuda, däribland: Civilization, Risk, Pacific, RoboRally, Drakborgen, Axis and Allies, Diplomacy och så vidare.

Du kommer att finna spelförrådet i anslutning till kiosken i biblioteket.



RETURN TO DOMINARIA SILLYCONS OFFICIELLA MAGICTURNERING

Formatet är Typ 1, vilket innebär att alla utgåvor är tillåtna. Turneringen kommer att spelas i minst 4 rundor Swiss, med finalspel därefter.

Förstapriset är en äkta Underworld Dreams (engelsk Legends såklart). Andra och tredje plats är också garanterade ett pris för sin prestation.

En anmälningsavgift i proportion till antalet deltagare kommer eventuellt att uttagas.

Posta dina frågor om turneringen till holm@tom.gs eller kontakta Foglio på Svenska Magic.

Tid: Pass 3 och 4

Anmälan: Sker på plats eller till holm@tom.gs

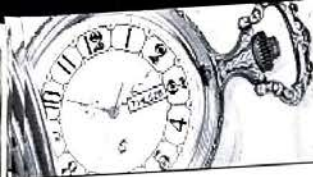
Krav: Leklista (kan skrivas på plats)

Format: Typ 1, Mirrodin ej tillåtet

Pris: Underworld Dreams

Info: holm@tom.gs

Uppdatera dig med vilka kort som är restrictade och bannade på www.svenskarnmagic.com/turneringsregler.php (sektion 127)



RETROHÖRNAN

Var det bättre förr? När en pixel verkligen var en pixel och det räckte med åtta bitar? Om du delar denna mening och även känner en viss böjelse för kläder av det mer "färggranna" slaget är retrohörnan något för dig.

Det blir tredje året i rad som detta blippande och bloppande rum återfinns på SillyCon och i år erbjuder vi ytterligare ett antal konsoler. Följande godbitar på menyn:

- Amiga 500
- NES
- SNES
- Megadrive
- GBA
- Playstation
- Nintendo 64
- Playstation 2
- X-box

Självklart finns det också en mängd spel till alla konsoler.

Som om detta inte räckte kommer det även att hållas en turnering i Super Street Fighter 2 .

Alla som vill ta med sina spel å konsoler får väldigt gärna göra det.
Folk som har frågor och förslag kan maila retrototte@hotmail.com

Retrohörnan anordnas av: Robin Molin , Simon Alfredsson , Teus Arvidsson & Crisofer Davidsson.

