

ANMÄLAN

Lagnamn: _____ Lagledare: _____

E-post: _____ Adress: _____

Spelare _____ Telefonnummer _____

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

Rollspel

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

Instruktion för anmälan

1. Fyll i lagnamn, lagledare (även e-post och adress till lagledaren), spelarnas namn och även deras telefonnummer.

2. I fälten rollspel fyller ni i koderna för de spel som ni önskar spela.

3. Posta kupongen (adress nedan) eller lämna till Christer Edling eller Jonas Nilsson på Sävar skola.

Instruktion för betalning

1. I fältet "meddelande till betalningsmottagare" skriver ni ert lagnamn.

2. I fältet "betalningsmottagare" skriver ni Aerarium de res Publica.

Bankgironummer: 5573-8017 Kostnad: 500 kr/lag

ANMÄLNINGSKUPONGEN SKICKAS TILL

ALBIN GRENHOLM LILLÅVÄGEN 7

904 22 UMEÅ

SISTA ANMÄLNINGSDAG ÄR DEN 27 OKTOBER

SÄVCÖN

3-5 NOVEMBER 2006

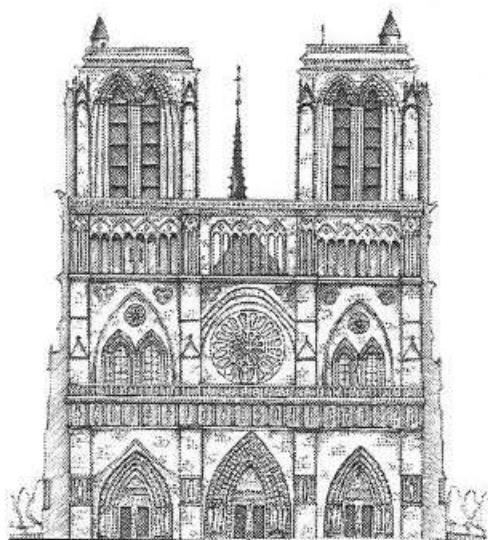
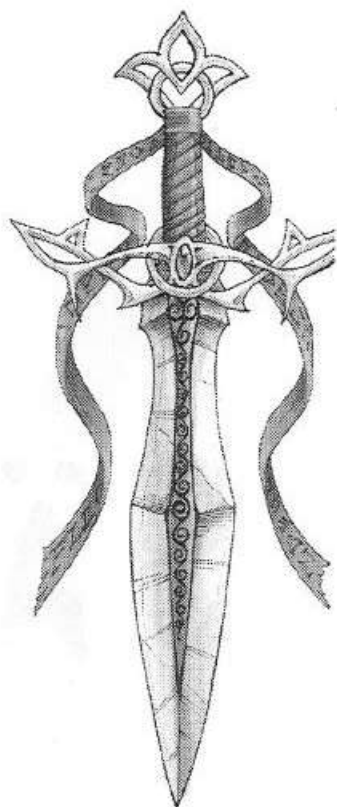
Välkommen till ännu ett Sävcon

Ja, då var det dags igen för årets roligaste upplevelse i Sävar, Sävcon. Detta blir det sjätte konventet som vi arrangerar och för varje år som går så är vår ambition att vi ska bli bättre. I år är det inga större nyheter men ett par överaskningar kan vi utlova.

Nytt för i år är att anmälningsavgiften inte är per person utan per lag. I år kostar det 500 kronor per lag.

Förra året slog vi rekord med nästan 200 personer på plats. Blir kul att se hur många som kommer i år. För du kommer väl?

Styrelsen för Föreningen Interaktiv Historia



Sävcons ledning

Konventschef: Albin Grenholm

Kanslichef: Linda Adolphsson

Ärkekanslistor: Christer Edling,

Jonas Nilsson, Hampus Råde

Föreningen Interaktiv Historia har verkat i Sävar sedan 1999 (tidigare under annat namn) och bland annat arrangerat rollspelskonventet Sävcon. Föreningen som är en ungdomsföreningen öppen för alla jobbar även med arrangemang inför 2009 då det är 200 år sedan Slaget vid Sävar.

Filmvisning

Under hela konventet kommer det att visas film för de deltagare som inte spelar. Filmvisningen kommer att ske i matsalen och ett schema över de filmer som visas kommer att finnas uppsatta vid kansliet.

Spelledare

Spelledare som endast spelleder under konventet behöver självklart inte betala någon anmälningsavgift. De deltagare som spelar i ett lag, men som spelleder under pass som de själva inte spelar på kan hämta ut 20 kr/spelpass som de spelleder. Ersättningen kan hämtas ut i kansliet vid konventets slut. Vi kommer att hålla medljus, tändstickor, pennor och papper till de som spelleder på Sävcon.

Gemensamt bad

Detta har blivit en mycket uppskattad tradition under Sävcon. Under lördagen mellan 22.00-24:00 kommer Sävar badhus att stå öppet för konventsdeltagarna. Här kan alla tvätta av sig och umgås tillsammans under mindre dramatiska former.

Spelutlåning

Under hela konventet kommer Ni att kunna låna olika sällskapsspel från kansliet.

Fikaförsäljning

En klass från Sävarskolan kommer att sälja fika, godis och drycker under hela konventet.

Collector's point

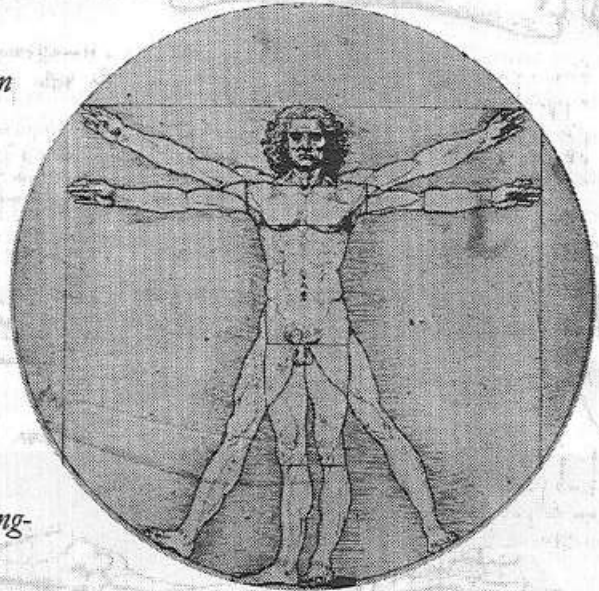
Kommer att finnas på plats
under konventet
och sälja rollspel.

DE FÖRLORADE ANTECKNINGARNA

Det här äventyret är inte inspirerat av Da Vinci-koden.
Da-vinci koden är inspirerad av detta äventyr.

FEBRUARI, 1878.

Påven Pius IX är döende. En bitter strid pågår bland kardinalerna. Alla vill bli guds bögra hand. Mitt i detta religiösa kaos så presenterar Otto von Bismarck en världsnyhet; Leonardo Da Vincis förlorade anteckningsböcker är återfunna och ska ställas ut på slottet Falkenstein. All världens kungligheter och Europas societet kommer att vara på plats när Guds konstnärs osedda verk ska avtäckas.



För ganska exakt ett år sedan stod Sir Edward Westborough och Jean Phillippe Lavelles karriärer på topp. I dagsläget ser det inte lika ljus för de utblottade adelsmännen. Men i och med den rådande situationen i Europa finns det trots allt en ljusning för ärkefienderna.

En fristående fortsättning på förra årets äventyr.

System: Castle Falkenstein
Författare: Jonas Nilsson & Hampus Råde
Anmälningskod: R01

PÅ ANDRA SIDAN BERGET



Det var ingen som visste hur länge hon suttit vid tjärnens kant, hennes bleka hy flöt nästan ihop med hennes ljusa hår och den vita klänningen hon bar på kroppen, blicken var fäst vid vattnet nedanför henne.

Det lilla troll som gömde sig bakom en av de stora mossbevuxna stenarna en bit ifrån flickan vågade inte ta sig närmare.

Vem är hon egentligen? Väste det tyst och såg på det stora mossbevuxna troll som satt helt stilla på marken mellan flickan och det lilla trollet. Det stora trollet svarade inte.

Vad gör hon vid våran tjärn? Väntar hon på någon? Hur länge ska hon sitta där? Frågorna var många i det lilla trollets huvud men inget svar kunde det få eller ens mod att gå fram och ställa frågorna till flickan vid tjärnen. Ingen kunde ge dem svar, men en dag...

System: Drakar & Demoner Trudvang
Författare: André Nordin
Anmälningskod: R02

GRUVAN

Med baksidan av handen torkar han svetten ur pannan och låter sedan hackan falla mot stenen än en gång. Oljelyktan som står på golvet har fått sitt glas täckt av gruvdamm och sprider ett tveksamt ljus över den smala gruvgången. Han höjer hackan ännu en gång men stannar mitt i rörelsen. En rysning vandrar längs hans ryggrad och han inser att någon betraktar honom. Utan att sänka hackan snurrar han runt och plirar in mot den mörka gruvgången. Han barklar sig, rengör strupen från det sträva gruvdammet och frågar rakt ut i mörkret:

– Vem där?

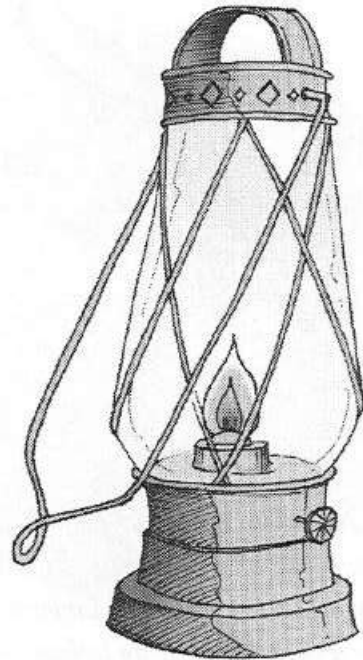
Mörkret ger honom inget svar, men han kan tydligt se att någon står där. En stor, förtätad skugga som tyst betraktar honom. Han sänker hackan och greppar istället lyktan för att skingra mörkret i gången. Ljuskäglan från lyktan fyller den smala passagen och visar allt för tydligt vad det är som står där. Han tar ett stapplande steg bakåt, kippas efter andan, förlorar balansen och ramlar.

Lyktan lämnar hans hand och krossas, mörkret omsluter honom fullständigt.

Han ser ingenting men kan tydligt höra gestalten som rör sig närmare. Ett väsende ljud skär i hans öron. Det blir det sista han hör.

Djupt under pyrisamfundets jord har en skugga från det förflutna vaknat för att kräva sin hämnd. Bara de modigaste, och listigaste kan ta sig ut ur gruvan levande.

Gruvan är ett klaustrofobiskt skräck-scenari till Mutant: Undergångens Arvtagare.



Tabula Rasa

System: Mutant: Undergångens Arvtagare
Författare: Jonas Bergström
Anmälningsskod: R03

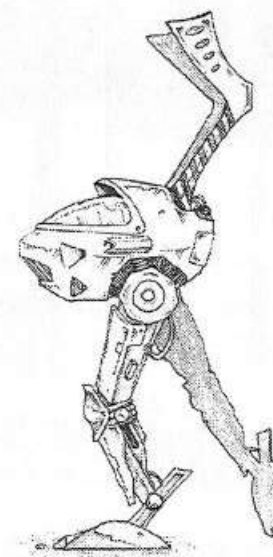
System: Systemlöst nutidsscenario
Författare: Amanda Ruuth & Linus Råde
Anmälningsskod: R04

DE RÖDA REBELLERNA

Värdsbusvärden för "Den flyende hjälten" plockade upp en trasa och började putsa rent några tennstop. Så här många främlingar hade han inte haft på värdsbuset på ett bra tag, det fanns inte mycket som lockade folk till den lilla bondbyn Grendela i norra Meronien. Synd bara att gästerna inte verkade beställa något, han fick väl ta till sin dotters charm som vanligt. Hennes leende kunde få den snålaste man att beställa ett stop. Han viskade till springpojken att hämta hans dotter.

När springpojken försvunnit från hans åsyn började värdsbusvärden åter fundera varför främlingarna tagit sig till Grendela. De satt alla vid olika bord, men värdsbusvärdens erfarenhet av att studera människor antydde att de alla börde samman på något sätt. Dessutom verkade de alla vänta på någon. Kanske hade de hört ryktet att galne Tom sett en varulv döda ett får för några kvällar sedan? Nej, det kan det inte vara, för ingen kan ta galne Tom allvarligt. Mer troligt är de här för att träffa den mystiska mannen i den svarta kåpan som dyker upp varje kväll? Värdsbusvärden hade alltid varit nyfiken vad han sysslade med i sitt ensliga hus, men varit för rädd för att fråga. Det var bäst att inte veta något om den nye kejsarens spioner skulle komma förbi. Alla som satte sig upp mot henne brukade alltid råka illa ut. Det var inte någon hemlighet att den nye kejsaren var illa omtyckt av folket, men vem kunde trotsa guds och hans utvaldes vilja? Det var då dörren till värdsbuset slogs upp, där i dörröppningen stod den en man i en mörk kåpa. Mannen tog ett steg in i värdsbuset och en kall vind blåste in och stängde dörren efter mannen. Trots att det var ljust i värdsbuset var det som om ljuset var rädd för att lysa upp den kåpklädde mannens ansikte. Värdsbusvärdens instinkter sade till honom att detta kunde vara början på en stor historisk händelse. Om han bara vetat hur rätt han hade när tänkte den tanken. Ett systemlöst fantasyäventyr med intrikata intriger, kontroversiella konspirationer, lömska lögner och en lagom mängd hybris.

System: Systemlöst fantasy
Författare: Märten Forsmark
Anmälningskod: R05



MAXARIS BEFRIARE

Jag kände en störning i Kraften... som om miljontals röster plötsligt vrålade i skräck och sedan tystades plötsligt. Det har hänt något fruktansvärt...
- Obi-Wan Kenobi

Stora saker sker runtom i galaxen. Rykten talar om att kejsaren upplöst senaten och att ett uppror närmar sig; rykten som inte når Maxaris... Medborgarna matas med fabricerade nyheter och tillåts bara röra sig inom staden eller pendla ut till sina arbeten i ödemarken. Imperiets trupper har kopplat ett hårt grepp om makten och folket börjar känna av förtrycket. Det är tid för handling. Det är tid för sanning. Det är tid för hjältar att stiga fram.

När vi för tredje gången beger oss till staden Maxaris går vi tillbaka till Star Wars rötter. Det blir ett klassiskt rebelläventyr med allt som ingår samt plusmeny. Har du det som krävs för att ge dig in bland ruinerna och kämpa för det som är rätt och riktigt? Har du det som krävs för att vara en av dem? Är du en av Maxaris befriare?

System: Star Wars
Författare: Peder Gustafsson & Anders Bolin
Anmälningskod: R06

LITTLE ITALY

- Ma! Vid Jupiter! Var har du gömt revolvern!?

Pascal ropade till mamma Annabella från sovrummet samtidigt som han stressat och med händer skakiga av förväntan och iver rotade runt bland strumpor och underkläder i tvättkorgen. Han hade redan rivit ut byrålådorna. I bakgrunden spelade ett dragspel ute på bakgården.

- Sankta Helena pojke! Vad har det tagit åt dig!? Vad ska du med revolvern till? Jag har ju förbjudit dig att umgås med den där fäbunden Lucile!

Mamma Annabella slungade en stekpanna in genom dörren till sovrummet, som byckligtvis missade hennes son, och krossade två tallrikar mot golvet för att markera sin vrede mot Pascals olydnad ytterligare lite. Genom fönstret kunde man höra vännerna på gården överrösta dragspelets mellankoliska slinga.

- Pascal! Jag ska kyssa din syster om du inte skyndar dig!

- Pascal! Inte ens farfar Benito är så här långsam!

Så äntligen stötte hans famlande händer mot kolvens kalla stål. Den listiga räven som var hans mor hade lindat in revolvern i ett lakan för att han inte skulle bitta den. Några få sekunder senare satt den stadigt i byxclinningen och han rusade mot utgången.

En elegant kastad tallrik från köket krossades mot hans panna och hindrade framfarten en sekund eller två.

- Ma! Vid beliga Guds moder! Vad tar du dig till!?

Men något svar hade han långt ifrån tid att lyssna till. På ett ögonblick var han ute genom dörren. Ikväll var hans stora chans. Och "familjen" kunde inte vänta.

System: Call of Cthulhu
Författare: Tobias Persson
Anmälningskod: R07



System: Systemlöst
Författare: Martin Jonsson Gavelin & Emil Nilsson Mäki
Anmälningskod: R08

DE TUSEN FÅGLARNAS HEMLIGHET

Sensommaren närmar sig Karibien, men det sker nästan obemärkt. Allt går fortfarande långsamt här. Måsarna svävar på havets luftströmmar, silbuetter mot horisonten och den nedgående solen. De följer fiskeskeutorna som guppar in mot land.

Vågornas brus mot stranden, lukten av ruttan tång som drivit in i bukten. Då och då klapper från vindspelet i trä som hänger utanför verandan. Korgstolen knakar då Milagros Tere Condal sträcker sig efter den rykande koppen, läppjar.

Året är 1914, och snart kommer kriget. Snart skärs vänskapsband och samförstånd av plikt och tradition. Det som händer i Europa spelas upp i miniatyr på tusen platser världen över. Allt går fortfarande långsamt här, på verandan vid Atlantens strand, men det kommer snart att ändras.

En man i behov av hjälp har stigit iland. Han bär med sig en koffert fylld av svårigheter och drömmar. Den innehåller allt som finns kvar av expeditionen som försvann i Brittiska Honduras – stövlar, oljelyktor och kläder, men också de sista orden av expeditionsledaren Elias, där han antyder att han slutligen har löst de tusen fåglarnas hemlighet.

Följ äventyrerskan från Togo och hennes följeslagare i ett äventyr starkt influerat av Hugo Pratts seriealbum om *Corto Maltese*. Här blandas krigspolitik med gamla inkalegender i ett drömskt kolonialt Karibien.

Observera att detta äventyr tidigare har spelats på Snökon.



System: Call of Cthulhu
Författare: Linus Andersson
Anmälningsskod: R09

REGLER

Skräp och dyligt kastas i papperskorgen

Enbart personer med tillstånd får vistas i kansliet Och lärarrummet.

Konventet är helt drog-fritt och om vi upptäcker att någon innehar droger blir denne omedelbart utslängd från konventet utan att få några pengar tillbaka.

Ingen får sova i uppehållsrummet, spelsalarna eller korridorerna, utan endast i utsatta sovsalar.

Ledningen tar inget ansvar för bortkomna eller stulna ägodelar.

Inlines, skateboards och dyl. är förbjudna att användas i konventets lokaler.

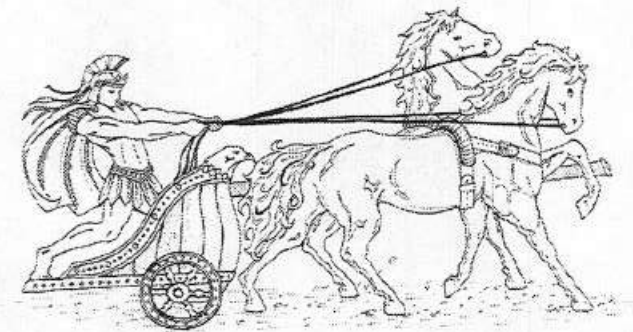
Alla stölder och olagliga

aktiviteter polisanmäls.

Gäster måste ansöka om gästkort i kansliet och får stanna högst en timme.

Allt dåligt uppförande anses som mycket olämpligt och kan leda till avstängning.

In- och utgång sker endast vid elevfiket.



SCHEMA

Fredag

12.00

Invigning

15.00-19.00

Pass 1

20.00-24.00

Pass 2

Lördag

08.00-12.00

Pass 3

13.00-17.00

Pass 4

18.00-22.00

Pass 5

22.00-24.00

Allmänt bad

Söndag

08.00-12.00

Pass 6

13.30

Avslutning

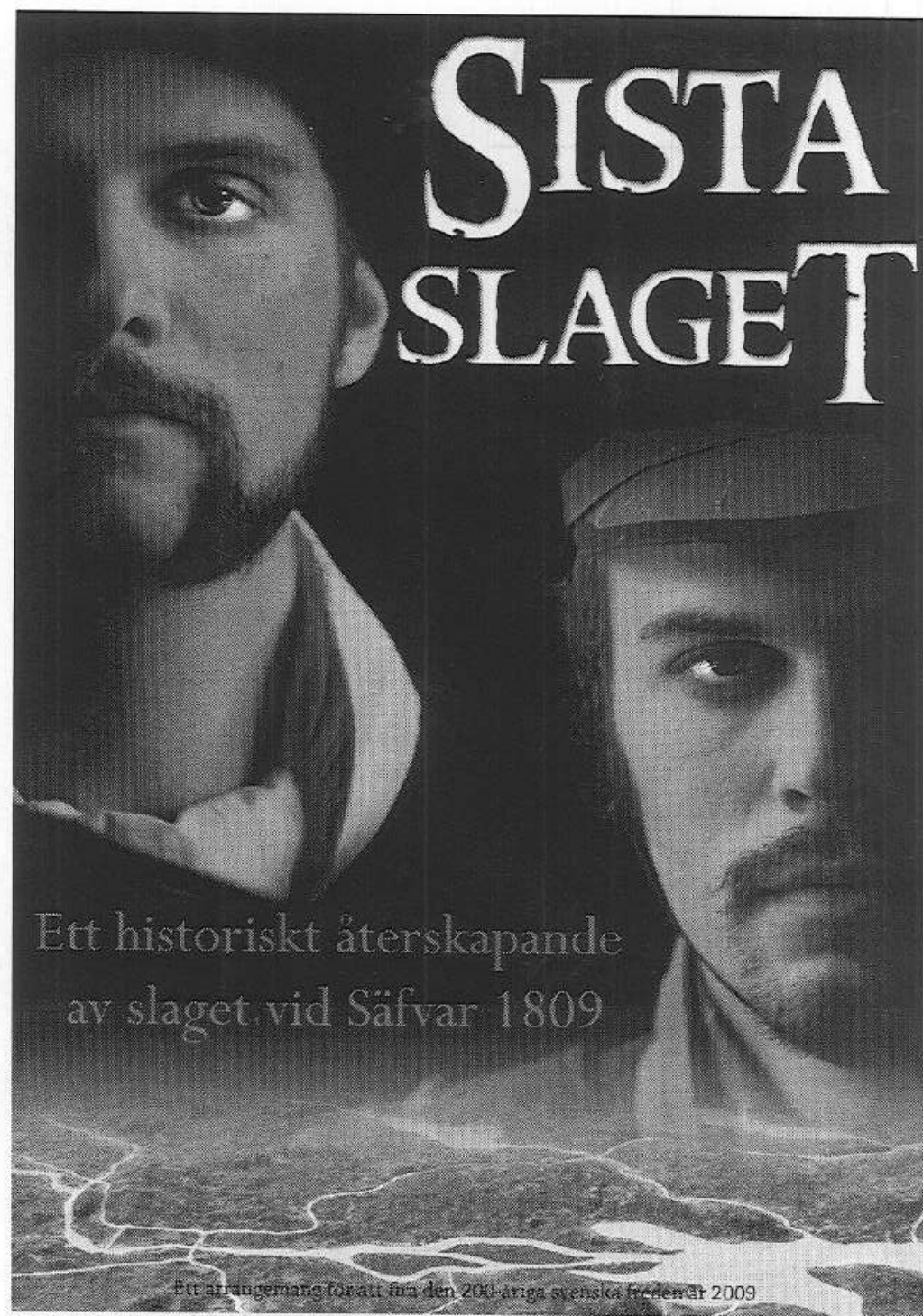
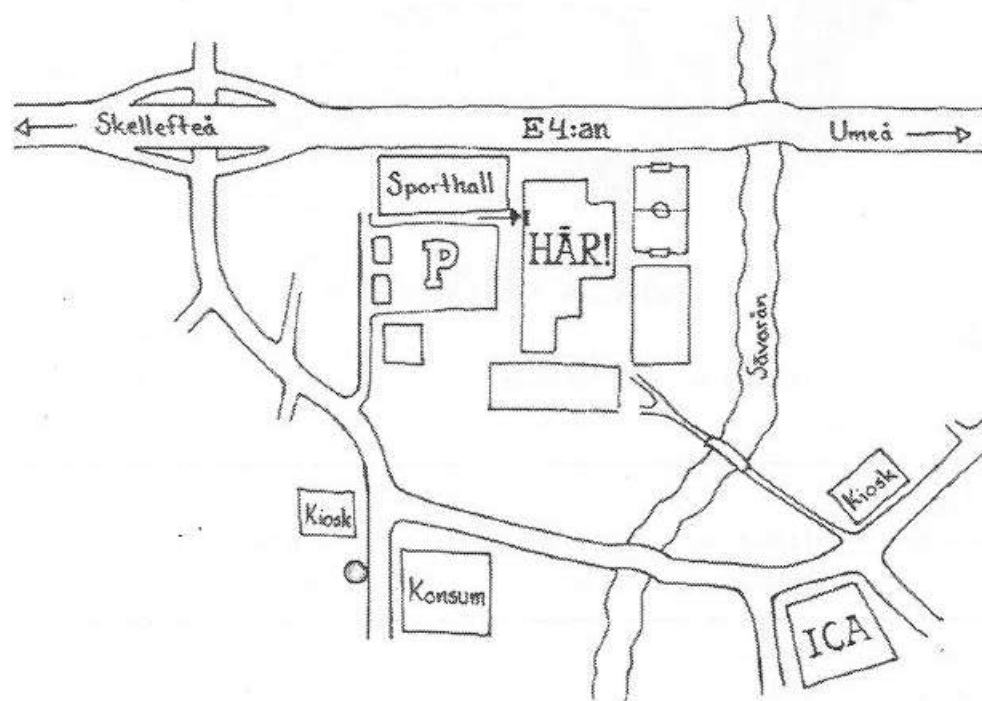
SÅ HITTAR DU

Med buss

Ta buss 118/119 från Vasaplan (utanför äpplet- folkets hus) mot Sävar. Stig av bussen vid den gamla kiosken... om nu bussen stannar där. Har Ni problem att hitta kan ni ringa Albin (0703886153).

Med bil

Om Ni kommer E4:an söderifrån, (från Umeå) så svänger Ni av vid den andra avfarten till Sävar (efter bron). Kör sedan rakt fram tills Ni ser en EFS – kyrka på höger sida. Då skall Ni svänga nästa vänster och fortsätta fram tills Ni ser en parkering. Parkeringen är belägen utanför en grön byggnad (Sävar högstadieskola) som själva konventet kommer att hållas i.



Föreningen Interaktiv Historia kommer att informera om sitt projekt under konventet.