



SÄVCON·VII

NOV. 2-4

Välkommen till ett färggladare konvent

Välkommen till ännu ett Sävcon. I år blir det då det sjunde gången, nämligen Sävcon VII, som går av stapeln.

Nytt för i år är att vi har en hemsida, och att **alla anmälningar kommer att ske via den**. Inga mer brev på posten, utveckling kallas det. Kom bara ihåg att anmäla er och betala innan den 19 oktober.

Det utlovas även Singstar, det traditionella badet och en hel del annat smått och gott. Framförallt en massa trevliga spelupplevelser som ni inte kommer att glömma, med både nya och gamla spelförfattare. Dessutom är det premiär för Interaktiv Historias eget rollspel, missa inte det.

Så vi syns fredagen den 2 november när Sävcon slår upp portarna för i år!

Sanna Hedlund, konventschef

PS. Som vanligt håller vi till på Sävar skola DS.

interaktiv  **HISTORIA**

Sävcon arrangeras av Föreningen Interaktiv Historia

www.interaktivhistoria.se

Telefon: 090/16 40 49

E-post: info@interaktivhistoria.se

Schema

Fredag 2 november

Invigning	Pass 1	Fripass	Pass 2
12.00	13.00–17.00	18.00–20.00	20.00–24.00

Lördag 3 november

Pass 3	Pass 4	Pass 5	Bad
08.00–12.00	13.00–17.00	18.00–22.00	22.00–24.00

Söndag 4 november

Pass 6	Avslutning	Städlajv
08.00–12.00	14.00	15.00

Instruktion för anmälan

1. Fyll i formuläret som du hittar genom att gå in på vår hemsida www.interaktivhistoria.se/savcon, där får du instruktioner.
2. Maila kupongen till savcon@interaktivhistoria.se
3. När ni blivit anmälda får ni ett bekräftelsemail så att ni kan vara säkra på att er anmälan kommit fram som den ska.

Instruktion för bankgiro-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

SISTA ANMÄLNINGSDAG ÄR 19 OKTOBER.

Ön

De rutiga hemsydda gardinerna fladdrar i den lönnkalla vårvinden. Utanför fönstret kvittrar några fjäderfän en munter visa. Den lilla tekannen som står på spisen gör sig påmind med en ivrig vissling som för en kort sekund överröstar fågelkvittret. Kannan lyfts av från hällen och rödbrunt te hålls med van hand ner i väldrejade små koppar. Snart doppas det friskt med jolmsmörsbullar och det tuggas och smaskas så att fågelsången återigen överröstras. Det är en fin dag på ön, precis som de flesta andra dagar. Jolmsmörsbullarna är uppätta, och med fylld buk och med tekoppen stadigt i den valkiga näven lyfter torparen sittfläsket från stolen och går mot fönstret för att ta en närmare titt på de kvittrande fåglarna. Väl framme vid fönstret blir den bredaxlade gestalten stående en stund. Sedan vänder han sig sakta om mot sin torparfru, harklar sig och säger med jolmsmörsklitrig stämma:

”Gumman, jag tror det blir storm ikväll”

Ön är ett äventyr till Mutant – Undergångens arvtagare. Förbered er på det mest spännande mutantäventyr som någonsin skrivits till Sävcon.

Författare: Jonas Paro **System:** Mutant **Kod:** R01

Asylum

Inatt... inatt är det min sista natt här, jag vet det. De tror att de har vunnit, de tror att de segrat över mig men de har FEL! Jag är en gud, jag tänker inte kuvas av dödliga vakter och doktorer på detta förbannade sjukhus! De har ingen aning om vem jag egentligen är, de vet ingenting, de förstår ingenting men jag är verkligen odödlig.. Så när de spänner fast mig vid den där stolen och läser upp mina "rättigheter" för mig så ska jag skratta, skratta, skratta, skratta, skratta! Jag är mörkret, jag är ljuset, jag är Brahma, jag är allt!

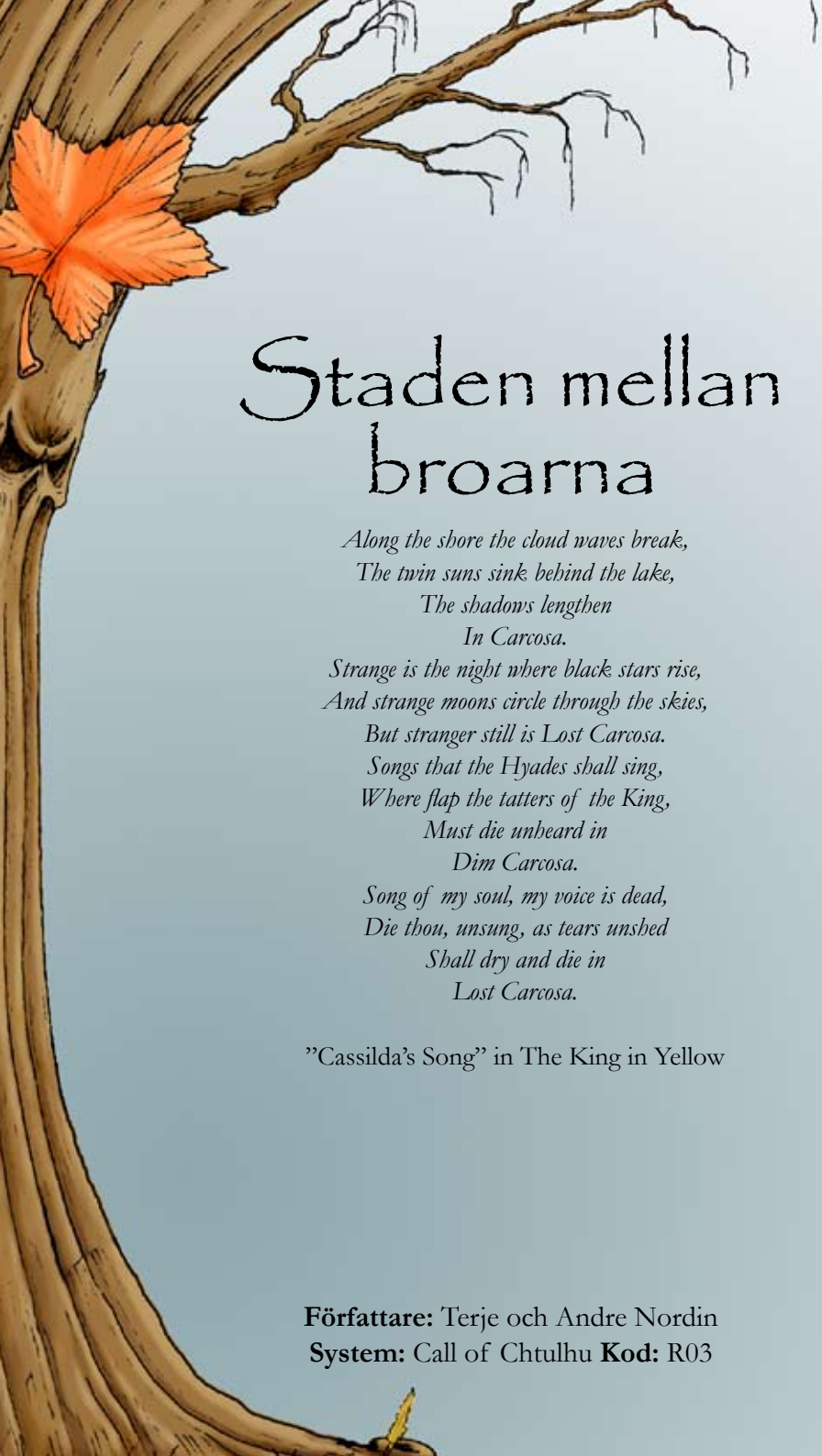
Patient: Ivan Stukaroff. **Nummer :**A32. **Åkomma:** Hybris, hallucinationer och milda drag av senildemens. **Säkerhetsgrad:** Hög, patienten anses mycket farlig.

Efter år av arbete med patient A32 så har jag härmed kommit fram till att det inte finns något vi kan göra för hans tillfrisknande, han verkar fortfarande se sig själv som en gud. Jag skulle helst se att han elektrifierades redan inatt. Han stör de övriga patienterna i deras tillfrisknande och han envisas att påstå att världen är på väg mot sin undergång. Som sagt, elektrifiering, inatt. /Doktor Jepetra Androv.

Välkomna till Asylum, ett parallellspel där två världar möts. Två världar som står så nära varandra men ändå så långt ifrån, eller kan skenet bedra? Med den stora förhoppningen att snart träffa er på mentalsjukhuset hallonängen.

/Doktor Frykholm och patient Rolandsson.

Författare: Per Rolandsson och Bertil Frykholm
System: Systemlöst parallellspel. **Kod:** R02



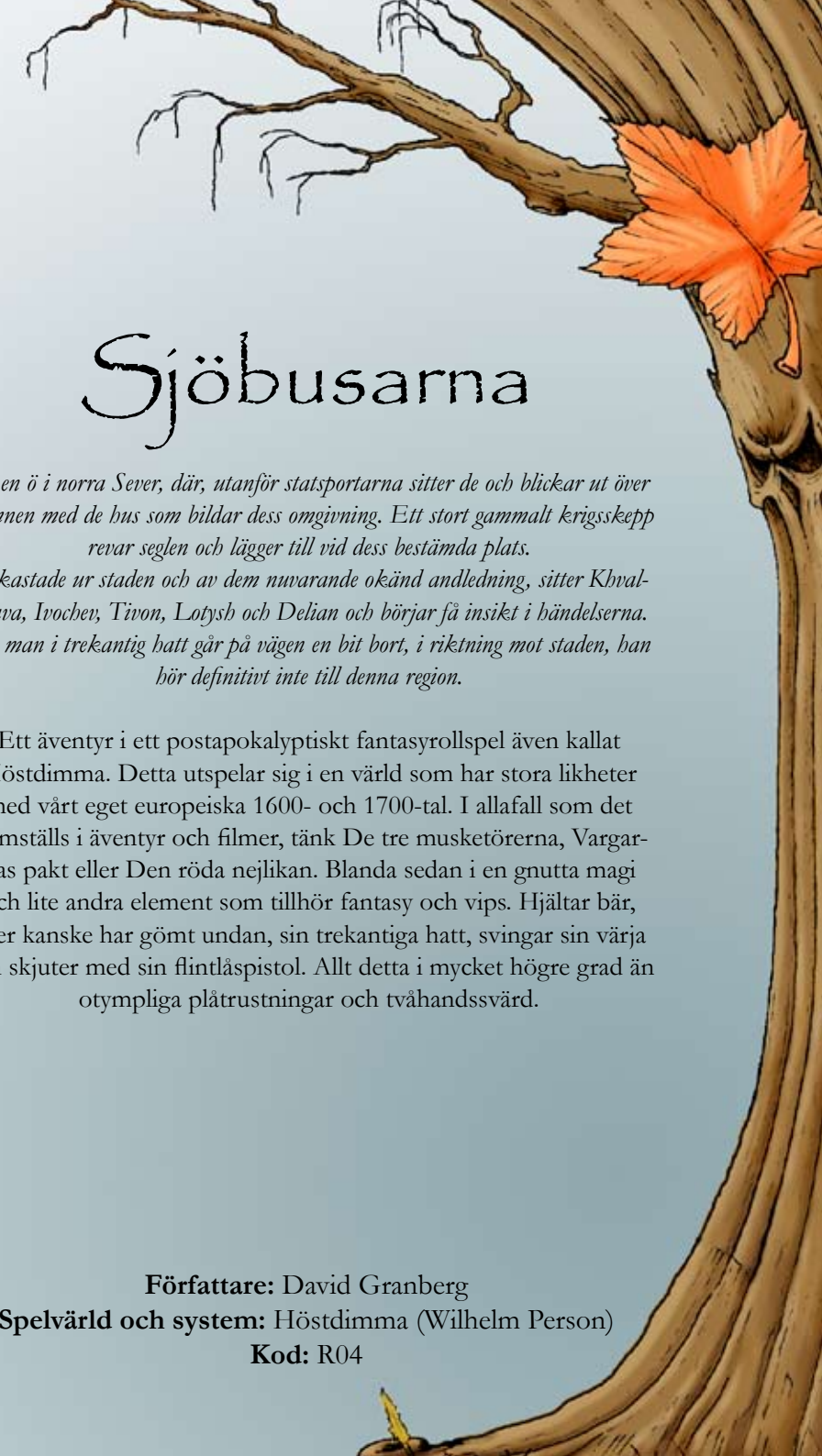
Staden mellan broarna

*Along the shore the cloud waves break,
The twin suns sink behind the lake,
The shadows lengthen
In Carcosa.*

*Strange is the night where black stars rise,
And strange moons circle through the skies,
But stranger still is Lost Carcosa.
Songs that the Hyades shall sing,
Where flap the tatters of the King,
Must die unheard in
Dim Carcosa.
Song of my soul, my voice is dead,
Die thou, unsung, as tears unshed
Shall dry and die in
Lost Carcosa.*

”Cassilda’s Song” in The King in Yellow

Författare: Terje och Andre Nordin
System: Call of Chtulhu **Kod:** R03



Sjöbusarna

På en ö i norra Sever, där, utanför statsportarna sitter de och blickar ut över hamnen med de bus som bildar dess omgivning. Ett stort gammalt krigsskepp revar seglen och lägger till vid dess bestämda plats.

Utkastade ur staden och av dem nuvarande okänd andledning, sitter Khvalislava, Ivochev, Tivon, Lotysh och Delian och börjar få insikt i händelserna. En man i trekantig hatt går på vägen en bit bort, i riktning mot staden, han hör definitivt inte till denna region.

Ett äventyr i ett postapokalyptiskt fantasyrollspel även kallat Höstdimma. Detta utspelar sig i en värld som har stora likheter med vårt eget europeiska 1600- och 1700-tal. I allafall som det framställs i äventyr och filmer, tänk De tre musketörerna, Vargarnas pakt eller Den röda nejlikan. Blanda sedan i en gnutta magi och lite andra element som tillhör fantasy och vips. Hjältar bär, eller kanske har gömt undan, sin trekantiga hatt, svingar sin värja och skjuter med sin flintlåspistol. Allt detta i mycket högre grad än otympliga plåtrustningar och tvåhandssvärd.

Författare: David Granberg
Spelvärld och system: Höstdimma (Wilhelm Person)
Kod: R04

TILSIT1807

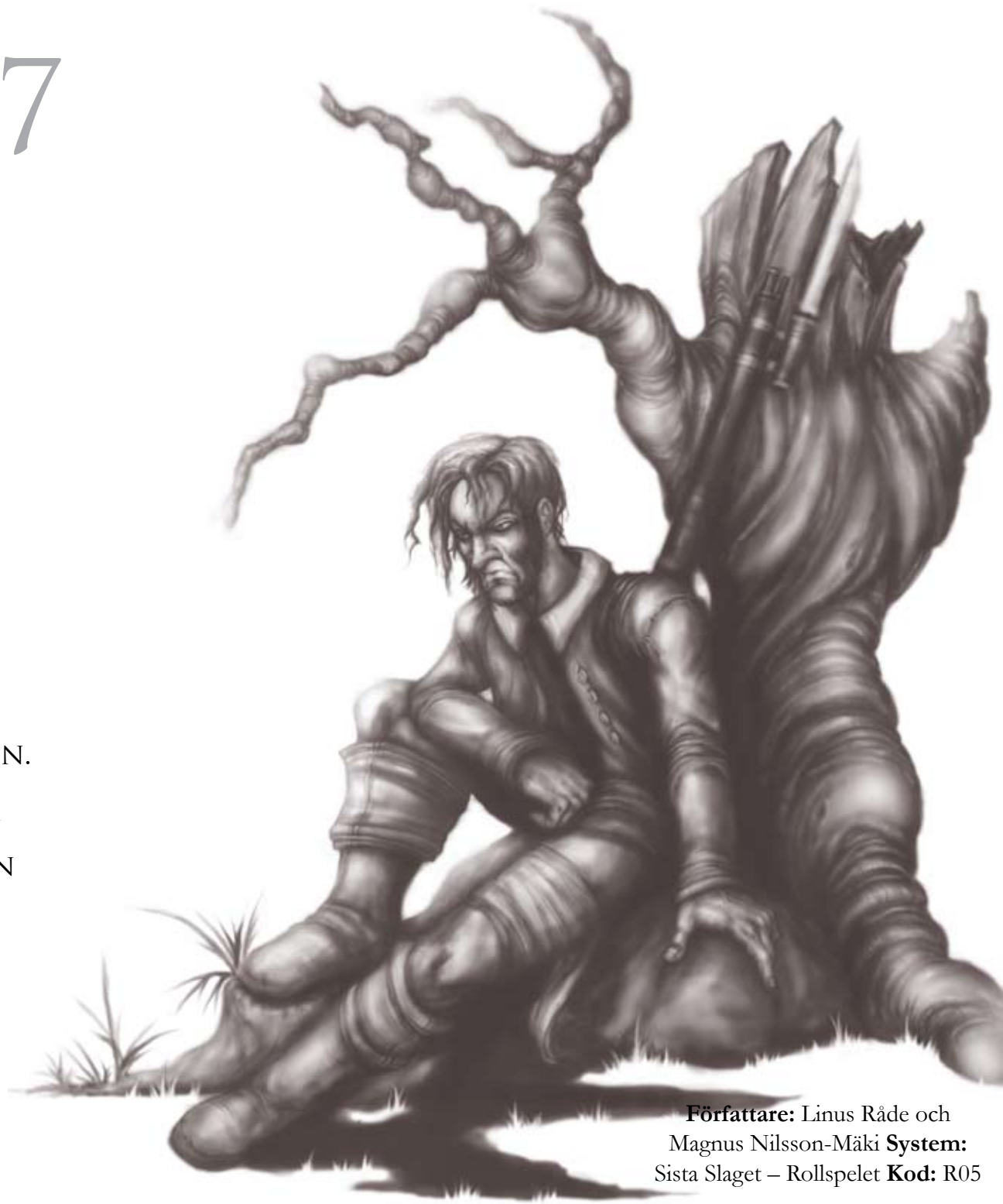
FRED I EUROPA.
KEJSARNA HÅLLER HOV PÅ NEMAN.
KUNGARNA FÅR FÖRTVIVLAT
VÄNTA PÅ STRANDEN.
SOLDATERNA FÖRDRIVER TIDEN MED
BRÄNNVIN I LÄGREN.

EN TID AV FRED OCH
FÖRHOPPNINGAR FÖR VISSA,
TVIVEL OCH ARMOD FÖR ANDRA,
DE SOM SETT FÖR MYCKET
OCH FÖRLORAT FÖR MÅNGA.

INTERAKTIV HISTORIAS EGET ROLLSPEL
BJUDER IN ER PÅ EN RESA GENOM HISTORIEN.

FÖLJ MED EN GRUPP SLITNA SJÄLAR PÅ EN
RESA GENOM EUROPA SOM TAR SIN BÖRJAN
I TILSIT 1807 OCH SLUTAR I SÄVAR 1809.

**SISTA
SLAGET**



Författare: Linus Råde och
Magnus Nilsson-Mäki **System:**
Sista Slaget – Rollspelet **Kod:** R05

Viskningar

Den unga kvinnan kastar sig ner på sina bara knän och börjar gräva. Fingrarna blöder och känslan rinner ner i snön, det spelar ingen roll. Snart nu, snart. Så nära. Den unga kvinnans kropp fryser till och för ett ögonblick står tiden stilla. "Nej, viskar hon. Nej, låt det inte vara sant..."

Hon ser ner på sina tomma händer och vänder sedan blicken mot månen. "Snälla." Ber hon "Snälla." Men hon vet, och de vet, att det redan är för sent.

I den lilla norrländska byn är det ingen som längre kommer ihåg hur det känns att somna utan rädsla dunkande i bröstet. Under den gnistrande snön tränger djup och kall ondska fram och kryper över marken. Finns det någon som vågar trotsa fjället och ta steget in i Det Norrländska Mörkret?

Viskningar är ett systemlöst äventyr där skratt och skrik kommer att blandas och inlevelse och uppfinningsrikedom är nyckelord.

Författare: Lina Gullbrand
System: Skräckbaserat Systemlöst Äventyr **Kod:** R06

Nationernas kamp

Hurtigrutten
Björn Däblie
Norsk torsk
Märtha Louise
Fjord
Harald V
Stortinget
Tone Bekkestad
Trygve Lie
Oslo

VS

Paddanbåtarna
Gunde Svan
Svensk sill
Prinsessan Madeleine
Skärgård
Carl XVI Gustav
Riksdagen
John Pohlman
Dag Hammskjöld
Stockholm

Glöm dessa kamper.

Det är nu våra hjältar ska avgöra vilken nation som är storebror på den skandinaviska halvön.

Året är 1897, världen är Castle Falkenstein, scenen är er.

Författare: Jonas Nilsson och Hampus Råde
System: Castle Falkenstein. **Kod:** R07

Det finns ingen känsla, bara frid.
Det finns inga frågor, bara kunskap.
Det finns ingen död...

Bara kraft.

För att använda kraften måste Jedin förbli i harmoni med den.
Att handla i strid mot denna harmoni gör hans kraft svagare.

Välkomna till årets

STAR WARS

DET SISTA ANDETAGET

EN JEDI SAGA

Författare: Peder Gustavsson

System: Star Wars **Kod:** R08

DAGARNA I TILSIT

Inte bara rollspel...

Filmvisning

Under 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 och matsalen.

Gemensamt bad

Under lördagen mellan 22.00–24.00 kommer förhoppningsvis Sävvar badhus att stå öppet för konventsdeltagarna. Här kan alla tvätta av sig och umgås tillsammans under mindre dramatiska former.

Teaterpass

Liksom tidigare år så kommer det även i år att finnas ett teaterpass. Till skillnad från då, ligger nu detta pass under "fripasset" på fredagen, så att det ska kunna gå att vara med utan att behöva välja bort något rollspel. Vi tar gärna emot anmälningar i förväg (under "övrigt" på anmälningsformuläret till konventet).

Singstar

Efter badet på lördagen kommer det att sjungas Singstar för dem som känner för att öva sin fågelstämma.

Spelutlåning

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

Fikaförsäljning

Fika, godis och drycker kommer att säljas under konventet.

Collector's point

Collector's point kommer som vanligt att besöka konventet för att visa upp och sälja rollspel

Samt en del

övertäckningar...

...för vad vore ett Sävcon utan sådana?

Första teaterpjäsen i Sista slaget-trilogin.
Mer information får du under konventet.

Så hittar ni

Med buss

Ta buss 118/119 från Vasaplan (utanför Äpplet, folkets hus) mot Sävar. Stig av bussen vid ICA. Om ni inte vet var det ligger kan ni fråga busschauffören så hjälper han/hon er säkert.

Gå sedan över cykelbron mot skolan och gå förbi fotbollsplanen så är ni vid rätt hus. Ring till Sanna 070/28 23 683 om ni inte hittar, hon hjälper er.

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, den är gul och har ett kors på väggen. Då ska ni svänga nästa vänster och fortsätta rakt fram tills ni ser en parkering. Parkeringen är belägen utanför en grön byggnad (Sävar högstadieskola) som själva konventet kommer att hållas i. Leta reda på rätt dörr. Det är dörren närmare gymnastiksalen. Om ni kommer E4:an norrifrån, (från Skellefteåhålllet) så svänger ni av där ni ser att det står Sävar på en skylt. Följ sedan instruktionerna ovan.

Det är bara att ringa Sanna om ni kör vilse. 070/28 23 683

Regler

1. Skräp och dyl. kastas i papperskorgen, inte på golvet.
2. Enbart personer med tillstånd får vistas i kansliet och lärarrummet.
3. Konventet är helt drogfritt och om vi upptäcker att någon innehar droger blir denne omedelbart utslängd från konventet utan att få några pengar tillbaka.
4. Ingen får sova i uppehållsrummet, spelsalarna eller korridorerna, utan endast i utsatta sovsalar.
5. Ledningen tar inget ansvar för bortkomna eller stulna ägodelar.
6. Inlines, skateboards och dyl. är förbjudna att använda i konventets lokaler.
7. Alla stöder och olagliga aktiviteter kommer självklart att polisanmälas.
8. Gäster måste anmäla sig i kansliet, där tilldelas man gästkort som anger hur länge man får stanna.
9. Allt dåligt uppförande anses som mycket olämpligt och kan leda till avstängning.
10. In- och utgång sker endast vid elevfiket.



DU BEHÖVS

*Sommaren 2009 arrangerar Föreningen Interaktiv Historia Sveriges största reenactment.
500–700 soldater kommer attt gestalta Sveriges sista slag på egen mark, slaget vid Sävar.*



I SLAGET

*Anmäl dig till Sista slagets soldat- eller officerskår.
Var med och träna inför århundradets största händelse i Sävar.*

Anmäl dig på telefon:
090/16 40 49

**SISTA
SLAGET**

Anmäl via e-post:
sistaslaget@interaktivhistoria.se