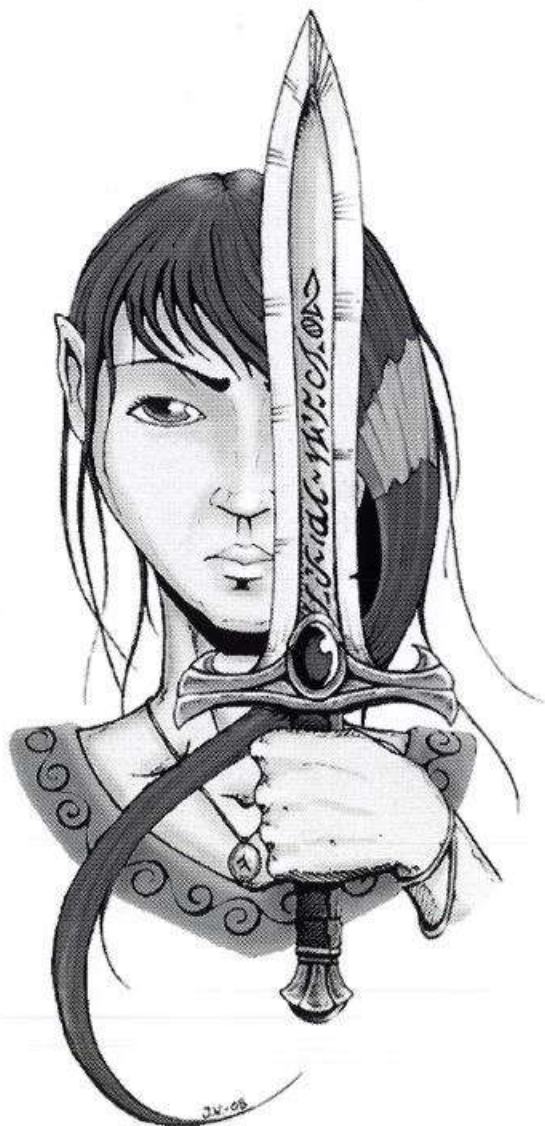


sävcon V

4-6 november 2005



Välkommen till Sävcon



ävcon är här igen. Samma tid, samma plats och samma koncept.

Men inte samma arrangör.

Men nästan.

Jag (Albin) har tagit över.

De gamla trostjänarna Hampus, Jonas och Christer har i år lite mer tillbakadragna roller. Delta efter att de arrangerat fyra lyckade konvent. Så vad väntar i år?

Rollspel förstås, nio förstklassiga

äventyr kan vi erbjuda er.

Som vanligt kommer det även att finnas brädspel att låna, vi kommer troligast att kunna bada, och vi kommer att umgås och ha roligt. Det viktigaste med Sävcon är trots allt att vi umgås och har trevligt, det är det som är hela grundtanken med det här konvent.

Lite som en hemvändarhelg för gamla rollspelare och en introduktion för nya. Det roligaste med det här konventet är att de flesta kommer från eller har anknytning till Sävar. Albin Grenholm

Sävcon i korthet

Var?

Sävar Skola.

När?

4-6 november 2005.

Hur?

Genom att anmäla sig.

Kostnad?

100 kronor

För vilka?

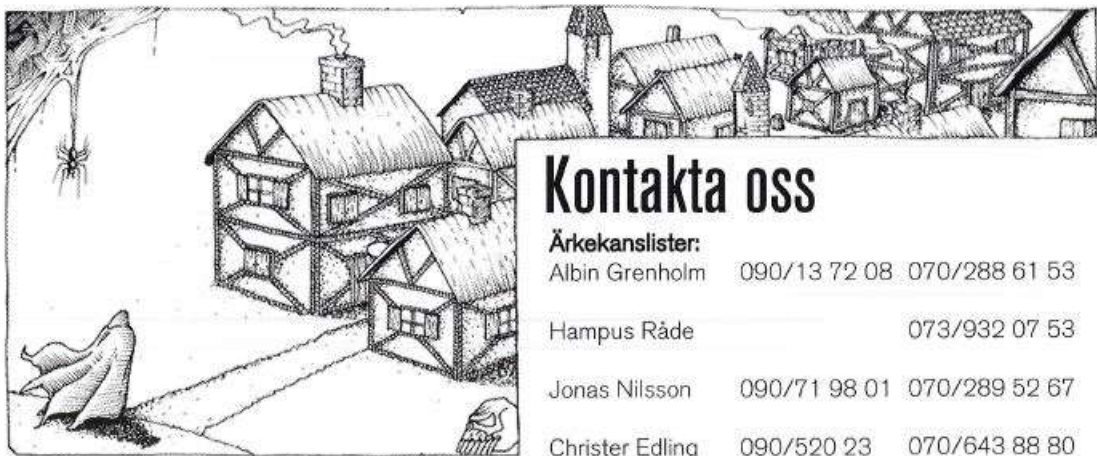
De som har anmält sig före den 20 oktober.

Regler under konventet

- Skräp kastas i papperskorgarna. Håll rent runt er!
- Enbart de med tillstånd får vistas i kansliet och lärarrummet
- Konventet är helt drogfritt och om vi upptäcker att någon innehar droger bli 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 dylikt är förbjudna att använda i konventets lokaler.

- Alla stöder och olagliga aktiviteter polisanmäls
- Gäster måste ansöka om gästkort i kansliet.
- Allt dåligt uppförande anses som mycket olämpligt och kan leda till avstängning
- Ingång och utgång sker endast vid elevfiket.



Kontakta oss

Ärkekanslistor:

Albin Grenholm 090/13 72 08 070/288 61 53

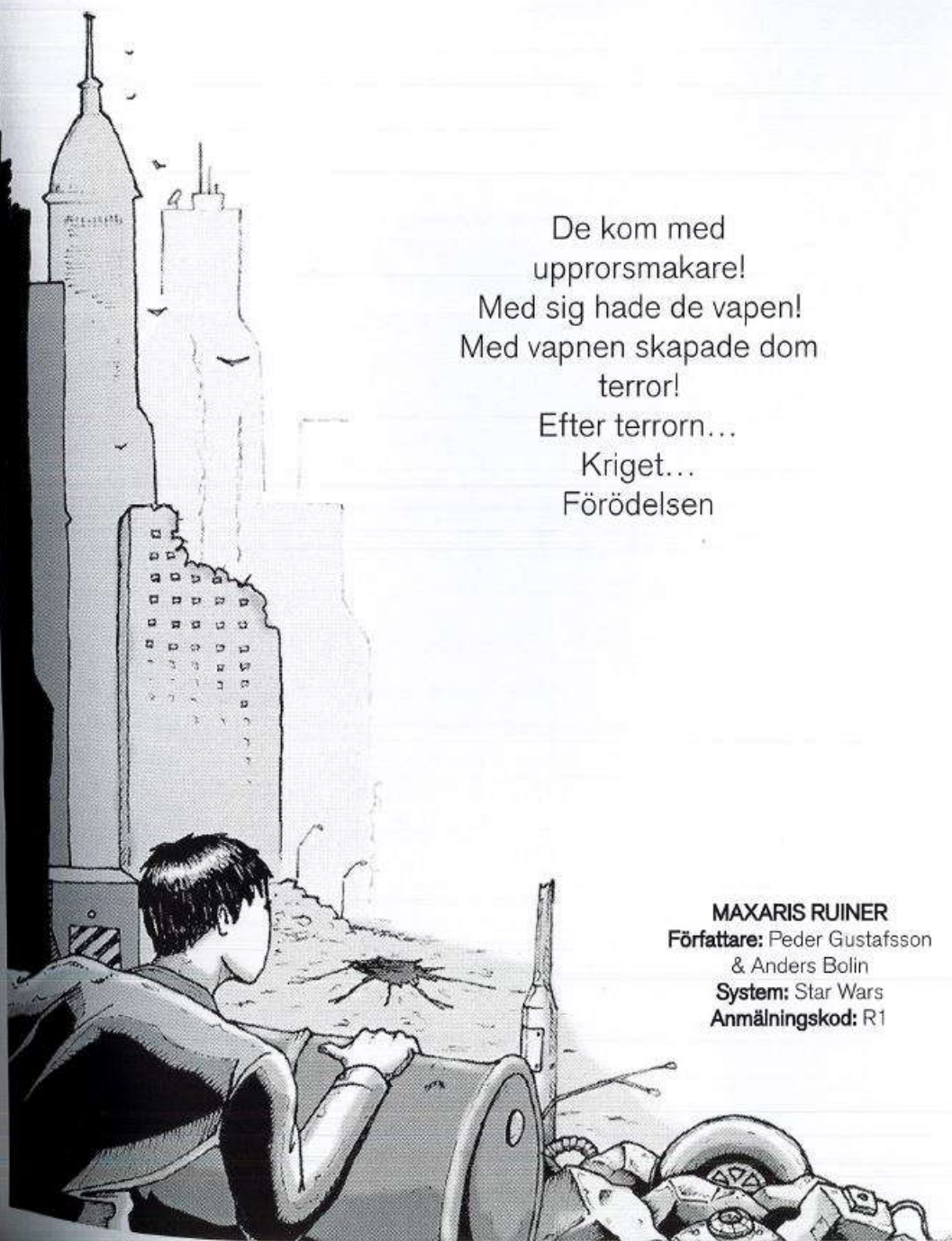
Hampus Råde 073/932 07 53

Jonas Nilsson 090/71 98 01 070/289 52 67

Christer Edling 090/520 23 070/643 88 80

För femte året i rad

De kom med
upprorsmakare!
Med sig hade de vapen!
Med vapnen skapade dom
terror!
Efter terrorn...
Kriget...
Förödelsen



MAXARIS RUINER

Författare: Peder Gustafsson
& Anders Bolin

System: Star Wars

Anmälningskod: R1



De utstötta

Hon vaknar svettig mitt i natten. Rummets fuktiga väggar ser ut att svettas lika mycket som hon gör. Med skräck i blicken ser hon sig om efter den person vars röst hon så tydligt hör i sitt huvud. Men rösten kommer inte från hennes rum. Rösten kommer från fjärran, från skogen ropar den på henne. Från skogen ropar den på hjälp. Djupt inne i skogens hjärta väntar de, De utstötta. Det är dit hon måste resa, för att rädda den person som en gång räddade henne.

De utstötta är ett äventyr till Mutant – Undergångens Arvtagare, där spelarna får stifta bekantskap med Pyrisamfundets ljusskygga varelser, De utstötta. En och annan obehaglig överraskning utlovas.

Författare: Jonas Bergström **Anmälningsskod:** R2

Välkommen till en saga



*"Vilt ses spelman stampa takten;
eldgnistor runtom stråken yr.
Ej kan brytas avgrundsmakten,
ingen med livet hädan flyr.
Trollbundna äro allesamman
av den tända helvetesflamman.
Allt i virveln måste svänga,
tills dess morgonen gryr."*

Många är de sagor som berättats om Hårgaberget och många är de som i framtiden kommer att berättas. Bergets skugga synes dock inte längre vara så mörk och det förflutnas favoriter synes glömda. När folkdansentusiaster samlas för Hälsingehambon varje sommar ser de sägnerna från förr som en pitoresk inramning av sin lustiga dans. Detta år kommer dock saker att förändras, takten stampas för en ny dans. En gammal ondska kommer att vakna, och nya hjältar kallas till kamp.

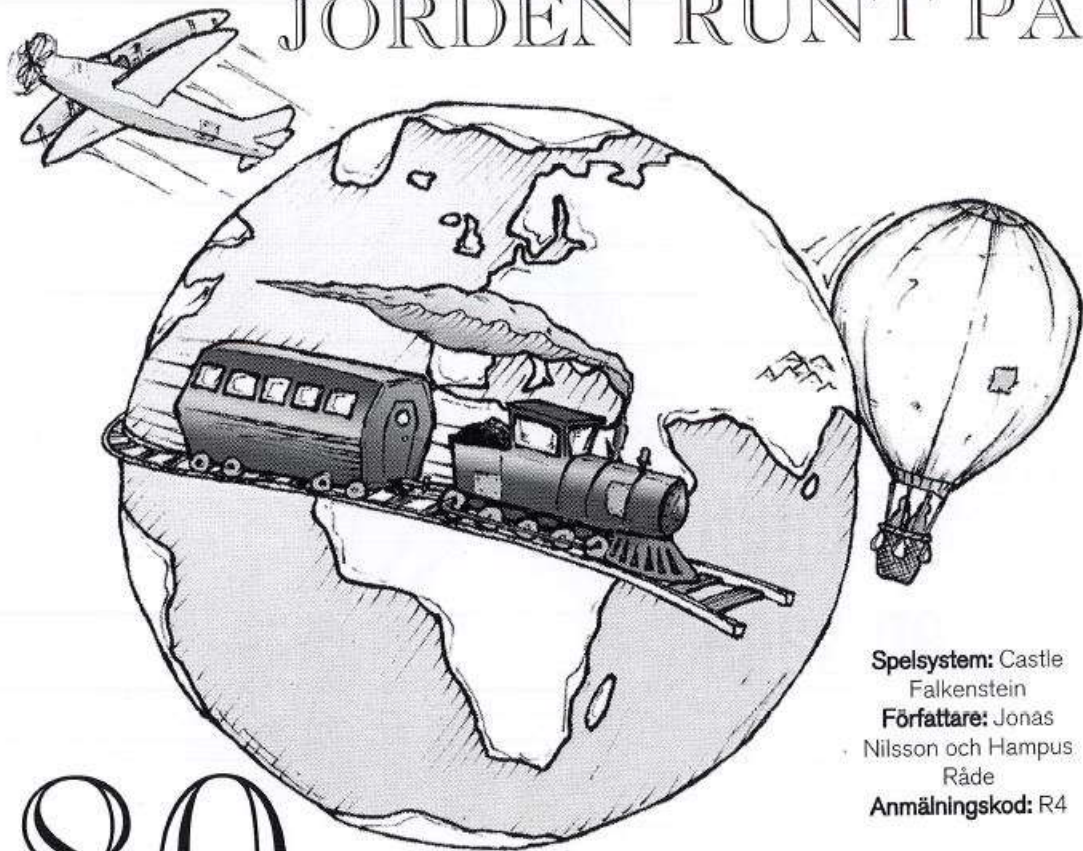
Hårgadansen är ett äventyr inspirerat av gamla sägner och sagor från Hälsingland med ett klart folkmusiktema. Fokus ligger på utforskande, spänning och lite skräck. Rollpersonerna är alla barn eller ungdomar som mer eller mindre motvilligt blivit ivägdragna till Hälsingland av sina föräldrar för att delta i Hälsingehambon.

HÅRGADANSEN

Författare: Johan Berggren **System:** Legend (ett ännu ej utgivet rollspel)

Genre: Ungdomsäventyr i sagomiljö **Anmälningskod:** R3

JORDEN RUNT PÅ



Spelsystem: Castle
Falkenstein

Författare: Jonas
Nilsson och Hampus
Råde

Anmälningskod: R4

80 DAGAR

Sir Edward Westborough kunde inte slita blicken från bordet. Äntligen hade han funnit en man vars mekaniska visioner kunde jämföras med hans egen vision av att vinna tävlingen och kontraktet med American Railroads. Denne man var ett geni! Hans otaliga ritningar över onödiga och nödiga uppfinningar, maskiner och apparater, manickrar och prytlar, ångande vevaxlar och pumpande bälgar... - Allt pekade på att denne man hade en given plats i Westborough's resesällskap. Med denna uppfinningsrikedom på sin sida skulle de andra lagen i tävlingen inte ha en chans mot Sir Edward Westborough och Storbritanniens trupp. Inte ens de där kluriga fransmännen. En tillfredsställande rysning gick ned efter sir Edward's rygg när han i sitt inre såg sig själv på mållinjen som segrare och fransmännens nedböjda huvuden när de skamsat lämnade tävlingen efter ett förnedrande nederlag. Ja, sir Edward hade inte mycket

sympati för fransmännen. Han var en stolt brittisk medborgare och tog alla chanser han hade att förnedra och förödmjuka fransmän och deras arroganta attityd. Vad han inte visste var att den franske kolgruvsägaren Jean Phillippe Lavelle precis fått ett avgörande tillskott i sitt resesällskap. Kanske skulle tävlingen inte bli en promenadseger för britterna längre. Kanske skulle de arroganta fransmännen ta hem segern istället. Kanske skulle fler lag komma att anmälas i tävlingen. Allt var ovisst och endast tiden skulle komma att utvisa vad ödet hade för överraskningar för sir Edward och de andra deltagarna i tävlingen "Jorden runt på 80 dagar".

Välkomna till ett parallellspel i steam age-miljö. Två spelgrupper spel mot varandra i detta farfyllda äventyr.

Välkommen till internatet

Mamma, Jag är framme nu.

Jag trodde aldrig vi skulle hitta men allén ledde oss rätt, som du sa. Vädret är regn. Jag är regn när jag minns. Jag slår huvudet så hårt i minnet ibland att jag nästan ger mig själv en hjärnskakning.

Det är regn och grått. Det är fuktig värme som får kläderna att klibba fast i huden. Och jag saknar dig.

Det var gånger då jag tyckte mig se dig tveka. Men slottet är vackert och människorna är varma. Du behöver inte vara rädd. Det finns gånger då jag också har tvekat men jag ska klara det här. Och vi

kommer att kunna hålla kontraktet.

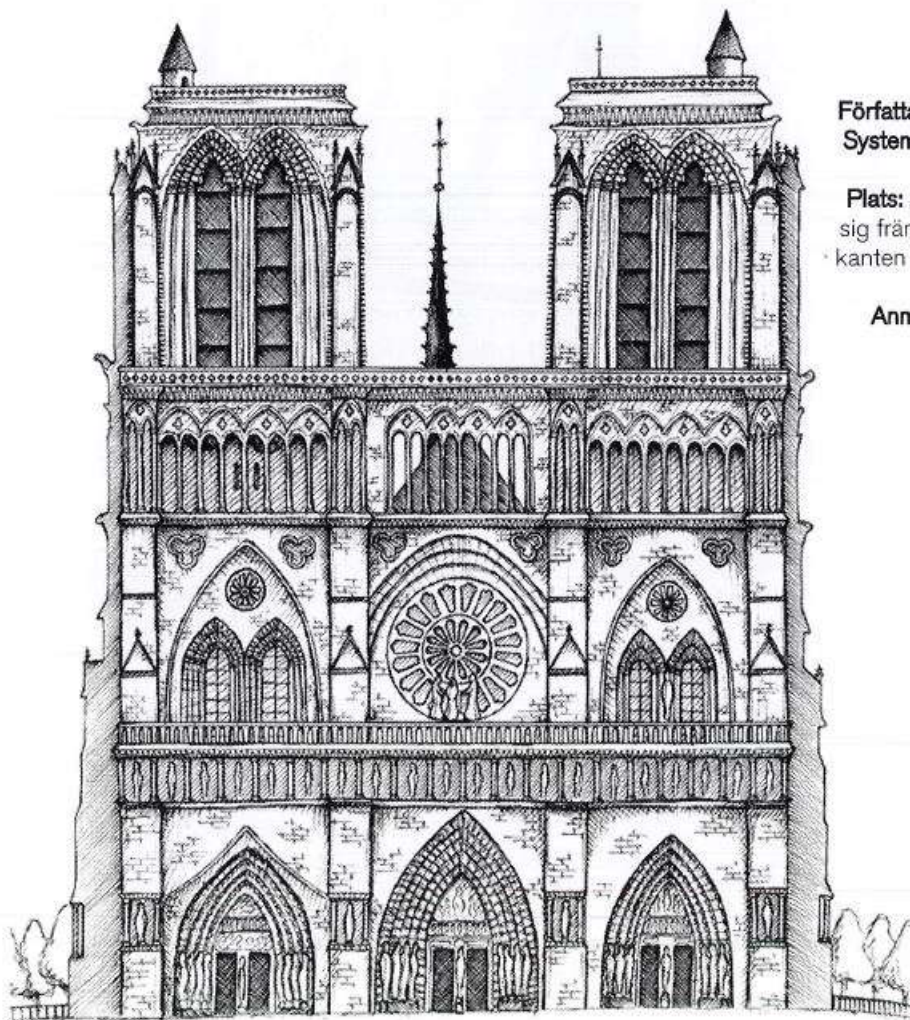
Vi har inte fått se rummet än men jag tror de kommer visa oss snart. Jag lovar dig, hur ont det än gör ska jag aldrig berätta. Jag tror ingen vet. Flickan i rummet intill låser sin dörr efter sig varje gång hon går någonstans men jag tror inte hon förstår. Jag tror ingen misstänker något.

Imorgon börjar skolan. Då ska vi alla träffa rektorn.

Det här är nog sista gången du hör av mig.

Jag älskar och förlåter dig för det här.

Din A



Författare: Amanda Ruuth

System: Systemlös deckare/skräck

Plats: Äventyret utspelar sig främst på ett slott i utkanten av Waterloo/Belgien.

Anmälningsskod: R5



Det var något med hennes ögon

Det var sensommar, eller början på hösten. Minnet sviker lite om exakt när, men det var tiden på året när solen ligger lågt och förtrollar landskapet i en gyllene prakt.

Det var sådär friskt och kyligt i luften och jag minns att jag hade en känsla i magen som om... Jag vet inte... Som om tårarna inte var långt borta.

Jag kunde inte förklara det då, och jag kan inte heller förklara det nu. Men när vi stod där vid väggkanten i allén som löpte in mot stan, med dom gula löven dalande runt omkring oss och såg på vagnen som sakta trevade sig framåt, så blev jag som förlamad.

Det var någonting med kvinnan som höll den gamle mårrens tyglar.

Det var någonting med hennes ögon.

Att se in i dom, var som att vada ned i floden och plötsligt kliva där det blev tvärdjupt, hennes ögon var just så. Tvärdjupa. Dom gav en ledtråd om var hon kom ifrån, och om vad hon förde med sig, och om ...

Bak på vagnen kunde jag skimta hennes son. Eller åtminstone huvudet av honom, då resten av hans missbildade kropp var dold i den grova säcken som hon...så att säga...förvarade honom i. Han dreglade och stirrade åt värat håll med ivriga hundögon. Säcken höll honom i schack.

LUGNET

System: Call of Cthulhu. Fokus kommer att ligga på inlevelserikt rollspel.

Författare: Tobias Persson

Anmälningsskod: R6

Det var sensommar, eller början på hösten. Och familjen Merrit var på väg att flytta in.

Evil Overlord sökes

Anställningsintervju i patricierns palats,
Ankh-Morpork

Gun-Britt (fd kammarjungfru, rekryterare):

- Så ni tror inte att gruppträffen kommer få er att lära känna varandra bättre, jag tror att ni snart kommer ändra er! Det ska bli så kul att lära känna er alla lite bättre när vi väl fått i oss lite kaffe - och nej, för sjätte gången det finns inget mjöd! NEJ, nej och åter nej, dina kumpaner må vara hur tysta som helst och inte ställa till med några problem, men jag vill ändå inte ha med dem på gruppträffen, de luktar konstigt och... ja, jag säger inget så har jag inget sagt! Och du - ja jag pratar med dig; du kanske får all din inspiration från den där plåtlådan du har på skallen, men här i palatset har vi faktiskt inte på oss mössa inomhus!

Lord Vetinari har försvunnit under mystiska omständigheter, Ankh Morpork står utan ledarskap. En ny person måste träda fram och ta över manteln som härskare över skiv-världens mest berömda stad..... men bara fem personer sökte tjänsten, fem personer med minst sagt tivelaktiga bakgrunder och referenser; dessa fem personer är ni.

JOB-DESCRIPTION: EVIL OVERLORD

System: Discworld **Författare:** Linus Råde **Anmälningkod:** R7

Vad hände vid förra tävlingen?

Byn Äppellunden är en by som alla andra byar på landsbygden, fast med ett litet undantag. Var sjunde år anordnas nämligen en stor tävling som de flesta äventyrare denna sida om Kopparhavet känner till. Belöningen till vinnaren av denna tävling är det gyllene äpple som var sjunde år växer på ett träd i byn. Denna mytomspunna frukt som sägs kunna bota alla sjukdomar och bringa lycka och framgång till den som äter av den.

Då detta år är skördeår för äpplet har det börjat anordnas för den stora tävlingen i Äppellunden. Antalet deltagare är denna gång fler än någonsin då kung Leopold erbjudit att rikligt belöna den som kan föra äpplet till honom.

Som om detta inte var nog för de uppjagade byborna så går det rykten om att Ereb Altors kanske störste nu levande hjälte Thorgrimm skall delta. Eftersom det stora värdshuset "Den gyllene frukten" är fullbelagt har många av byborna tvingas hyra ut sina rum till både deltagare och åskådare från rikets alla hörn. Allt verkar vara som det skall i Äppellunden men under ytan är det något som inte står rätt till. Vad är det för ond plats som finns i skogen? Vad bråkar kusinerna Lind egentligen om? Vem är det som smyger omkring inne i byn? Vad finns gömt bakom klostrets stängda portar? Och vad låg bakom tragedin vid förra tävlingen där ett ungt tvillingpar miste livet...

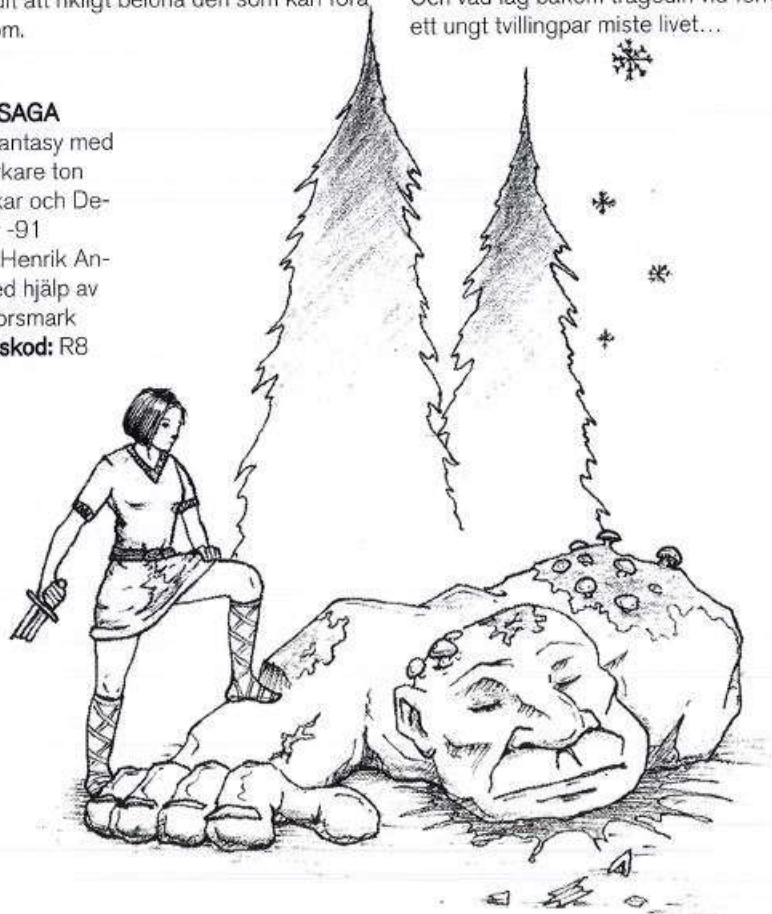
BITTERSAGA

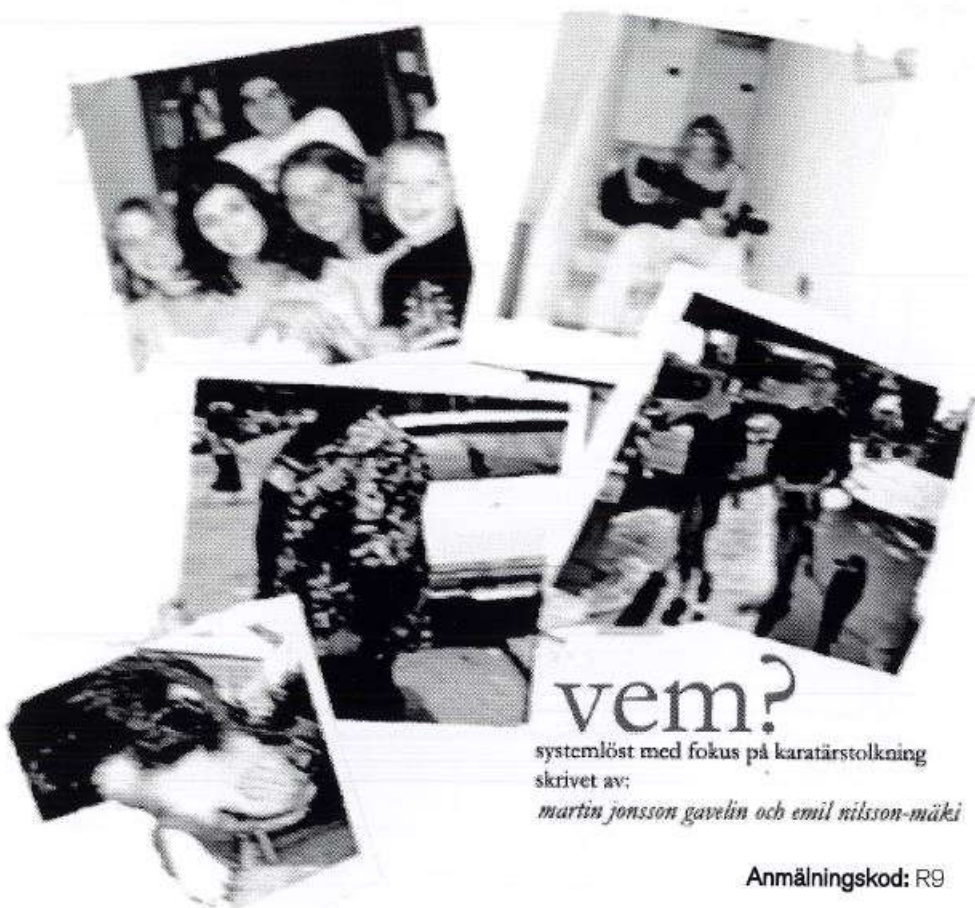
Genre: Sagofantasy med en lite mörkare ton

System: Drakar och Demoner -91

Konstruktör: Henrik Andersson, med hjälp av Mårten Forsmark

Anmälningkod: R8





vem?

systemlöst med fokus på karatärstolkning skrivet av:

martin jonsson gavelin och emil nilsson-mäki

Anmälingskod: R9

Schema

Fredag 4 november

13.00–14.00 Invigning	15.00–19.00 Pass 1	20.00–24.00 Pass 2
--------------------------	-----------------------	-----------------------

Dessutom kommer det att vara ett drama-pass

Lördag 5 november

08.00–12.00 Pass 3	13.00–17.00 Pass 4	18.00–22.00 Pass 5	22.00–24.00 Troligast bad
-----------------------	-----------------------	-----------------------	------------------------------

Söndag 6 november

08.00–12.00 Pass 6	13.00–14.00 Avslutning	15.00– STÄDNING
-----------------------	---------------------------	--------------------

- Förhoppningsvis kommer vi att kunna bada på Sävar badhus på lördag. Medtag badkläder.

- Fikaförsäljning kommer att finnas under hela konventet. Klass 8A på Sävar skola står för det.

- Collectors point kommer att komma någon gång under konventet och sälja rollspel.

Anmälningskupong

E-post och adress
är obligatoriskt

Lagnamn: _____ E-post: _____

Lagledare: _____ Adress: _____

Spelare	Telefonnummer	Vill spelleda
1 _____	_____	<input type="checkbox"/>
2 _____	_____	<input type="checkbox"/>
3 _____	_____	<input type="checkbox"/>
4 _____	_____	<input type="checkbox"/>
5 _____	_____	<input type="checkbox"/>

Rollspel 1: _____ 2: _____ 3: _____ 4: _____ 5: _____

Fyll i fem spel.

Instruktion för anmälan

1. I fälten "rollspel" fyller ni i koderna för de spel som ni önskar spela.
2. I rutan spelleda kryssar ni om någon av er vill spelleda.
3. Posta anmälningsblanketten

Instruktion för inbetalning

Bankgiro:

1. I fältet "meddelandetill betalningsmottager" skriver ni ert lagnamn
2. I fältet "betalningsavsändare" skriver ni lagledarens namn och postadress
3. I fältet "Betalningsmottager" skriver ni Aerarium De Res Publica.
4. I fältet skriver ni den avgift ni ska betala (100 kr/lagmedlem)
5. I fältet bankgironummer skriver ni 5573-8017

Vill ni sätta in pengarna direkt på Sävcons bankkonto kan ni gå in på Föreningssparbanken och betal in på kontonummer 994 975 88 91. OBS!! Om ni gör detta MÅSTE nu skriva lagnamnet och lagledarens namn i fältet för inbetalare.

Anmälningskupongen skickas till
Sävcon c/o Albin Grenholm Lillåvägen 7, 904 22
Senast torsdag den 20 oktober