

VI SOM ARRANGERAT

Kansliet (ring oss om du har några frågor)

Christer Edling - Kanslichef 090 - 521 68

Hampus Råde - Kansliets administrative sekretare 090 - 984 12

Anders Lundström - Kansliets web sekreterare 090 - 514 36

Jonas Nilsson Informationsansvarig 090 - 562 56

Alexander Gustavsson Ansvarig för spelutlåning 090 - 561 34

Johan Häggström Intro ansvarig 090 - 501 76

Äventyrs korrigerare

Emil Nilsson Mäki 090 - 507 98

Magnus Nilsson Mäki 090 - 507 98

Planeringsgruppen

Christer Edling 090 - 521 68

Hampus Råde 090 - 984 12

Markus Sundbom 090 - 521 69

Johan Häggström 090 - 501 76

Emil Nilsson Mäki 090 - 507 98

Linus Råde 090 - 984 12

Magnus Nilsson Mäki 090 - 507 98

Anders Lundström 090 - 514 36

Illustratörer

Jonas Nilsson 090 - 562 56

Anders Lundström 090 - 514 36

Arrangörer

Amazonerna, Mythos, 9A, Spelledarbrigaden,
Sävar Rollspelsförening och Öppet forum

Tack till

Rektor Marika Nilsson för det fantastiska stödet

Våra underbara vaktmästare med Arno i spetsen.

Anders Råde för hjälp och stöd

Joakim Johansson för moraliskt stöd

Foldern är gjord av: Hampus Råde



Sälvcon

Sveriges
nordligaste
konvent

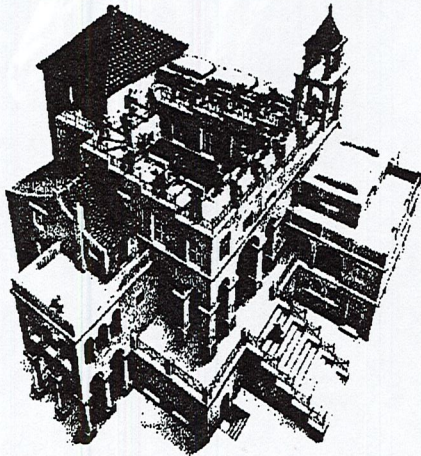
16-18

April

1999

VÄLKOMMEN TILL SÄVCON

NI ALLA ÄR MYCKET VÄLKOMNA TILL ETT
ROLLSPELSKONVENT PÅ
SÄVAR SKOLA DEN 16-18 APRIL.



Här kommer ni att kunna spela Rollspel av alla de slag. Vi kommer att erbjuda 9 olika spel. Allt från skräck till rena historiespel. Det kommer att vara hög kvalitet på äventyren och spelledarna så ni kommer få en rollspelsupplevelse som ni inte glömmer i första taget.

Vi kommer att ta emot 75 personer så det blir först till kvarn som gäller. Det kommer att kosta hundra kronor och då får ni minst 3 spelpass, möjlighet att spela bordspel t.ex. Republic of Rome, Squad Leader, Kremlin och Monopol.

Vi kommer även att visa filmer av olika slag, t.ex. Space balls, Desperado, From dusk till dawn, Star wars, Pistvakt, Con air och The Rock.

Detta kommer bli ett fantastiskt roligt konvent av hög kvalitet som ni bara inte får missa.

Sista anmälningdag: 26/3 1999

INNEHÅLL

PRESENTATION	2
Innehåll	3
Ett sista farväl	4
Den mörka sidan, ett tvång, inte ett val	5
Fenton Town	6
The Codex Pacifica	7
Det kom från himlen	8
Varje flock har ett svart får	10
Efter lugnet kom stormen och sedan.....	11
Legendens återkomst	12
Hoppar du så hoppar jag	13
Annons	14
Så hittar du till konventet	15
Schema	16
Regler	17
Anmälan	18
Allmän info	19
Vi som arrangerat	20

Sävcons hotline

Här kommer du under hela konventet kunna få tag på någon.

070 - 643 88 80

“ETT SISTA FARVÄL”

“Regnet fortsätter att ösa ner från den gråmulna himlen och som ett straff över människornas synder dundrar åskan fram över de regnpinade hedarna.

I den enorma herrgården, ensligt placerad ute på de skotska hedarna vaknar fem syskon upp till en ny dag; ännu en dag fylld av våld och död, ännu en dag med frågor utan svar, ännu en dag och ännu ett oskyldigt offer.....

Inte förrän vid lunchtid upptäcker syskonen den lilla kroppen. Flickan har antagligen hoppat ut ur sitt rum mitt under nattens storm och försökt fly från den ensliga herrgården och ut över de ändlösa hedarna. Hon hann bara ett tiotal meter....

Hon ligger på mage i det regnvåta gräset, hennes blonda hår sprider sig runt henne som en gloria. En gloria befläckad av hennes eget blod som under natten sakta runnit ut genom ett otal djupa skärsår i hennes bräckliga kropp. Den krökta kniven sticker ut ur hennes vita nattsärk som en mörk påminnelse om döden som tycks ha varit deras ständige följeslagare de senaste dagarna..... Blodet som spridit sig i en pöl runt den bleka kroppen påminner dem alltför tydligt om nattens oroliga drömmar.....

Sakta vandrar den lilla processionen tillbaka mot den enorma herrgården, bärandes på den lilla flickans kropp mellan sina nedsänkta huvuden.

Utan att bry sig om de fem sykonens smärta, sorg och vanmakt fortsätter stormen oförtrytligt fram över de enorma hedarna, sköljande bort de sista pölna av den oskyldiga flickans blod från gräset.....”

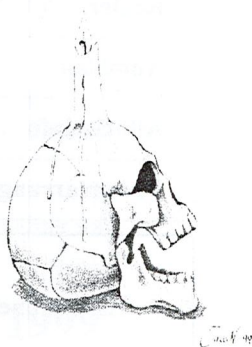
KULT

Författare: Linus Råde

Spelledarkrav: Veta vad en nefarit har i styrka...

Spelarkrav: Inga, nada, nothing, kein !

Spelkod: G01



DEN MÖRKA SIDAN, ETT TVÅNG, INTE ETT VAL

Långt, långt bort i en avlägsen galax

Sektor H7, en avlägsen och mörk del i imperiets utkanter. En satellit närmar sig sitt mål, Char, en karg och stenig planet, dömd sedan länge för sitt motstånd mot kejsarens nya ordning.

En sändning görs från en stjärnkryssare flera sektorer bort och något snedtänder i satelliten, och den faller ur sin bana ner mot den döda planeten.



Sändning 3344-44 56
Kod: Kod röd
Ärende: C.R.T viruset

Till hans nåd Darth Vader lord av Sith
Min lord, satelliten med det nya C.R.T viruset har störtat på den avlägsna planeten Char, våra sensorer har identifierat en spricka i vrustanken och vi har anledning att tro att viruset smittat allt på planeten. Därför kommer här min ansöka om att ytterligare två stjärnkryssare blir tilldelade denna sektor för att lättare kunna förhindra att viruset sprids.

Er lojala tjänare
Kommendörkapten Green

STAR WARS

Författare: Peder Gustavsson 090 - 561 34

Spelledarkrav: Pilotcertifikat på en X-wing.

Spelarkrav: Doktorerat i Astronomi, sett Star Wars filmerna minst 1 miljon gånger och mästarbevis i ljussabeltillverkning.

Spelkod: G02

FENTON TOWN

Fenton Town hade utan ansträngning fått namn om sig att vara den syndigaste staden i Texas. Staden bestod av salooner, bordeller, spelhålor, opiumhus och skumma hotell. Denna stad drog till sig desperados från hela kontinenten, på jakt efter nöjen eller bara en plats där de kunde göra sig av med sin oärligt förtjänta dollar. Det fanns ingen skola i Fenton Town men å andra sidan var staden förbjuden för alla under fyllda 16 år.

Eftersom livslängden i staden var kort, var alla invånarna i sina krafts dagar.... vilket inte hindrade att stans enda dödgrävare tjänade mer dollar än alla saloonägarna tillsammans. Han skulle nog ha varit rik... men så var inte fallet för liksom alla andra affärsmän i stan fick han lov att betala en provision till Dean Fenton. Dean Fenton, ja vem var denna man? De sheriffer som försökte skapa något som liknade ordning hamnade oftast hos dödgrävaren och bidrog på så sätt till Dean Fentons rikedomar.

Där var rouletten fixad, tärningarna förfalskade, korten märkta, whiskeyn utspädd, maten dålig och duellerna många. Trots detta strävade varenda desperado i landet efter att få komma dit. Staden var packad av folk.

En stjärnklar kväll i Oktober rider fem trötta ryttare in längst storgatan i denna stad utan lag och ordning...

Följ med in till Deadlands.

En västernvärld där döden inte betyder slutet.

En värld fylld av odjur, cowboys, indianer och en och annan magiker.

En värld där revolvern stiftar rättvisa.

DEADLANDS

Författare: Linus Markevärn 090 - 514 26

Spelledarkrav: Erfarenhet av Deadlands.

Spelarkrav: Tja, alla har väl sett en western någon gång.

Spelkod: G03

THE CODEX PACIFICA

Nu var det ett faktum.

Kapten Harper var så säker på sin sak, att han redan beordrat Örnöga mot nya koordinater.

Örnöga var ett enormt skepp.

Dess 150 ton tunga skrov lyftes av en gigantisk ballong.

Beväpningen bestod av 2 förfärliga luftvärnskanoner, 4 Armada kanoner riktade från såväl babord som styrbord, 2 aktre Arkimedes automat kanoner samt ett antal kulsprutor väl utplacerade. Skeppet krävde en besättning på 31 man bara för att lyfta.

Men nu var det full beredskap.

Alla var beredda på en våldsam strid, när skeppet väl nått sina nya koordinater. Dess mål, ett bayernesiskt stridsskepp, av kungligt stål, helt ovetandes om piratskeppet Örnögas position.

Kanske skulle det lyckas, kanske inte.

Men allt som Harper kunde tänka på var lasten de skulle komma över. Inte vapnen. Inte provianten eller bränslet, nej. Allt han kunde tänka på var *Codex Pacifica*, Leonardo da Vincis anteckningar.

Välkommen till en värld av under.

En värld där drakar och luftskepp härskar över himlarna.

En värld där magi, för vissa, ingår i skolutbildningen.

En värld där ånga styr bilarna.

Välkommen till *Nya Europa*.

CASTLE FALKENSTEIN

Författare: Marcus Sundbom 090 - 521 69

Spelledarkrav: Inga, men kan underlätta om man spelat Castle Falkenstein minst en gång.

Spelarkrav: Inga

Spelkod: G04

DET KOM FRÅN HIMLEN

Det var kallt ute. vinden blåste kraftigt och regnet föll oavbrutet. Båten gled rakt igenom träsplittret som smyckade vattnet. Vädret var ett sådant som skulle kunna sänka en båt utan problem och det verkade som detta var fallet. Vattnet var fyllt med träsplitter och bråte som endast kunde komma från en båt. Garland var inte orolig. Båten var kraftigt byggd och kaptenen var en skicklig och säker man.

Garland var en mycket skicklig astronom. Ofta reste han världen över för att undersöka stjärnfall, och det var därför han nu befann sig utanför Englands kust.

- Vi stannar här, sade han till kaptenen som genast stannade motorn.

- V-vad står p-på, stammade Hector.

Hector var Garlands assistent, en kort och mager, men mycket kun-
nig man.

- Något har hänt här, svarade Garland.

- J-javisst herrn, men v-vad.

- Jag vet inte. Allting är så nära nu. Om det så tar hela mitt liv så ska jag finna svaret. Han spanade ut över havet.
Allt som hördes var regnets piskande

- Jag vill ha prover av vattnet och en eller två träbitar, uppmanade Garland.

- Javisste h-herrn.

Ovanför dem lyste stjärnorna svagt igenom den molntäckta himlen. Månen syntes knappt, men ändå var dess sken tillräckligt för att havet skulle glittra vackert i nattens mörker.

- H-HERRN!

Garland kollade bort mot Hector som just lossat en roddbåt.

- D-D-Det V-Va-va...

- Ta det lugnt. Vad försöker du säga?

- Det ligger något i vattnet!

Välkommen till en saga bortom medvetandet...

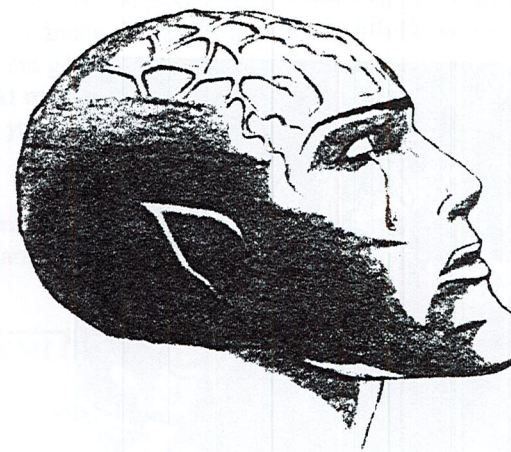
En tid av förtryck...

Ett liv i fruktan...

Själar utan kunskap...

Ingen vet...

...Förrän stjärnorna berättat



CALL OF CTHULHU

Författare: Markus Sundbom 090 - 521 69

Spelledarkrav: Lite smått och gott om Call of Cthulhu.

Spelarkrav: Inte ett jävla skit.

Spelkod: G05

DET ÖVERGIVNA KRÅKSLOTTET

Det övergivna kråkslottet låg mörkt och tyst intill den lilla mörka tjärnen.

Det enda ljud som kunde urskiljas i natten var av 5 BMX cyklar som rullade nedför den lilla slingriga stigen som ledde fram till det gamla slottet.

De tittade på varandra och log ett genomskeinligt leende som avslöjade att de alla var rädda, men ingen sa något, för alla tänkte på vad Johans storebror hade sagt.

Allt det där om att huset skulle vara hemsökt och att han bodde där tidigare hade dräpt sin egen fru och dränkt barnen i tjärnen, och sedan tagit sitt eget liv.

Det sägs att ingen någonsin hade funnit hans kropp bara ett brev i vilket han förklarat hur han gått till väga.



Vampire wannabe

Författare: Emil Mäki 090 – 507 98, Markus (the hunk) Vesterberg 090 – 13 19 96, Tobias (macho) Persson 090 - 430 67.

Spelarkrav: Nope.

Spelledarkrav: Någonsin sovit över i ett spökhuis?

Spelkod: G06

EFTER LUGNET KOM STORMEN OCH SEDAN.....

Längst ödsliga gator som besmyckar Göteborgs vackra stad vandrar nu en skugga, en skugga vars ankomst enbart bringat död och förintelse till den vackra idyllen som en gång kunnat kallas en fridfull stad.

En man vars sista andetag sakta kramats ur hans kropp ligger på den grusbeklädda gatan, hans hud har sakta börjat ruttna och stora svarta bölder täcker hans slitna kropp. Mannens ögon har börjat insjunka i hans ögonhålor och en flod av saliv strömmar ut ur hans käft som ännu sitter kvar under hans skalliga huvud som också är täckt av bölder.

I ett sista gastkramande försök sträcker mannen ut sina händer åt en förbipasserande nattvakt som slänger ett mynt i hans skrumpna händer och vandrar iskallt vidare på sin nattliga rundtur.

Mannen stirrar ned på myntet som bär kung Magnus Erikssons sigill och ger ifrån sig ett hatiskt ljudlöst skrik som resulterar i de sista kramperna som gör att mannen faller livlös ned mot marken

Och likt nyfallet regn krossas de sista tårarna mot den våta grusvägens mörka yta.

Välkommen till 1300 talets Sverige där intriger och konspirationer regerar landet där pesten just brutit ut och folket står med upproret i tankarna.

SYSTEMLÖST

Författare: Mäki brothers. 090 – 507 98

Spelledarkrav: Rätt höga. Kunskap om Sverige under 1300-talet.

Spelarkrav: Gärna lite om 1300-talets Sverige (Dock inte ett skit om kungastyret)

Spelkod: G07



LEGENDENS ÅTERKOMST

Sällskapet hade nu stannat upp. Framför dem bredde en stor snötäckt dal ut sig.

Här låg en liten by insprängd mellan de väldiga bergen.

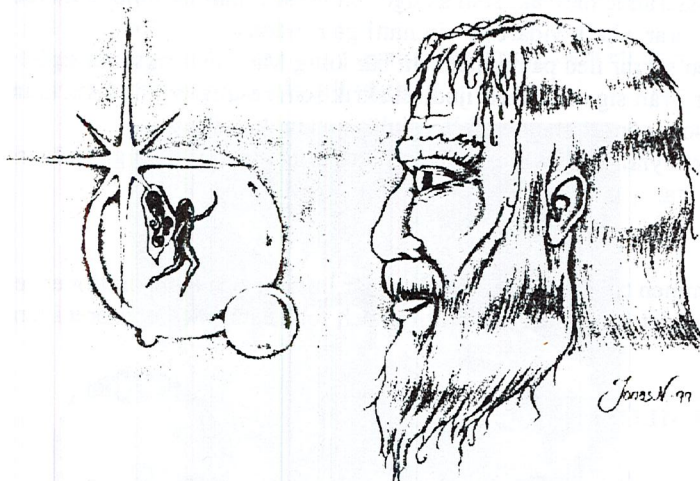
Snön föll fortfarande sakta ned i dalen och lade sig till ro, ett stort lugn bredde ut sig.

Små rökstrimlor rörde sig sakta uppåt från den lilla byn.

När en örn plötsligt flög ut från ett närstående träd,

vände sig den främste i gruppen om och stod nu och såg över sällskapet.

Svaga röster hördes och efter en stund fortsatte de ned för det väldiga berget Pelvoux....



ARS MAGICA

Författare: Jonas Wikström 090 - 521 24 & Petter Hollström 090 - 513 33

Spelledarkrav: Man bör ha en viss erfarenhet av Ars Magicas system och värld.

Spelarkrav: Tre års utbildning på MIT i USA.

Spelkod: G08

HOPPAR DU SÅ HOPPAR JAG

En ljuv havsbris svepte in över den stora hamnen och fick fanorna att röra sig lojt mot den klarblåa himlen. Sorlet från de hundratals människorna överröstades av skramlet från kärror och redskap som tillsammans mynnade ut i en odöpt symfoni vars likhet inte går att finna någon annanstans än här vid Vattenhavets största hamn; Storhamnen.

Bortom alla människor, flytande i det svala havsvattnet med segel badande i det gyllene solskenet, kan man se ett enormt fartyg vars storlek inte undgår något öga, och vars skönhet får det hårdaste bland sjömanshjärtan att mjukna. Titanen guppar majestätiskt över de små vågorna, med de tio seglen slappt hängande efter masterna. På däck ser man människor, alver och dvärgar röra sig med målmedvetna steg med famnen full med antingen packning eller redskap. Måsarnas siluetter avtecknade sig mot de vita molnen och deras hesa skrattande får den sista av havets stämningsskapande pusselbitar att falla på plats. Lugnet

PLAYELF

Författare: André Andersson 090 - 561 12

Spelledarkrav: Sjuk humor. Sjökapensutbildning i Polen

Spelarkrav: Ingen badmössa och inte fullt så sjuk humor.

Spelkod: G09

Rollspels tävling

Det kommer att tävlas i samtliga rollspel. Det vi kommer bedöma efter är rollspelande och scenario lösning. Det kommer att delas ut pris till ettan och diplom till ettan, tvåan och trean.

BESTÄLL PIZZA

Under Sävkon 1999, kommer det att finnas möjlighet att köpa nödvändigheter såsom drycker, godis, fikabröd, godbitar och framförallt hembakta, goda, nygräddade pizzor. Klass 9A, Sävar skola, kommer att stå för försäljning av dessa förfriskningar.

På grund av tillverkningskostnader för pizzorna, skulle det vara till stor hjälp om NI, kunde anmäla ert intresse genom att betala i förväg. (se bifogad inbetalningsblankett)

För visst känner Ni suget efter en härlig Vesuvio eller en nygräddad helt vegetarisk Margarita färdig att frossa i sig?!!

Våra andra varor kommer för övrigt att säljas till låga konventspriser. Pizza serveras varje lunch och middag.

VESUVIO (SKINKA TOMAT OST)_30 KR

MARGARITA (OST TOMAT)_30 KR

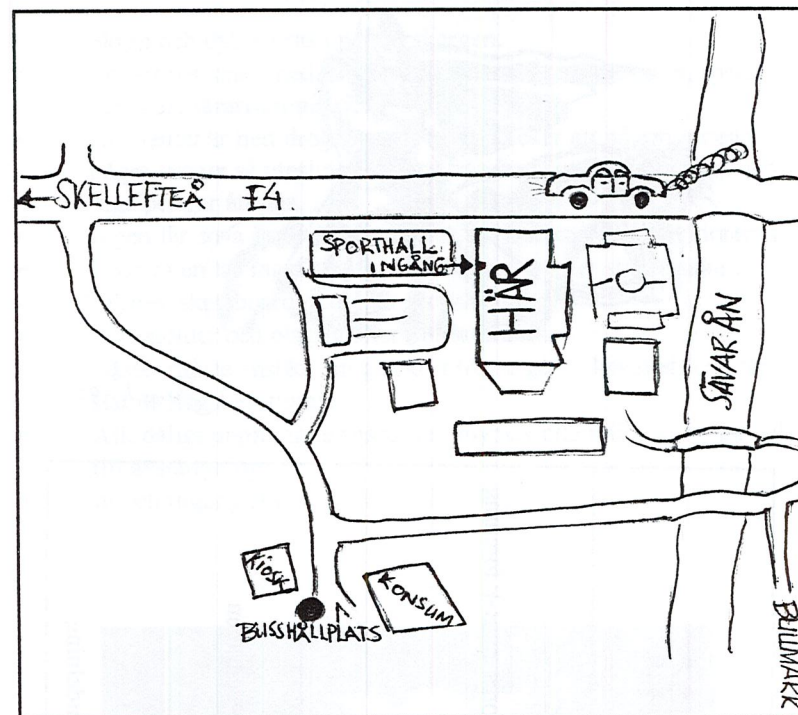
Logi, dusch, mat och värdeförvaring

Det kommer att finnas speciella sovsalar där ni kan sova under konventet. Från kl. 24.00 till kl. 07.00 ska det vara tyst i sovsalarna. Väckning sker kl. 07.00.

Dusch möjligheter finns på Sävar badhus ca 20 meter från konventet. Detta kostar 10 kr för personer under 18 och 20 kr för personer över 18.

Mat, fika och godis på konventet står 9A för, se annons ovan. Om ni vill vara säkra på att få pizza så måste ni fylla i det på anmälningsblanketten och betala dom pengarna på postgirot

SÅ HITTAR DU TILL KONVENTET



Med buss

Ta buss 118/119 till Sävar, hoppa av vid kiosken (fråga om du är osäker). Vi kommer att ta emot vid bussen som kommer till Sävar 17.55. Därifrån får du vägvisning av oss. Om du skulle ta en tidigare eller senare buss så kan ni se på kartan hur ni ska gå.

Med bil

Om ni kommer söderifrån så svänger ni av vid den sista avfarten till Sävar (efter bron). Kör sedan rakt fram tills ni ser en EFS kyrka, då ska ni svänga vänster och fortsätta fram tills ni ser en parkering. På parkeringen kan ni parkera era bilar. Från parkeringen är det skyltat.



Jonas.W-99

<h1>Schema</h1>	
Dag	Kl Aktivitet
Fre.	19.00-20.00 Invigning, intro och pres. av R-P förening
Fre.	20.00-24.00 Pass 1
Lör.	08.00-12.00 Pass 2
Lör.	12.00-13.00 Lunch
Lör.	13.00-17.00 Pass 3
Lör.	17.00-18.00 Middag
Lör.	17.15-18.30 Demonstrationsspel M.I.B
Lör.	18.00-22.00 Pass 4
Lör.	22.45-23.45 Demonstrationsspel Pendragon
Lör.	24.00-02.00 Övrraskning
Sön.	08.00-12.00 Pass 5
Sön.	12.00-13.00 Lunch
Sön.	13.00-17.00 Pass 6
Sön.	18.00-19.00 Avslutning och prisutdelning.

REGLER PÅ KONVENTET

- * Skräp och dyl. kastas i papperskorgen.
- * Enbart personer med tillstånd får vistas i kanslirummet, spelle-darsalen, lärarrummet och hemkunskapen.
- * Konventet är helt drogfritt, om vi upptäcker att någon innehar några droger så utesluter vi dom från konventet omedelbart och inga pengar återfås.
- * Ingen får sova i uppehållsrummet, spelsalarna och korridorerna.
- * Ledningen tar inget ansvar för bortkomna eller stulna saker.
- * Inlines, skateboard & dyl. är förbjudet.
- * Alla stölder och olagligheter polisanmäles.
- * Gäster måste ansöka om gästkort (detta görs 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



Demonstrationsspel

Under konventet kommer det att förekomma demonstrationsspel, av Men in Black och Pendragon.

M.I.B kommer att spelas på lördag kl. 17.15 och Pendragon kl. 22.45.

Under demonstrationsspelen kommer ni att ha möjlighet att titta på medan några andra spelar.

ANMÄLAN

För att anmäla dig till konvent så måste du:

- * Ordna ihop ett lag på fem personer (vi tar även emot anmälningar på lag med 1-4 personer, men då får ni vara beredda på att vi lägger ihop er med ett annat lag)
- * Fylla i den bifogade anmälningslappen (för att bli garanterade pizza måste ni fylla i hur många ni ska ha)
- * Gå på posten och betala in kostanden på postgiro nummer 473 55 39-1. Det är viktigt att ni betalar in rätt summa. Kom ihåg att betala för pizzan också.
- * Skicka sedan anmälningslappen till adressen som står på baksidan av

Så här fyller ni i anmälningsblanketten

- * Först fyller ni i alla lagmedlemmarnas namn och telefonnummer. Om någon av er ska spelleda så kryssar ni för der i rutan.
- * Sen skriver ni in den som ska vara lagledare (finns en speciell ruta för detta) och hans adress
- * Därefter fyller ni i vilka spel ni ska spela och vilka pass ni inte kan spela
- * Om ni vill vara säkra på att få pizza så måste ni fylla i hur många pizzor ni ska ha.

Så här fyller du i postgiroblanketten.

- * I fältet "till postgirokonto" skriver du in Sävcons postgiro NR (se längst ner på sidan)
- * I fältet betalningsmottagare skriver ni: Anders Råde
- * I fältet Avsändare skriver ni lagledarens namn och postadress
- * Där det står "svenska kronor" ska ni skriva hur mycket ni ska betala (i siffror). (lagmedlemmar * 100 + antal pizzor * 30)
- * I fältet "övriga meddelanden" skriver ni SÄVCON och lagets namn
- * Sedan lämnar ni in den på posten

Sävcons postgiro nummer: 473 55 39-1

ALLMÄN INFO

Filmvisning

Det kommer att visas ett rad antal olika filmer under konventet, både under spelpassen och pauserna. Ett schema om filmvisningen kommer att finnas vid kansliet.

Det kommer både vara nya filmer och gamla klassiker som visas. Filmvisningen sker troligast i matsalen med en videoprojektor, i annat fall så visas dom i ett klassrum på vanlig TV.

Sävcons hemsida

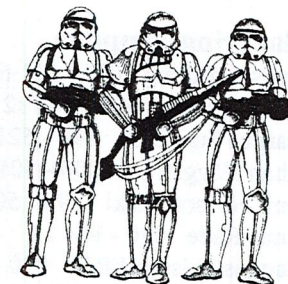
Du kan också hitta information om Sävcon på vår hemsida. Kolla med jämna mellanrum om ny information har dykt upp!

[Http://user.tninet.se/~tsa374r/savcon/](http://user.tninet.se/~tsa374r/savcon/)

Spelldare

En spelldare som bara spelleder under konventet behöver inte betala någonting.

Men spelldare som även spelar i ett lag måste betala, men får ett tillgodokvitto i kiosken på 20 kr för varje pass dom spel-



Sävar Rollspelsförening

Under konventet kommer det finnas möjlighet att bli medlem i Sävar Rollspelsförening. Mer info om detta får du i kansliet. Medlemskap kostar 20 kr.

Sponsorer

Chaosium och Sävar Centralskola