

Att anmäla sig

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. Om ni inte får svar på mailet inom en vecka så testa att skicka det igen.

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

I anmälan ingår medlemskap i föreningen Interaktiv Historia.

SISTA ANMÄLNINGSDAG ÄR 27 OKTOBER,
Kom ihåg att man INTE kan betala på konventet.

SÄVCON XI

4 -6 NOVEMBER



interaktiv



HISTORIA

interaktiv



HISTORIA

Studie
främjandet 

Välkomna till Sävcon XI

Nu är det återigen dags för världens mest gemytliga rollspelskonvent, Sävcon! Årets konvent är det elfte i ordningen och precis som sina föregångare så kommer det att bjuda på en uppsjö fantastiska upplevelser.

Vi kan erbjuda systemlösa och regelbaserade scenarion som är garanterade att passa även de kräsnaste av läckergommar.

I år kommer vi inte bara att ha ett Indierum, där ni kan prova på olika små rollspel medan ni sörplar på lite gott te., utan också särskilda pass för er som vill pröva på re-enactment eller bara leka under avslappnade former.

Så ta och pallra er upp ur sofforna, slit er från datorerna och kom till oss den 4 - 6 november och spela lite riktigt rollspel.

Sista anmälningdag är den 27 oktober.

Vi ses!

/ Linus Råde, huvudarrangör



Övriga aktiviteter under konventet

Gemensamt bad

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

I kansliet finns det en hel del spel till utlåning, som ni kan ta och spela under konventet.

Fikaförsäljning

Som tidigare år kommer det att finnas försäljning av koffeinhaltiga drycker och sockerhaltig mat, även kostriktigt och mättande mat kommer erbjudas i vårt eminenta café.

Collector's point

Collector's point kommer som vanligt att besöka konventet för att visa upp och sälja rollspel från sitt sortiment. Det brukar vara på lördagen, det brukar vara roligt att gå dit.

Samt en del andra saker.

Håll utkik här på hemsidan där det löpande kommer att komma till information.

Schema

Fredag	Lördag	Söndag
Invigning: 13	Pass 3: 8 - 12	Pass 6: 9 - 13
Pass 1: 14 - 18	Pass 4: 13 - 17	Avslutning: ca. 14
Pass 2: 20 - 24	Pass 5: 18 - 22	
	Bad: 22 - 24	

Republic of Falkenstein

ENGLAND, FRANKRIKE, BAYERN OCH RYSSLAND

DET PREUSSISKA HOTET

FYRA LAG

ETT SPELPASS

KAN FALKENSTEIN RÄDDAS?
SKA REPUBLIKEN ÖVERLEVA?

Författare: Jonas Nilsson, Hampus och Linus Råde
System: Eget, spelas av fyra lag mot varandra
Kod: R01

STAR WARS

EN RYMDSTATION

FEM VÄNNER

FEM ÖDEN

EN HISTORIA

VILKA ÄR EGENTLIGEN DIN
BARNDOMS VÄNNER?

Författare: Peder Gustavsson
System: Star Wars
Kod: R02

Operation X357i

-En nödsignal har kommit in kapten. Det tycks komma från nord, nord, ost i den gotiska sektorn.

- Vet vi vem som är avsändaren Astropat Niemel?

- Navigator Josette på lyxyachten "The Mirage", kapten.
-Helvete.

.....

- Ni hörde ordern?! Planeten är för oss okänd, men tycks främst bestå av fuktig djungel, åtminstone i de delar som kommer att beröra er. Signalen från The Mirage har dött ut, men vad vi förstått så har skeppet kraschlandat efter ett anfall, så vi vet inte vad som väntar. Kejsaren är med er, och kommer uppskatta den nya världen till hans Eviga Imperium. För Hans Helighet!

Ett scenario hemmahörande i Warhammer 40K-världen där ABSOLUT inga förkunskaper krävs! Här kommer scenariot ändra inriktning beroende på spelarna snarare än SL:s hemliga önskemål och skjutglada fingrar äro välkomna.

Alla spelar fullfjädrade spacemarines -
Kejsarens alla största krigare!

Författare: Jessica Roos
System: WH40K - med modifiering
Kod: R03

Indierummet

För tredje konventet i rad kommer Indierummet Nordnordost till Sävcon för att bjuda på både te och möjligheten att testa "fina små spel.

Som vanligt tar vi emot både anmälda lag och har drop-in: anmäl laget som vanligt eller kom bara förbi och kolla om det finns någon ledig spelledare. Kom ensam, med polaren eller hela laget i en klump.

Bland de spel vi erbjuder i år hittar du *A Taste For Murder* (mysiga brittiska mord i mellankrigstiden), *Fiasco* (korkade planer och svart humor i Coen-brödernas anda), och *Den yttersta domen* (science fiction om att kämpa för sin tro).

Givetvis kommer det finnas betydligt mer än så på spelmenyn, och du kan läsa mer om oss, vilka spel vi kommer ta med, och vad indiespel är för något på vår blogg: www.nordnordost.se

Välkommen till Indierummet!

Författare: Wilhelm Person och Anders Bohlin
System: Alla möjliga indie-spel
Kod: R04

Dreams

Vinden ven och regnet piskade mot fönsterrutan. Natten lång tung och svart trots att gryningen borde närma sig. Vid en sjukhussäng satt en kvinna, till synes sovande, lutad över den person som låg i sängen.

"Doktorn... finns det alltså inget... ni kan göra?"

"Inte i det här läget, tyvärr. Nu kan vi bara avvakta och vänta."

"Åh..."

"Jag beklagar. Vi kommer självklart att hålla er uppdaterade om läget och genast informera er om något förändras."

Spåren av läkarens besked syntes i kvinnans ansikte trots att hon inte var vaken. Hennes sorgetunga gråt hade överröstats av alla livsuppehållande maskiner som var kopplade till personen i sängen.

När hon väl hade lugnat ned sig så hade hon darrande inte orkat göra så mycket annat än att hålla om personens ena hand samtidigt som hon strök denna över det stripiga håret.

"Jag är här, hjärtat..." hade hon försiktigt viskat om och om igen, till dess att tröttheten hade kommit ikapp och sömnen börjat dra in henne i en lugn drömvärld. Vad hon inte visste om var att ytterligare en person hade befunnit sig i rummet under hela tiden, osynlig för det blotta ögat och omöjlig att höra.

"Du är inte ensam."

Orden var tröstande och en hand lades lugnande på hennes axel. Trots att kvinnan sov, så tycktes det någonstans som om orden gick fram, då ett lätt leende spelade förbi och hon drog en djup suck.

"Vi ska hjälpa dig att fixa det här."

Författare: Johanna Nyberg Hamrén

System: Friform med inslag av saga, mystik och en liten gnutta skräck

Kod: R05

Kaos, Magi och Hallonpaj

Gladys kastar en blick ut genom fönstret från andra våningen.

Nere på gatan passerar människor, troll och dvärgar.

I gathörnet kan hon se två stadsvakter som tar en kort rökpaus. Hon kan höra ljudet av sina patienter som går på nedervåningen och gläds åt att de ännu är lyckligt ovetande om vad som komma skall.

Föga vet hon att hon själv också är ovetande om vad som verkligen komma skall.

Välkomna till ett äventyr som handlar om Ankh-Morpork Asylum och som utspelar sig i en underbart galen värld!

Författare: Malin Forsberg

System: Skivvärlden

Kod: R06

interaktiv



HISTORIA

Kongl. Västerbottens
Regemente

Föreningen Interaktiv Historia bildades år 2000 under namnet *Aerarium de Res Publica*. Det var då en renodlad rollspelsförening. I och med projektet *Sista Slaget* omvandlades föreningen under hösten 2005 och bytte namn till Föreningen Interaktiv Historia.

Föreningens målsättning är att marknadsföra bygden som en kulturell mötesplats för såväl unga som gamla. Genom att arrangera aktiviteter, som ger mer än bara underhållning, visar vi att kulturen även kan användas i ett undervisande och intresseskapande syfte.

Mer information om våra produktioner hittar du på våran hemsida www.interaktivhistoria.se

Interaktiv Historias rollspel ger dig möjligheten att kliva in i en omvälvande tid av äventyr och mystik.

Medan kejsarna strider om herraväldet i Europa härskar folktrons väsen i de djupa skogarna. *Krutrök & Sägner* är både ett historiskt rollspel som skildrar livet i Sverige och Finland i början av 1800-talet och ett äventyrsrollspel som tar dig med till en värld där folketro och myter fortfarande är verkliga. Innehåller ett komplett regelsystem, en omfattande världsbeskrivning samt mycket mer.



Rollspelet kan du köpa på Sävcon. För mer information se www.interaktivhistoria.se/krutrok/

Krutrök & Sägner

Vill du och ditt lag veta mer om Interaktiv Historias andra verksamheter? Kom och delta på vårt pass för exercis och svartkrutsskytte! Vi kommer att visa på re-enactmentdelen av föreningen med exercis från 1800-talet, uniformer och möjlighet att provskjuta äkta musköter från samma tid. Det vi kommer gå igenom är hur man rör sig i trupp, hur en laddning genomförs och avfyrande av själva musköt.

Åldersgränsen för att få delta på svartkrutsskyttet är 15 år, annars krävs medgivande från målsman. Ett formulär som målsman ska fylla i finner du här nedanför.

För att delta på själva skyttet krävs en ålder på minst 15 år eller medgivande från målsman. Skyttet innehåller vissa moment som kan vara farliga och orsaka skada. Om du är under 15 och vill delta, be din målsman fylla i nedanstående.

Vid svartkrutsskytte finns många olyckrisker. Svartkrut är explosivt och kan orsaka skador. Även musköt i sig har vassa delar och kan orsaka skador. Vi på Interaktiv Historia kommer gå igenom hur allt ska göras på ett så säkert sätt som möjligt. Trots alla försiktighetsåtgärder som följs finns alltid en olycksrisk och genom att underteckna detta godkänner du som målsman att allt sker på egen risk.

Jag har läst och förstått det ovan.

Datum och underskrift:

Namnförtydligande:

Författare: Arvid Axelsson
System: Re-enactment
Kod: R07

Vinterns jaktmarker

Modern bevara oss... Jory stod på knä i snön som nådde honom upp till midjan. Hans svarta mantel var riven i trasor och kölden från den svarta ringbrynjan tycktes bränna hans skinn trots de många, tjocka lager av svart ylle. Han försökte förgäves få blodet att strömma till i hans stelfrusna händer, men Jory trodde knappt att de skulle kunna hålla i svärdet längre. Varje andetag brände som eld i lungorna. Strax bakom honom stod Jack och Lindon med deras fånge. Vildmannen bar bakbunden och hade även han sjunkit ner på knä i snön. Trots att ansiktet till stor del täcktes av det kraftiga, buskiga skägget kunde Jory likväl se att skräcken nu lämnat mannens ögon. Han vet. Han vet att vi kommer dö.

De hade sparat vildmännen i en veckas tid innan de funnit deras läger. Kvinnor och barn. Smutsiga, undernärda och frusna. Och skräckslagna allihop. De flydde söderut, allt fler varje dag. De hade lyckats ta en av de vuxna männen tillfånga innan de var över dem. Ut ur mörkret kom de. Deras kalla, döda blå ögon glödandes i mörkret.

Ross hade måttat ett hugg mot den första av dem, men klingan hade splittrats som om den varit av glas. Då flydde de. Varken Jory eller de andra såg sig om över axeln medan de sprang. Det enda som hördes var vildmännens plågade dödsskrin. De är döda, allihop är döda...

Randall kunde han inte se längre. Den gamle utbygdsjägaren var deras enda hopp att hitta tillbaka till muren levande igen. Han såg på de andra. De visste också. Vinden tycktes äntligen avta och snöfallet dämpades något. Jory såg upp mot den svarta natthimlen. Stora snöflingor seglade nu ner mot den tysta skogen. Och det var tyst. Onaturligt tyst. Hela skogen tycktes hålla andan. Träden runt omkring dem tycktes luta sig närmare för att lyssna. Jory såg

på svärdsskidan. Jag hann inte ens dra svärdet. Jag bara vände och sprang. Jag såg mig inte ens om efter Lindon och Jack...

Plötsligt tyckte han skymta en rörelse längre fram. Han gjorde en gest mot de andra och slöt långsamt handen runt svärdshjaltet. Den här gången ska jag inte fly. Han hörde sina kamrater dra sina svärd. En mörk gestalt och ett par bleka, blå ögon framträdde ur nattmörkret. Jory drog ostadigt sitt svärd. Trots kölden kunde han känna svettpärlor bryta fram i pannan. Så framträdde en gestalt till, och ännu en, och en till...

Jorys nyfunna mod sjönk lika snabbt tillbaka i bröstet och kall fruktan spred sig i hans kropp när svärdet föll till marken utan ett ljud...

Välkomna till SävCon XI och uppföljaren på förra årets äventyr i George R.R Martins värld av intriger, svek, våld och ridderlighet. Bortom muren råder den eviga vinterns land och det är Nattens Väktares eviga uppgift att hålla varelserna som dväljs där stängna.

Pojke försvunnen

Det var kring midnatt natten mot lördagen som föräldrarna anmälde pojken försvunnen. Pojken som bara är 11år sågs senast av sin kompis och dennes föräldrar.

“Han ska ha tagit cykeln längst med väg 103 som vanligt” säger en komisarie vid Fairview polisen. Inga spår efter cykeln eller den försvunna pojken har hittats efter ett stort polispådrag där även lokala jaktlag ställde upp med sina hundar för att finna pojken.

“Jag ber till gud att vår lilla pojke ska få komma hem och att det inte blir som i Jacksonvile, säger Jeaninge Brady en chockad vänn till familjen. Pojkarna brukade leka hos varandra och det var inte första gången någon av dem cyklade sträckan 2km skogsväg mellan deras hus.

Författare: André och David Nordin
System: World of Darkness
Kod: R09

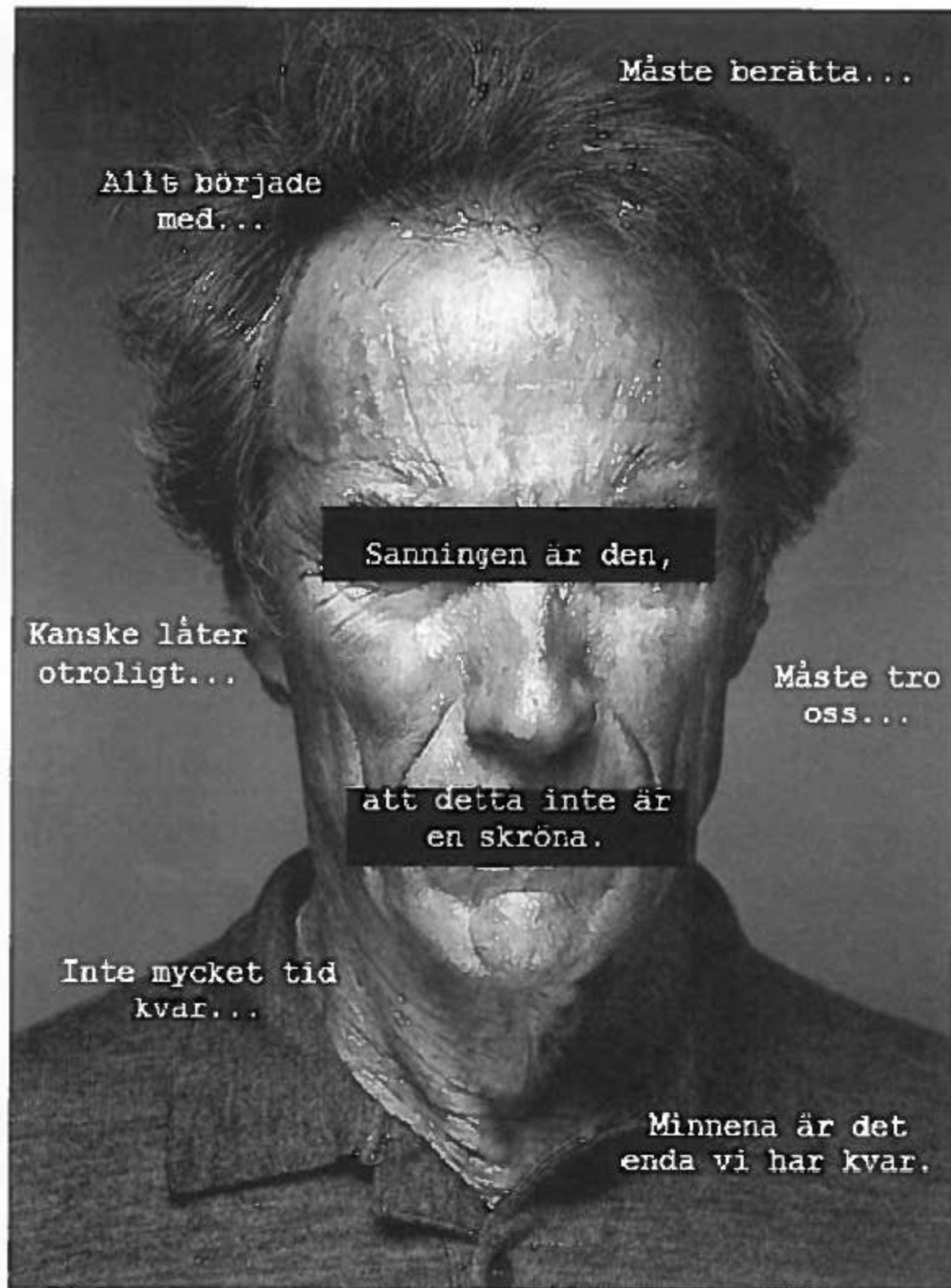
Spelledarkurs

För dig som vill testa på att spellea, få tips om hur man blir bättre och vad man ska tänka på.

Kursen kommer hållas under pass 1,2 samt 4 och kan med fördel anmälas till fler än en gång, man blir aldrig färdigutbildad spelledare.

Vi kan även ta emot individuella anmälningar till denna kurs.

Författare: André, David och Terje Nordin samt Johan Berggren
System: Bestäms av deltagarna
Kod: R10



Den sanna skrönan

Vi tar en paus från kampanjvärlden
och inbjuder härmed till spelet
Den sanna skrönan.

Förvänta er improvisation,
kollektivt berättande
och karaktärsfokus.

Glöm tärningar, stats och lyckliga slut.

Er historia må vara storslagen,
men den slutar alltid med döden.

Författare: Per Rolandsson och Bertil Frykholm
System: Eget, genre bestäms av spelarna
Kod: R13

STRÖMAVBROTT

Jag kan inte andas.
Blodet rusar genom ådrorna,
knackar mot tinningarna
och susar i öronen.
Jag fryser,
som om is krälar över mina armar
och tvingar hårstråna att resa sig.
Darrningarna går genom kroppen
som en elektrisk puls
och lungorna krampar
när paniken griper
om dem med en järnhand.
När jag öppnar munnen s
å smiter den kalla skräcken ut
och flyger runt i rummet,
klättrar på väggarna.
Min röst är kall som ett svärd,
jag känner inte igen den,
den är tunn
och ynkelig
som ett litet barns:
"Hallå?"

Författare: Lina Gullbrand
System: KULT
Kod: R11

Lekpass

Svenska kyrkans fripass för Sävcon XI:

Kom och lek en stund!
Kluriga partylekar, springlekar,
fåniga lekar, lär dig något nytt
eller förlora dig i en gammal fin lek.

Lekar är inte bara roliga förströelser
utan även något nyttigt
och en genväg till att lära känna
människor lite bättre.

Kom och lek en stund.

Författare: Simon Andersson
System: Lekar
Kod: R12

Sävcons Allsmäktiga Regler

Förkortat S.A.R

1. På konventet råder Svea Rikes Lag, alla överträdelse i form av stölder och andra olagliga aktiviteter polisanmäls.
 2. Skräp och dylikt kastas i papperskorgarna, det finns överallt på området.
 3. Enbart personer med tillstånd får vistas i kansliet och på konventsområdet.
 4. Konventet är helt alkohol- och drogfritt och om vi upptäcker att någon innehar droger blir denne omedelbart utslängd från konventet utan att få några pengar tillbaka.
 5. Ingen får sova i uppehållsrummet, spelsalarna eller korridorerna, utan endast i utmärkta sovsalar. Detta på grund av säkerhetsrisker.
 6. Konventet tar inget ansvar för stulna/skadade ägodelar, så var rädd om era och andras saker.
 7. Överträdelse av reglerna eller dåligt uppförande på konventet kan leda till avstämning.
 8. Alla gäster måste ansöka om gästkort i kansliet och konventsledning tar sig rätten att köra ut obehöriga som inte har på platsen att göra.
 9. Lämna konventssalarna i det skick ni fann dem.
 10. Inlines, skateboards och dyl. är förbjudna att använda i konventets lokaler.
- Slutligen, vett och etikett gäller. Vi som jobbar på konventet är varken era föräldrar eller personliga städare, se till så att vi kan jobba för konventet och städa efter er. I och med att du anmäler dig till konventet så går du med på att följa ovanstående regler.

Att hitta till konventet

Med buss

Ta buss 118 från Vasaplan (utanför Norrlandsoperan) 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 Linus 073 - 416 19 31 om ni inte hittar, han 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 första 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, vilket är dörren närmst gymnastiksalen.

Om ni kommer E4:an norrifrån, (från Skellefteåhålet) så svänger ni av där ni ser att det står Sävar på en skylt. Följ sedan instruktionerna ovan.

Det är bara att ringa Linus på 073 - 416 19 31 om ni kör vilse.

