

Porto

sävcon
Tallstigen 21
918 31 Sävar



sävcon|second edition
sverigesnordligastekonvent|andraupplagan



ledare | ärkekansliet

Nu är det klart, Sävscon blir av igen. Vi har beslutat oss för att genomföra ett rollspelskonvent åter en gång. Den 2 till 5 november äger det rum och det blir det sista som vi gör. Hädanefter kommer vi huvudsakligen syssla med arrangemang av levande rollspel.

Eftersom det här blir det sista konventet vi gör så har vi försökt att göra det så bra som möjligt. I år kommer ni inte bara att kunna spela rollspel på Sävscon, ni kommer även att få delta i ett levande rollspel som vilket blir konventets höjdpunkt och avslutning. Läs mer om detta på sidan 22.

Vi hoppas att detta konvent kommer att bli någonting som ni aldrig glömmet. Konventet kommer att bestå av 8 spelpass och ett långt pass där det levande rollspelet kommer att vara. Ni är garanterade minst fyra spelpass men vi hoppas att ni ska få möjlighet att spela fem pass.

SISTA ANMÄLNINGS DAG: Onsdag 11/10 2000

Sävscon hotline under konventet: 070-643 88 80

innehåll | sävscon

ledare	sid 2
kansli	sid 4
allmän information	sid 5
så hittar du	sid 7
burkettswill upon blair	sid 7
om man bränner ett ljus från båda ändarna	sid 8
speleman grå	sid 9
mörkt regn	sid 10
barn av vår tid	sid 11
en ny era	sid 12
trolltyg i tomteskogen 40K	sid 13
oops!	sid 14
quao-lim-templets fyra gåtor	sid 15
det är väl ingen fara att hjulet vrider sig	sid 16
kärlek som dimma	sid 17
ner på golvet era små svin	sid 18
genom en ängels ögon	sid 19
vidna poeters sällskap	sid 20
schema och ordningsregler	sid 21
levande rollspel	sid 22
anmälan	sid 23

sävcon | kansli

Ring gärna kansliet om du har funderingar över något särskilt. På vår hemsida finns det mer information och även möjlighet att kontakta oss genom e-post.

Ärkekansliet

Christer Edling, <i>kanslichef</i>	090-50 356
Hampus Råde, <i>administrativ sekreterare</i>	090-98 412
Petter Hollström, <i>mediaansvarig</i>	090-51 333

Kansliet

Jonas Nilsson, <i>viceärkekansler och chefsillustratör</i>	090-56 256
Markus Sundbom, <i>ansvarig för spelutlåning</i>	090-52 169
Johan Häggström, <i>introansvarig och garderobiär</i>	090-50 176
Jonas Wikström, <i>lokal-, dusch- och logiansvarig</i>	090-52 124
Alexander Gustavsson, <i>illustratör och besöksansvarig</i>	090-56 134
Tommy Berglund, <i>film- och teknikansvarig</i>	090-50 718

Liveansvariga

Jonas Nilsson, <i>författare</i>	090-56 256
Hampus Råde, <i>författare</i>	090-98 412
Alexander Gustavsson, <i>medförfattare</i>	090-56 134
Johan Häggström, <i>medförfattare</i>	090-50 176
Markus Sundbom, <i>medförfattare</i>	090-52 169
Tommy Berglund, <i>medförfattare</i>	090-50 718
Jonas Wikström, <i>medförfattare</i>	090-52 124
Anders Lundström, <i>medförfattare</i>	090-51 436

sävcon | tack till

Rektor Marika Nilsson vid Sävar skola
Skolans underbara vaktmästare med Anders i spetsen
Samtliga äventyrsförfattare och spelledare
Alla ni andra som varit engagerade

sävcon | allmän information

Filmvisning

Det kommer att visas en rad olika filmer under konventet. Filmvisningen börjar kl 12.00 på Torsdagen. Filmerna visas sedan konstant under hela konventet. Ett schema över filmvisningen kommer att finnas tillgängligt vid kansliet och utanför matsalen. Själva filmvisningen sker i matsalen med videoprojektor. Möjlighet att låna rum med TV och video av kansliet kommer också att finnas då spelapss inte pågår.

Priser för spelande lag

I samtliga rollspel kommer lagets engagemang, inlevelse och scenariolösning att bedömas. Till ettan i varje rollspel delas det sedan ut ett hemligt pris och diplom. Även tvåan och trean i varje spel får motta diplom. Den grupp som Ärkekansliet anser vara värdig får ett speciellt pris.

Spelledare

SL som bara spelleder behöver inte betala någon avgift för

konventet. Spelar dock SL i ett lag på konventet är det samma avgift som för den vanlige spelaren. SL kommer då istället att få 20 kr ersättning per pass han/hon spelleder. Kontakta kansliet om du har frågor.

Invingning

Sävcon inleds den 2 november med en invingning i Sävar skolas matsal. Den startar 11.00 och pågår till 11.30.

Kansliet

Kansliet kommer att vara bemannat dygnet runt. Tag gärna kontakt vid frågor eller funderingar.

Besökare

Vi kommer att nyttja samma system som i förra upplaga av Sävcon. Besökare kontaktar kansliet som godkänner och delar ut besökskort som gäller en timme.

E-post

Sävcons e-postadress är:
savcon@post.utfors.se

sävcon | allmän information

Mat, värdeförvaring och bagage
Fika-, snask- mellanmåls- och dryckes-försäljning kommer att ske under hela konventet. Detta står klass 8a på Sävar skola för. Vill man äta så kommer Sävcon att ordna med rabatter på Sävar Restaurang och Pub (Generalen). Annars finns även tillgång till mikrovågsugn. Har man värdesaker eller bagage med sig kan man lämna in dem till kansliet för förvaring.

Sävcons hemsida

<http://hem.fyristorg.com/savkon>
Vill du ha lite extra nyttig information om t ex busstider mellan Umeå och Sävar finner du det på Sävcons hemsida. Här kan du även läsa om rollspelen och ny information om konventet.

Logi och duschmöjligheter

Under konventet kommer det att finnas speciella sovsalar. I alla sovsalar skall det vara tyst från kl 24.00 till 07.00. Respektera dessa tider. En allmän väckning sker i sovsalarna kl 06.45 varje morgon.

Det kommer att finnas duschar tillgängliga under fredag och lördag kväll. Dessa är belägna i Sävar Sporthall på konventsområdet.

Avslutning

Prisutdelning sker Lördagen den 4 september kl 17.00. Detta är dock **inte** den verkliga avslutningen. Den sker istället i och med det levande rollspelet som beräknas starta vid kl 20.00 och pågå till 24.00. Läs mer om det levande rollspelet på sid 22.

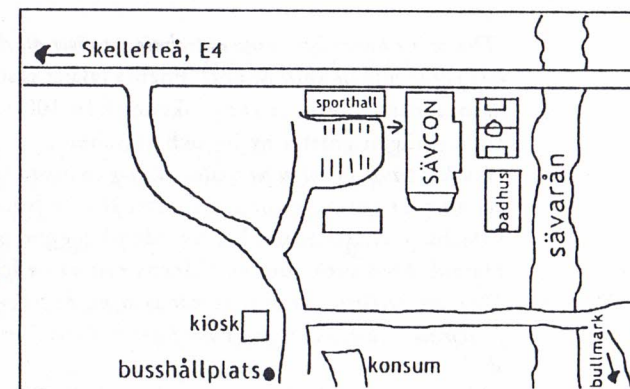
Gemensamt bad

På fredag kväll 22.00-24.00 kommer förhoppningsvis Sävar badhus stå öppet för konventsdeltagarna. Här kommer olika aktiviteter att äga rum. Observera att det sena spelpasset under fredag kväll utgår så att alla kan komma.

Hjälp att bilda lag

Vi kommer att hjälpa spelare utan lag att komma i kontakt med andra spelare utan lag. Kontakta ärkekansliet eller anmäl dig ensam på anmälningsblanketten så ordnar vi det åt dig.

sävcon | så hittar du



Om du skall ta dig till Sävar med buss från Umeå finns samtliga busstider på vår hemsida.

burkettswill upon blair

You don't like the Blair witch, you are going to hate this.

Three students are missing, but Ellie the Witch isn't finished... yet ...

Systemlöst

Genre: Skräck

Författare: Tomas Ekblom 090-36 089

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: Du måste veta hur man snattar på en pizzeria. Du får inte veta slutkoden till Carikarus.

SL-kunskaper: Talat med Tomas

Spelkod: G01

om man bränner ett ljus från båda ändarna

"Den måste finnas här, mina anteckningar säger att den ska vara av guld med pärlor från självaste Malta." Forma talade tyst för att inte störa munkarnas underbara sång. Skenet från 100-tals ljus fick salen att formligen gnistra av liv och skönhet.

"Gulle å pälen, he get ju va nästan ett tjog av denna henna." Harald såg sig storögt omkring medan modet flydde honom. Egons stora läderbälte knarrade när han rätade på ryggen och vände sig mot Harald. Med suck som av ålderns rätt väste han till Harald

"Nog jet du forstå att vi si ne när vi si ne, he jet ju va magiskt...visst forstå du ...vart va ja..jo i Paris finns he damer som du allri kan tänka di."

"Va!?" sa Harald efter en liten stunds betänkande

"Vadå, vem jag." sa den gamle och något förvirrade Egon Dom försökte att vara diskreta när dom synade väggmålningarna närmre men hela uppdraget höll på att gå i stöpet när Leo stormade in och med hög röst ropade:

"Kom fort det har hänt minstingen nåt!"

I ett kloster vid alpernas sluttningar i norra Italien finns det flera aktörer som alla strävar efter olika mål men med samma nyckel kommer mystikens lås att öppnas. Vem som vinner vad ligger nu i era händer då ni kliver in genom St:Agusto's portar för att hitta det föremål som Clavicula Hermetica gav till kloster för 127 år sedan i hopp om att skapa fred.

Ars Magica

Genre: Fantasy

Författare: Joakim Johansson 090-19 65 44

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: ...du behöver inga erfarenhetspoäng i Ars

SL-kunskaper: En insikt i medeltiden och Ars-reglerna är en viss fördel

Spelkod: G02

speleman grå

"En man sade till mig en gång att monster inte existerar, att monster bara var demoner som människan skapat för att ge sina synder ett namn, att de verkliga demonerna är de som rör sig inuti ens eget huvud.

Vad är det som driver människan till att utföra handlingar som inte står i ens natur, som knappt ens existerar i människans ordförråd.

Det finns tillfällen då förnuftet sviktar och lägre naturen träder fram, tillfällen då köttets lustar tar överhand, då man inte längre är ansvarig för sina egna handlingar.

Det skrämmande är att det kan hända vem som helst och när som helst."

Även dig...

Vampire the denial

Genre: Skräck

Författare: Emil Mäki och Martin Gavelin 090-136204

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: Inga

SL-kunskaper: Nix ni får int' va mä

Spelkod: G03

OBS! Vi erbjuder endast sex spelomgångar.

"Först till kvarn" gäller.

mörkt regn

Det var en mörk kväll i slutet av november i en inte allt för avlägsen framtid. Det sura regnet smattrade som vanligt på fönstret till Brian Youngs detektivbyrå. Brian Själv tittade ut genom det smutsiga fönstret och såg hur folk sprang med sina uppdragna kragar mellan de neonupplysta gatustånden i ett försök att hålla sig torra.

"*Fan vilken håla världen är.*" sade den orakade och whiskeylukande detektiven tyst för sig själv. Han vände sig om och satte sig åter kring pokerbordet med sina kollegor. Rachel, en kvinna som efter en minnesförlust blivit Brians trogna sekreterare, hade just delat ut en ny giv. Den tredje personen kring bordet, Carl Becker, vaknade till när han tittade på den bra handen han blivit delad. Nu fanns det väl inget som kunde stoppa honom att vinna tillbaka de pengar han förlorat till Rachel under kvällen.

"*Det är någon vid dörren.*" sade Rachel.

Nästan samtidigt knackade det på dörren. Brian reste sig upp och började gå mot dörren i tron att det bara var Mrs. Kropotkin, hyresvärdinnan, som hade kommit för att kräva honom på de senaste månadernas hyra. Han öppnade den tunna trädörren och möttes av något som han inte hade väntat sig. Något som skulle förändra världens öde för alltid.

Systemlöst

Genre: Science Fiction/Thriller

Författare: Mårten Forsmark 090-50 819

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: Ja, minst en.

SL-kunskaper: E.2.6 * eller ett uns fantasi

Spelkod: G04

* E.2.6 Ma F + Fy B + Ke C + Bi C + En C + Sv C + Re A + 21 månaders yrkesverksamhet



barn av vår tid

När ångorna lagt sig återstår bara en klarhet.
En klarhet om ingenting...och allting.

En ovanlig skildring om hur det är att växa upp
i Stockholm 1978.

En inre resa

Genre: Det verkliga livet

Spelkonstruktör: Magnus N-M 090-136204

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: Gärna uppväxt...

SL-kunskaper: En känsla...

Spelkod: G05

en ny era

Trettio år efter slaget vid Endor rasar fortfarande det galaxiska inbördeskriget.

Resterna av det forna imperiet försöker ännu att återskapa det gamla imperiet och krossa Den nya republiken. Men ingen tillräcklig ledare har visat sig bland Amiralerna.

Men i skuggorna finns alltid ett nytt hot för republiken. Ett nytt supervapen eller en Sith...

Star Wars

Genre: Space Opera

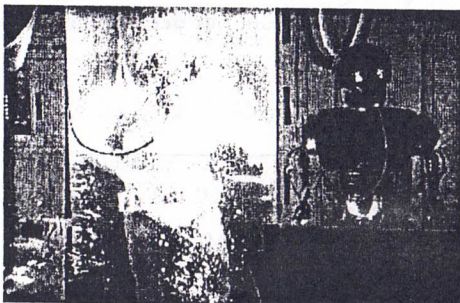
Författare: Peder Gustavsson 0934-40 025

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: Har du sett nån av filmerna?

SL-kunskaper: Lite kunskap om världen och systemet

Spelkod: G07

trolltyg i tomteskogen 40K
-39372 år senare

Bruce pressade sig ner i det höga gräset och väste:

"Ta skydd för helvete! De kommer!"

De andra tomtarna stod lugnt kvar och observerade ett litet moln som gled förbi.

"Det ser ut som en hund", sa Solros.

"Det är ju troll, för satan!", morrade Bruce mellan sammanbitna tänder.

"Jag tror han syftar på molnet", sa Heinrich och petade sig i näsan.

"De är ju inte ens på väg bitåt", mumlade någon.

Men allt eftersom skälvningarna i marken växte sig starkare, blev det klart att odjuren faktiskt tycktes röra sig mot den lilla gruppen. Bruce osäkrade sin KZ-415 plasmabössa. Det lilla molnet rullade ihop sig och försvann när bestarnas gutturala vrål ekade mot den rodnande skyn:

"Bränn, bränn, bränn! Bränn, bränn, bränn!"

Heinrich kliade sig konfunderat i skägget.

"Bränna vadå?"



Systemlöst

Genre: Tomtefantasy, något senare

Författare: Jerry Jonsson, Martin Häggkvist och Niklas Janlert 090-186582

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: Ha en djup förståelse för, och vara kapabel att ge en problematiserande analys av de historiska och estetiska omständigheter som formade den litterära inriktningen i Aksjonovs "Apelsiner från Marocko".

SL-krav: Heta Jerry Jonsson, Martin Häggkvist eller Niklas Janlert.

Spelkod: G06

OBS! Vi erbjuder endast sex spelomgångar.

"Först till kvarn" gäller.

oops!

I Ankh Morpork, skivvärldens skitigaste stad är nästan allt som vanligt; det är omöjligt att drunkna i floden, men att kvävas går. Det stinker också som vanligt och kapten morot patrullerar de nötta gatorna. Man har nyligen hittat 6st lik mitt i staden, vilket i och för sig inte är något ovanligt det heller, men på dessa lik var det omöjligt att fastställa dödsorsaken. Man har till och med låtit slå upp dödsorsaken "död" i universitetets stora bok om dödsorsaker, men inte hittat något.

På ett slitet stenfundament utanför patriarkens palats, som någon gång för länge sedan säkert var bebott av en staty, står en gammal man, med knotiga fingrar och en puckelrygg utan dess like "Ty han är kommen! Han är kommen att härska och styra över er! Ta er i akt syndare! Ni har blott en kort tid kvar i livet! heh! knäböj inf..." hans predikan avbryts abrupt av en tomat som kommer vinande genom luften och lyckas fastna i strupen på honom. Hans förvirrade blick söker sig runt platsen efter den skyldige. Sedan dimper han ned från stenfundamentet och landar på en duva. Han blir således liggande där, folket börjar röra på sig, vissa mumlar lite om det han sa, men som vanligt i Ankh bryr sig ingen om en död gammal gubbe.

Det-Blir-Min-Ruin Dribbler står i brist på annat och säljer korv på strandpromenaden. Det kommer fram en man mot honom, som han minns att han just sålt en dubbel-XL-dribbler-special-korv till. Han väntar sig det värsta, eller åtminstone det näst värsta men så stannar mannen *utan* höjda nävar och vill köpa 2 korvar till! Det börjar flimra för Dribblers ögon av förundran, men innan han svimmar ser han hur ännu mer folk hopas runt honom för att få köpa korv. Välkommen till Ankh-Morpork! De ett tusen överraskningarnas stad!

Discworld

Genre: Humoristisk fanatsy

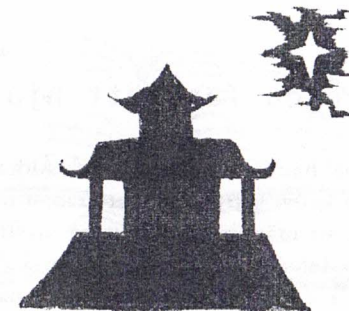
Författare: Patrik Larsson 090-50 921

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: Ni ska ha läst igenom papperna ni får före spelet, samt veta vilket märke ni har på tandborsten!

SL-kunskaper: Helst läst åtminstone 2-3 discworld böcker/inneha motsvarande kunskap om världen/pratat med författaren...

Spelkod: G08



quao-lim-templets fyra gåtor

I en fjärran värld finns en gigantisk sköldpadda vid namn Habbandi, han simmar i den eviga tidens ocean och på hans rygg vilar ett enormt land som bär samma namn som honom. I detta land händer det mycket mystiska och farliga saker. Ett av dom är stjärnfall. I denna värld är en stjärna en förevigad själ som tillhört en hjälte. Förevigad på himlavalvet av gudarna som belöning för sina hjältedåd. Men stjärnor faller. Vad händer då?

Tag rollen av fem munkar vid ett enormt tempel som beger sig ut på ett sagolikt äventyr i jakten på en reinkarnerad hjälte. Vi lovar action, mystik, lömska gåtor, magi, dramatik, svek och flashiga fajter med blänkande svärd i brinnande palats.

Väger du vara hjälte nog att hjälpa en hjälte ?

Drakar och Demoner

Genre: Fantasy

Författare: Teddy Winroth 0910-19 179

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: Bra om man har med en T20 men inget måste

SL-kunskaper: Kontakta författaren

Spelkod: G09

det är väl ingen fara att hjulet vrider sig?

Mystiska saker har börjat hända ute i världen och Åldrarnas Väv har satts i gungning, vilket inte heller går obemärkt fram i mindre städer som Bearlon. Det har hänt att människor avlidit på mystiska sätt, vitrockar patrullerar gatorna och det sägs ha förekommit vargar och andra än mer skräckinjagande varelser innanför träpalissaden om nätterna. Människor har börjat se snett på varandra och anklagelser som "Mörkervän" viskas mer ofta mellan invånarna än vad det gjorts på flera decennier.

Kanske är det de rykten som börjat nå staden som gör befolkningen oroliga. Rykten om att Aes Sedaierna har bestämt sig för att härska över världen, att Aielkrigare väller fram över gränsländerna och dödar allt som rör sig, att en falsk Drake som kan leda kraften härjar världen med Ljusets söner som allierade och dussintals mer eller mindre osannolika saker. De som har lite vett tror självklart inte på detta skvaller, men den som också är klok förstår att något är i görningen, något stort. Kanske är det Aes Sedaierna, kanske den Svarte, kanske Draken återfödd...

Vad som än händer så måste livet gå vidare och människor kan inte kasta sina verktyg och vänta på Tarmon Gai'don. Därför gryr ännu en dag över det sedan länge vinterhärjade Bearlon och människor skyndar till sina sysslor. Alla utom barnen. Dessa små gynnare samlas i grupper för att leka den lek som så länge lekts bland dem; Slaget om Bearlon.

*Så fatta posto, grip ditt träsvärd och samla mod likt den lilla Väktare du är.
Låt Bearlon smaka på din vrede och försök erövra Lekens krona av de onda mörkervännerna. Åtminstone tills mor ropar att maten är färdig...*

Systemlöst

Genre: Fantasy

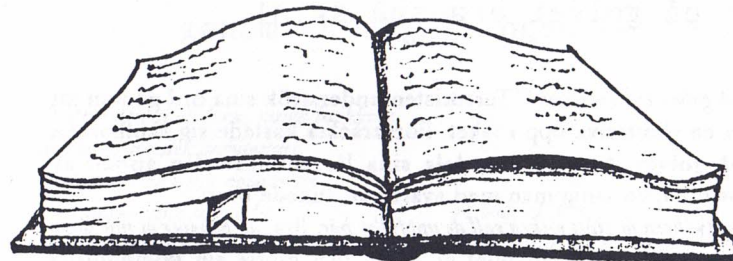
Författare: André Andersson 090-56 216

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: Lite fantasi...

SL-kunskaper: Kontakta författaren

Spelkod: G10



kärlek som dimma

*"Min bästa herre!" röt mannen som rökte den tjocka cigarren till.
"Detta är inte bara en försluppen samling girig bukar, bakom kulisserna till denna dekadenta föreställning finns det människor som är ute efter riktig sanning. Jag ser det i dig, att du har potential, du vet vad dom här böckerna verkligen går för. Men om vi ens ska fundera över att låta en främling som du gå med i vår samling. Så måste du visa dig värdig och du måste bevisa hur pass hängiven du är dessa kunskaper. Magi är inget man lär sig i en grisblink. Bevisa hur gärna du vill så ska vi i inre cirkeln diskutera dina möjligheter." Därpå lutade sig mannen med cigarren bakåt och tittade på mannen.*

Mannen bet sig i läppen diskret och gjorde en stilla nickning.

Året är 1920. Ta rollen av fem jurister i skräckens London som skall försvara en man utsatt för ondsinta konspirationer. Scenariot kommer utspela sig mycket i rätten så lämna era Tommy guns hemma. Skräck, svek, dimma och pentagram ingår i garantin.

Call of Cthulhu

Genre: Skräck

Författare: Teddy Winroth 0910-19 179

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: Är du lättskrämd?

SL-kunskaper: Kontakta författaren

Spelkod: G11

ner på golvet era små svin!

"Ner på golvet era små svin!" Terroristen underströk sina ord genom att avlossa en skotts salva upp i taket. Förskräckta kastade sig skolbarnen ned på golvet, för att inte dela sina lärares öde. En annan av terroristerna, en tanig man med svart hår, flinade brett.

"De har tydligen förstått vilken roll de uppfyller här. Bra, då behöver vi inte döda någon mer." Han vred huvudet åt sidan, och mötte sin tvillingbrors ögon, som var uppsparrade av skräck. Trots att han var i det närmaste paralyserad av rädsla själv, förmådde Hans förmedla ett tillräckligt lugnande intryck för att Karl skulle ta sig samman. Han sneglade mot balkongen, och viskade ur mungipan till sin bror: "Såg du vad som hände med läraren? Jag såg bara hur de..." Hans mening avbröts abrupt av en brysk hand som grabbade tag i hans krage, och slet upp honom på fötter.

"Den här försökte visst prata med en av de andra, det verkar som om han ställer upp som frivillig härnäst!" Hans ögon vidgades, och han försökte förgäves spjärna emot när terroristen omilt släpade ut honom på balkongen. "N-nej, snälla... döda mig inte - snälla!"

Hans desperata bön passerade hans bödel obemärkt, och han knuffades ut på balkongen där han svajade ett ögonblick innan ett skott avlossades. Det hördes en svordom, och Hans insåg att han ännu var vid liv. Han vände sig om, och såg kulan svävandes i luften, halvvägs mellan sig och terroristens ännu rykande pistol. Han såg sin tilltänkte mördares ögon, vidöppna av chock, fästa på projektilen. Den vände sig lojt i luften, för att därefter i hög hastighet träffa mannen med pistolen i bröstet, och slunga honom tillbaka in i rummet.

Systemlöst

Genre: Psionics/Actionthriller

Författare: Kristoffer From 090-98 300

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: Inga, men maktlystnad och/eller storhetsvansinne är ett plus.

SL-kunskaper: Helst bör du kunna böja skedar med tankens kraft, annars kan du få demonstrera hur du bäst knäcker dina spelares förhoppningar.

Spelkod: G12

genom en ängels ögon

"I often dream of huge, numb buildings,
jet-black, sinister architecture
being installed when nobody sees
their appearance so sudden
that few would take notice
And when I wake up
I imagine being crushed by one,
imagining its weight, its silence
and the absence of excuses for a havoiced
life
and the privilege of a 22-kilometre
tombstone

Metropolis

A body of black
that carried no reflection
defying its own room
un-earthly eggs of decreation
There would be colonies
mushroom-scattered, forever out of context
rising spores from a dying world
to pollute, to chase away what's left
Sun-white, pulverised desert stone
and serpentine lizard mouths
pales away the pyramids,
rewriting 4 500 years of history
raping the statue of liberty
outplays the acropolis
inverting the fjords
invades the N.Y. skyline to
dream its own existence in one single, final
word

Metropolis"

kult

Genre: Skräck

Författare: Linus Råde 090-98 412

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: Visste du att änglar finns?

SL-kunskaper: Kunskap om världen och systemet
/Kontakta författare

Spelkod: G13

vridna poeters sällskap

Jag vilar invid er, vid vansinnets kant, Jag visar inför er, allt det som är sant. Den gestalt jag har, förblir den en gåta? För det jag har gjort, kan ingen förlåta. Mitt namn ni tjänar, för evigt glömmande; Jag väntar i graven, ack död men drömmande.

Call of Cthulhu

Genre: Skräck

Författare: Tobias Persson 090-43 067

Antal spelare: 5 personer

Förkunskaper: Var du mörkrädd som liten?

SL-kunskaper: Kontakta författaren

Spelkod: G14



sävcon | schema

	Torsdag				Fredag				Lördag/Söndag			
	11-11.30	12-16	17-21	22-02	07-11	12-16	17-21	22-00	07-11	12-16	17-18	20-01
Spelpass		1	2	3	4	5	6		7	8		
Invigning	■											
Rollspel		■	■	■	■	■	■		■	■	■	
Gemensamt bad								■				
Prisutdelning											■	
Levande rollspel												■
Filmvisning		■	■	■	■	■	■		■	■	■	

sävcon | ordningsregler

- §1 skräp kastas i papperskorgen
- §2 enbart personer med tillstånd får vistas i kanslirummet, lärarrummet och hemkunskapssalarna
- §3 konventet är helt drogfritt, om vi upptäcker någon med någon form av droger utesluts personen i fråga utan att pengar återbetalas
- §4 ingen får sova i uppehållsrummet, spelsalarna och korridorerna
- §5 kansliet tar inget ansvar för bortkomna eller stulna saker
- §6 inlines, skateboard och dyl. är förbjudet
- §7 alla stölder och andra olagligheter anmäles
- §8 besökare måste alltid ansöka om besökskort i kansliet
- §9 allt dåligt uppförande anses som mycket olämpligt och kan leda till avstängning
- §10 Ärkekansliet har alltid rätt

times are a'changing

ett levande rollspel

Välkomna till sävcons höjdpunkt, det levande rollspelet "Times are a'changing". Mellan kl. 20.00 och 01.00 på lördagen kommer det att pågå ett levande rollspel som alla som är med i ett lag deltar i **gratis**. Spelare och äventyrsförfattare som inte spelar i ett lag under konventet får också vara med mot en kostnad på 100 kronor per person.

Anmälan

Detta levande rollspel bör passa er alla. Varje lagmedlem anmäler och rangordnar tre möjliga karaktärer på anmälningsblanketten. Det enda krav vi har är att karaktärerna som Du väljer skall vara **människor** som finns med i National Encyklopedin. Anledningen till att Du ska välja tre karaktärer är att det inte ska bli två personer som spelar samma karaktär. Du ska välja tre personer från vilken tidsperiod som helst. Om Du har problem med att hitta karaktärer så kan Du gå in på vår hemsida för att hitta förslag på karaktärer som Du kan spela. Laget ska dessutom även fylla i ett gemensamt mål för ert lag på anmälningsblanketten.

Utskick och folder till det levande rollspelet

Ert lag kommer att få ett utskick om rollspelen, med detta följer mer information i en separat folder om det levande rollspelet. Du kommer då också att få ett personligt mål för din karaktär i det levande rollspelet.

Kläder och smink

När Du väljer karaktärer förvissa dig om att Du kan ordna passande kläder för att kunna spela dessa karaktärer. Det kommer att finnas möjlighet att förvara kläder till det levande rollspelet under konventet, kontakta kansliets garderobiär. Duschmöjligheter kommer att finnas mellan kl. 18.00 till 20.00 på lördag. Matchande sminkning till din karaktär uppmuntras! Medtag spegel och sminkutrustning.

Om Du har några funderingar om det levande rollspelet så kan Du kontakta någon av författarna.

Frågor

Rörande karaktärer:

Hampus Råde 090-98 412

Allmänt om levande rollspelet:

Jonas Nilsson 090-56 256

Lagnamn _____ E-post _____

Lagledare _____ Adress _____

Spelare	Tel nr.	Vill spela
1	_____	<input type="checkbox"/>
2	_____	<input type="checkbox"/>
3	_____	<input type="checkbox"/>
4	_____	<input type="checkbox"/>
5	_____	<input type="checkbox"/>

Spelkod	Ej pass
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

I fältet **spelkod** skriver ni in koden för de spel laget önskar spela i prioritetsordning 1 till 8. Ni är garanterade att få spela 4 pass men vi hoppas att ni ska få spela 5 pass. Anledningen till att ni ska välja 8 spel är för att vissa spel kan bli fulla. I fältet **ej pass** skriver ni in de pass under vilka ni ej önskar spela det spelet. Kom ihåg att det finns 8 pass, se schemat.

Times are a'changing | anmälan

Spelare	Karaktärsalternativ 1	Karaktärsalternativ 2	Karaktärsalternativ 3
1	_____	_____	_____
2	_____	_____	_____
3	_____	_____	_____
4	_____	_____	_____
5	_____	_____	_____

Lagmål (en till två meningar): _____

Instruktion för ifyllande av bankgiroblankett

- I fältet "meddelande till betalningsmottagare" skriver ni ert lagnamn om ni anmäler er i ett lag. Om du anmäler dig själv så ska Du skriva ditt namn i detta fält.
- I fältet "betalnings avsändare" skriver ni Lagledarens namn och postadress.
- I fältet "betalningsmottagare" skriver ni: AERARIUM DE RES PUBLICA .
- I fältet belopp skriver ni den avgift ni skall betala (antal lagmedlemmar gånger 150 kr)
- I fältet "till bankgiro nr" skriver ni: 5573-8017
- Om ni betalar in anmälningsavgiften på Föreningsparbanken i Sävar så skall ni säga att ni betalar till Sävcon och har löfte av Rose-Maj att inte betala bankgiro avgift.

Klipp här! Om Du inte vill klippa sönder foldern så kan Du kopiera sidan.