

Häxcalypso

ett kort konvents scenario till

UPPCON 96

av

Claes Gerleman & Jon Heinpalu
Häxcalypso

Grundploten.

En magiker vid namn Walderik har samlat fyra människor runt omkring sig. Genom dagliga ritualer stjälar han deras livskraft för att hålla sig själv ung. Han får besök av en ung man som vill bli hans lärling. Dagen efter det är det yngsta flickan Amelias födelsedag. Hon tror att hon blir nio men egentligen fyller hon tre år. Hon har åldrats genom Walderiks ritualer. Walderik utför en ritual i skogen med henne och stjälar av hennes livskraft samtidigt som han våldtar henne. Den hemska upplevelsen utlöser Amelia slumrande förmågor och hennes *avatar* "vaknar". Det blir en gigantisk magi urladdning, kontrad till viss del av *paradox*. När magistormen lugnat sig är Walderik "borta". Amelia inbillar sig att det var en demon som fångade Walderik och tog honom till "det stora berget vid världens ände" eller Nordanberget som hon också kallar det. I själva verket är Walderik fångad, med hjälp av hennes okontrollerbara magi, i ett smycke runt hennes hals. Amelia lyckas övertala de andra att

försöka leta reda på Walderik. Och resan börjar. Världen runtomkring dem har förvridits till oigenkännlighet av hennes magi, men *gauntleten* som skiljer *umbra*, andevärlden från ”vår” värld är väldigt tunn och svag. Detta kombinerat med att *Stag* en urgammal naturgud åser allt och bättrar på de magiska effekterna i området. Stag tycker synd om Arne, Amelia och Farfar som blir utnyttjade av den onde Walderik. Och Stag tycker att Lukas och Sylvia måste lära sig en läxa eftersom de är så känslokalla och själviska. Han förbereder en hård prövning för karaktärerna. Efter många äventyr blir Amelia övertygad av de andra att det är hon som gjort det hela vilket gör att förtrollningen bryts och Walderik släpps lös. Han är jävligt pist efter att suttit fast i Amelias smycke och ska hämnas på ALLA. Loppet verkar kört, men då ingriper Stag. I ett mångfärgat kaos, dominerat av rött, grönt och svart, skipar sen Stag rättvisa. Det blir en fruktansvärd storm som de söker skydd ifrån, och när den bedarrat stiger solen igen. Allt verkar pånyttfött.

Karaktärs relationerna.

I det här scenariot är det extremt viktigt att spelledaren håller reda på vilket förhållande som är mellan karaktärerna, speciellt Amelias förhållande med de andra, eftersom det är det som styr hela scenariot. När Amelia blev galen så skapade hennes galenskap och hennes magi en verklighetsficka som hennes undermedvetna styr helt och fullt enbart med reservation för Stag och de andra karaktärerna som bara kan känna sig lite små påverkade. Detta innebär bland annat att om en karaktär som Amelia är negativt inställd till tar ett initiativ så misslyckas det med relativt ofta, medan en karaktär med positiv relation till Amelia bara behöver antyda något för att det ska bli så (keepers option).

Regler

Vi kör utan regler efter som resultaten till största delen styrs av Amelias ”vilda kraft”.

Alternativt: Slå en T10, högt (0) är bra, lågt (1) är dåligt

Alternativt 2: gör ”stats” åt alla karaktärer och NPCs själv. Slå sen tärningar som vanligt.

Allmänt

Om att döda spelare. Får jag döda spelare? Tja, vem vet. I en kampanj skulle nog jag hellre förnedra än döda men i ett scenario med spelare bestående av puckon skulle jag nog kunna tänka mig att döda dem för att slippa min egen smärta (spelar hellre RORÄK). **-So go ahead and waste them!**

Ledtrådar

Amelias gåva är ett bindande pentagram inte skyddande. Det märker Lukas.

Amelia är inte barn till Walderik och Sylvia. Det känner Farfar och Sylvia till.

Amelia brukar ha mardrömmar om ett tidigare liv.

Amelia är ljushårig, Sylvia och Walderik är mörkhåriga

Alla konstiga saker som hela tiden händer.

Ålders paradoxen.

Vad händer om?

Amelia dör? svar: Walderik släpps lös, tveksamt om de andra karaktärerna kan blidka honom. I annatfall får väl Stag ingripa/ alt. döda hela bunten så slipper du tjafsa mer!

Spelarna på något sätt släpper ut Walderik utan att Amelia är ”botad” ? svar: Walderik manifesterar sig på samma sätt som finns beskrivet i slutet på scenariot med skillnaden att en arg och förbannad Walderik inte finns i Amelias världsbild så han blir infångad igen av Amelias magi.

Lösningen

Lösningen på scenariot är att spelaren som spelar Amelia ska inse att det hon tror är riktigt inte är det, Walderik är inte hennes pappa och att han försökte våldta henne. När hon har insett detta måste resten av spelarna eller eventuellt någon av NPC:erna hjälpa henne att bearbeta detta och då kommer Walderik ut. Har då inte karaktärerna uppträtt på ett, för Stag, passande sätt kommer Walderik troligtvis att ha ihjäl karaktärerna, annars kommer Stag att hjälpa dem och sedan blir verkligheten helt plötsligt verklig igen.

Amelia

Du är den yngste familjemedlemmen, med dina nio år. Du har bott vid stensjön i hela ditt liv och Du trivs bra här. Allting är ju så fint här, du har din Mor, din Far och alla djuren som är dina vänner. Far har sagt att även djur kan prata och du försöker ideligen att få geten därhemma att prata, men än har du inte lyckats få ut nåt vettigt av honom. Kanske beror det på att du inte förstår Bäh?

Utseende

Du har ljust, blont hår uppsatt i två flätor. Du har rosiga kinder, en liten söt uppnäsa samt ett sprudlande skratt. Farfar brukar alltid säga att du är ett charmtroll. Du är klädd i en hemsydd

klänning. Klänningen är tunn och färgen på den är en blandning mellan gult och grönt. Du är barfota med lätt smutsade fötter och det är du tacksam för. Skor är ju så fruktansvärt obehagliga.

Morgonens händelse

Far väckte dig tidigt, han sa att han skulle ge dig en födelsedagspresent. Ni gick ut i skogen och där kom det en jätte hemsk demon och tog med sig far mot berget. Du rusade snabbt tillbaka till gården för att berätta det för mor och de andra. Far hann dock ge dig presenten, ett smycke som såg ut som en stjärna.

Vad Amelia tycker om alla de andra

Sylvia

Din mamma är en väldigt vacker kvinna trots att hon åldrats väldigt fort. Hon är inte den mest kärleksfulla moder men hon försöker och anstränger sig verkligen för att göra väl. Farfar säger att det beror på att hon inte är från Stensjön utan ifrån en gård långt, långt bort som heter Polen.

Walderik

Din Far är en stor vetenskapsman och han forskar och forskar hela tiden.. Han är nästan alltid upptagen med sina ”eksprement” och har inte tid med dig. Men en dag har han nog ”eksprementat” färdigt och då ska ni leka.

Arne

Är ju familjens dräng. En enkel och praktisk man med ett gott hjärta. Han har tillverkat din docka Lisa. Han ska man hålla sig väl med annars gör han nog inga fler leksaker.

herr Lukas Järnfjäll

Du är osäker på denna man. Han är ifrån en annan gård som heter Stockholmen och talar lustigt. Han är klädd i mörka kläder och har alltid ett så bistert ansiktsuttryck. Vad bär han på för hemligheter och vad vill han Far? Du hörde att han grälade med far igår.

Farfar

Gammal är äldst heter det ju och farfar är väldigt gammal. Han är så skröplig att han ser ut att gå sönder så fort som man tar i honom men han är väldigt snäll.

herr Lukas Järnfjäll

Du är en målmedveten ung man. Du vet vad du vill men du vet inte riktigt hur du ska nå fram. Din stora dröm, -som ska gå i uppfyllelse, är att bli en magiker. En som kan skapa verklighet ur sin fantasi bara genom att tänka och tro tillräckligt starkt. En som styr världen. I årtal har du studerat alla böcker om ockultism som du har kommit åt. Men nu har du kommit till den gräns där du känner att du måste studera under en magiker för att kunna vidareutveckla din förmåga. Genom en vän fick du kontakt med en trollkarl vid namn Walderik, och han verkar vara en adept inom livsmagi och en mäktig besvärjare. Du har rest upp till herr Walderik vid Stensjön för att övertyga honom om att ta dig som magikerlärling. Du blev väl mottagen med

god mat och trevligt sällskap något som du saknat. Walderik bor vackert på en välskött gård med stora fält. Hans hushåll består av hans kvinna Sylvia, barnet Amelia, hans far som visst bara kallas ”farfar” samt hans dräng Arne. Natten till igår hade ni ett gräl om lärlingskapet. Ett högljutt gräl med hot och anklagelser. Anledningen till grälet var framförallt att Walderik inte lät dig se hans sanctum (plats som det är lättare att utöva magi på) i morse.

Utseende

Du har mörkt kort hår. Ditt bleka ansikte inramas av ett par välansade polisonger. Du har en smal men bestämd mun. Du vet om att du är snygg och stilig men du är absolut inte fåfäng (trots allt, har du ju viktigare saker för dig). Du är klädd i en svart jacka med en vit skjorta under, ett par svarta byxor och svarta, blanka stövlar.

Du försöker ibland medvetet ibland omedvetet att se ”mystisk” ut. Du ställer dig så att ljuset faller på dig och skuggorna ser mystiska ut allt för vara lite speciell.

Innanför skjortan, runt din hals hänger det ett smycke gjort i silver, det är ett pentagram som är skapat för att skydda dig ifrån ondska.

Vad Lukas tycker om de andra

Arne

En lortig och fruktansvärt ful dräng. Kanske bra på att bruka jorden och praktiskt arbete men där slutar nog hans talanger.

Sylvia

Hon har nog varit väldigt vacker i sin ungdom. Men åren har inte varit vänliga mot henne. Du tycker att hon verkar vara ganska ytlig. Hon verkar inte ha någon del av sin makes magiska kraft. Men du har sett att hon kastat blickar efter dig. Samma blickar som andra kvinnor har gett dig. Du vet att du kommer använda det övertaget till din fördel och det är du nöjd med.

Amelia

En egensinnig unge tillhörande din blivande mästare Walderik. Ungen är söt men ack så ointelligent, som alla andra barn.

Walderik

Det syns klart och tydligt att han är en mäktig besvärjare och trollkarl. Han har allt som du beundrar. Styrka, makt och kunskap. Varför kastar han bort sitt liv häruppe i norr? Han kunde vara kung lite längre söderut. Han kunde ha yngre kvinnor än Sylvia och framförallt fler. Men istället sitter han här och möglar. Ja, i vilket fall som helst så SKA han lära mig magi.

”Farfar”

Walderiks far är gammal och skröplig men hjärnan verkar han ha i behåll. Han har nog sett sin son göra en eller annan formel. Kanske har han lärt sig något av honom ?

Arne

Din historia är tragisk, allt du tagit dig för har misslyckats. Hela ditt ärliga liv präglades av motgångar och fruktlösa ansträngningar, allt ifrån stryk av pojkar som var yngre än du till att

få sparken från jobbet. Till slut tröttnade du på det normala (misslyckade) livet och gav dig in på en mer annorlunda bana. Du blev först tjuv och misslyckades givetvis med det också sedan "utvecklades" du till både rånare och mördare, du gjorde allt för din egen övelevnad och du hatade det. Ditt var på väg att sluta mycket abrupt när du höll på att bli mördad av ett annat gäng brottslingar men då kom Walderik.

Utseende

Ända sen barnsben har du fått intutat i dig hur ful du är. Ingen är fulare än dig, jo kanske Kalle i bäcken men hans ansikte blev ju förstört i den dära branden. Du har rött hår som du försöker att klippa så kort som möjligt och sedan sätter på en vega mössa(Emils mösse-stuk) över för att dölja. Ditt ansikte och kropp är fullt av fräcknar och blemmor. Du är solbränd och har torr, väderbiten hy efter ett liv fyllt av hårt arbete. Du är ganska stark även om du inte har några speciellt stora muskler. Istället är dina muskler senigt starka. Du är medellång och klädd i en randig skjorta och svarta byxor. På fötterna har du ett par slitna stövlar.

Vad Arne tycker om de andra

Sylvia

Hon är den vackraste kvinnan Du någonsin har träffat. Det var kärlek vid första ögonkastet. Hennes mörkbruna ögon och hennes korpsvarta hår förtrollade dig. Men Du vet att hon inte delar dina känslor. Hur skulle hon kunna Du som är den fulaste av alla män och alla hemska saker du gjorde i din ungdom, det skulle aldrig Sylvia förlåta. -Det vet du.

Amelia

Hon är en gullunge med sitt gyllengula hår, sina klarblå ögon samt hennes skälmska leende när hon busat. Om du någonsin finner en kvinna som vill ha dig vill du få en dotter precis som Amelia.

Walderik

Du är skyldig Walderik en tjänst. Han räddade ditt liv den där gången för länge sen. Och nu betalar du tillbaka den skulden genom att vara en trofast dräng och förvaltare på gården Stensjön.

Herr Lukas Järnfjäll

En obehaglig man. Du har sett hans sort förut, aldrig medlidande för någon eller något. Bara ute efter makt och pengar. Men han är Walderiks gäst och Du är van vid hans konstiga vänner.

Farfar är en gammal och vis man. Äldre en urberget men mycket skröpligare. Han sitter alltid och plirar med ögonen samtidigt som han suger på sin sura sjöskumspipa.

Sylvia

Du föddes i staden Stettin i Polen. Dina far var en rik köpman som avgudade dig. Din mor dog i barnsäng när Du var fyra. Du blev extremt bortskämd även om Du inte tycker att det har skadat dig. När du blev äldre och började gå på baler blev du genast uppvaktad av en mängd herrar. Du lekte med deras känslor och förnuft och utnyttjade dem som leksaker. Trots allt, de var ju bara vanliga dödliga män. Idioter som inte kunde ge dig någon spänning i tillvaron eller förstod din brinnande längtan.

Utseende

Du är så vacker. Eller åtminstone var du det. Du har åldrats med åren och åren har inte varit snälla mot dig. Din hy ser torr ut och du har fått rynkor, - du som var så vacker! . Du har fått gråa hårstrån i det en gång så vackra korpsvarta håret. Men du har fortfarande bruna ögon som männen kan drunkna i. Du är klädd i en vacker svart klänning, köpt i en handelsbod i staden på Walderiks senaste besök. Och på fötterna har du svarta låga damskor.

Vad Sylvia tycker om de andra

Amelia

Den ungen är ju inte riktigt klok. Hon tror att hon är min och Walderiks dotter. Walderik vill att jag ska vara snäll mot henne så nog uppför jag mig trots att jag känner för att tala om sanningen för den lilla slampan som alltid gråter. Det som retar mig mest är att hon fortfarande har kvar sin ungdom och sin oskuldsfullhet. Medan jag får fler rynkor i ansiktet varje dag och min kropp blir slappare och mister sin fasthet.

herr Lukas Järnfjäll

En snygg ung man. Det syns i hans ögon att han kommer att bli något stort. Det finns en målmedvetenhet i hans blick. Det skulle vara roligt att förföra honom, och sedan bara ge honom korgen. Att se hans min när jag tackar nej till hans frieri.

Arne

Denna dumma och illaluktande, fula dräng. Att Walderik tillåter honom att äta inne med oss vid bordet. Det är ju skandal.

Walderik

Han är den förste man som nekat dig något. Det är nog därför Du älskar honom så mycket. Men nog har han blivit väl tydlig i sina signaler. Han har tröttnat på dig och funnit en annan yngre kvinna -och det gör dig rasande.

Farfar

Den gamla snuskgubben. Sitter inne i köket hela tiden och suger på sin sura pipa.

Farfar

Oj, vad livet går fort ibland. En hel livstid känns ibland kortare än en trevlig skogspromenad. Ungdomen var vacker och livfull, flickor på logdansen. Tiden som arbetande vuxen flöt också ganska snabbt iväg du bodde och arbetade här på gården, allt var frid och fröjd ända till den punkt då en man kom in i ditt hus och frågade om han fick stanna på gården ett tag. Sedan dess har han bott här och utnyttjat både dig och de andra som så småningom dök upp. Ditt trumfkort är att du har snappat upp lite av det han sysslar med och en dag ska du visa honom. Tills dess är det väl bara att bida sin tid med pipan i näven och ögonen på skaft.

Utseende

Gammal gubbe i sina sista år. Ger ett minst sagt skröpligt intryck. För tillfället klädd i en gammal nattskjorta med röda ränder och en likartad nattmössa.

Vad Farfar tycker om de andra

Walderik

Han är ett svin. Han utnyttjar allt och alla för sina onda syften. Om du varit mäktigare skulle du sätta stopp för hans illdåd men du känner dig alltför svag. Din högsta önskan är att ta honom i örat och slänga ut honom, men du är ju för gammal. Han måste dock få sitt rättmätiga straff och helst ska det vara du som håller i piskan.

Sylvia

Hon är känslokall och beräknande kvinna. Hon är ytlig och beklagar sig hela tiden. Hon uppför sig illa mot både Amelia och Arne. Undras om hon verkligen är så elak eller om hon bara har något att dölja.

Herr Lukas Järnfjäll

Han verkar vara en bister man. En Walderiktyp. Han vill visst att Walderik ska lära honom sitt onda hantverk. Men jag ska få honom att inse vikten av att välja rätt sida. Väljer han fel så ska han också få smaka piskan när tiden är inne.

Amelia

Hon är ett riktigt litet charmtroll. Det är dock något speciellt med henne, hon är lite lik Walderik fast på ett renare och mer oskuldsfullt sätt.

Arne

En trevlig och snäll man. Praktiskt lagd. Hans känslor för Sylvia verkar äkta. Men han har både sin egen fulhet och Walderiks missnöje att kämpa mot för att erövra henne.

Häxcalypso

Då detta är ett fritt scenario är inte delarna i kronologisk följd. Ordningen mellan delarna är helt frivillig. Det är meningen att du ska lägga in de här händelserna när spelarnas fantasi tar slut och de inte orkar rollspela mer. Så om det är ett bra lag har du ingen nytta av följande punkter och är de dåliga blir det ett väldigt kort scenario (the Wild Hunt).

Del noll: Rabbit

Någon gång under början av scenariot (när det börjar bli tråkigt) träffar Amelia en liten kanin som hon kan prata med, Amelia kommer troligtvis att fatta tycke för den och kanske ta med den.

Parentes ett: Morötter.

Morötter är alltid bra att ha när man har med kaniner att göra så det kan vara bra och veta var man kan få tag på dem lösningen är enkel, Amelia tror att Arne kan hitta morötter så om Arne letar efter morötter så hittar Arne morötter (F-n vad många gånger jag måste skriva morötter)

Del ett: Den vilda jakten

Stag surnar till. Skickar the Wild Hunt efter Lukas-incidenten. Alla tror att han är ute efter alla.

Jakten går genom skogen, över stock och över sten. Rabbit är i princip den ende som kan rädda dem från Jakten och detta kommer han att göra om karaktärerna har behandlat honom med tillräcklig respekt (en morot eller två), han är ju trots allt nästan en gud.

Del två: Tjäleks tjälan

Om karaktärerna blir lite för osams så kommer Amelia reagera på detta genom att omedvetet trolla fram en liten fin damm mitt i en jättefin glänta där det står en skylt som det står ”KÄleKs tjÄllAn” på (kärleks källan). Om vattnet fungerar förtäljer inte historien.

Del tre: Skoincidenten

Amelia undermedvetna reagerar. Amelia tycker skor är obehagliga och trollar därför bort de andras skor. De som hon inte tycker om får självklart nya stövlar som sitter åt och är lite, lite för små (tar de av sig stövlarna kommer det självklart ett par nya ganska snart.

Del fyra: Slutstriden (finns med i alla schyssta scenariot)

(Denna händelse kommer direkt när Amelia fattar att det är hennes magi som ligger bakom allting)

(Går att läsas innantill men gör sig bäst om du lärt dig den utantill eller improviserar)

Smycket runt Amelias hals börjar att snurra sakta. Den ökar takten och snurrar fortare och fortare. Den börjar att skifta färg. Färgskiftningarna går mellan lila och grönt. Samtidigt känner ni lukten av blod. Färskt, rinnande, rött blod. Ni stirrar som hypnotiserat på smycket som nu börjar att växa. Läderremmen som smycket var fäst i, går sönder och smycket och remmen faller ner på marken. Smycket börjar att smälta och förvandlas till en blå vätska. Vätskan förångas nästan omedelbart efter transformationen. -Och mitt bland ångan står en svartklädd gestalt. Det är Walderik och han ser ut att vara heligt förbannad!

NPC

Rabbit

är en schysst kille. Rabbit är tjänare åt Stag. Söt, snäll, vit, gillar morötter och springer snabbt (tänk Lille skutt).

Stag

En urgammal snubbe med hjorthorn. Rättvis men snar till vrede. Ska skydda Amelia från sin galenskap och de andra karaktärerna från Amelia samt straffa Walderik och lära Sylvia och Lukas en läxa.

Han blandar inte sig i scenariot direkt, utan väntar till slutstriden. Vid kris situation blanda in honom spelas som en vis gubbe med pondus.

The Wild Hunt

(Tänk psykopat) som väl, väldigt lättlurad (Rabbit lurar bort honom från karaktärerna i del ett). När The Wild Hunt kommer skrik, blås i tutor och få en kennel att yla och skälla samtidigt för det här är en enorm kille klädd i nästan ingenting och han kommenderar ett tiotal hundar av häststorlek. Det här är ett ypperligt tillfälle att ha ihjäl karaktärerna om du tröttnat på dem. Skyll på att de inte lyckats få Amelia att "tänka bort" the Wild Hunt!

Demonen,

som fört bort Walderik till Nordanbergets topp, är ett rent fantasifoster från Amelias sida. Men hon tror att hon har sett den och kan därmed även beskriva den. Kommer de upp till toppen kommer Amelias magi att skapa en demon som är väldigt barnslig. Demonen kan dock inte komma ut ur stencirkeln.

Walderik

En man i 35 års åldern. Svartklädd, svartmuskig, stirrande blick dvs klassisk onding.

Platser

Stensjön (normal version)

Stensjön är en sjö långt inne i Härjedalens djupaste skogar där en magiker vid namn Walderik har byggt upp sin egna lilla gård. Gården kan till det yttre uppfattas som en väldigt idyllisk plats med en liten stuga strax ovanför sjön, ett berg lite längre bort och en söt liten brygga nere vid sjön. Dock så är inte platsen så väldigt fin som det kanske kan verka utan det ligger som en slöja av ondska över platsen, detta är spåren av de handlingar som utförts på denna plats som ofta yttrar sig i dimmor på natten osv. Den verkligt onda platsen ligger längst upp på bergets topp och är en sten cirkel med en flat sten i mitten som kan liknas vid ett altare.

Stensjön (Amelias version)

Allting blir mycket trevligare fåglar kvittrar, solen skiner och det blåser en frisk bris över landskapet. Berget växer rejält och ser ut lite grann som ett stort troll om man studerar det en längre stund. Sjöns vatten klarnar och man kan se fiskar hoppa i vattnet. Bergets topp har förvridits rejält och man känner bokstavligen att det är något ont däruppe. Stencirkeln har fått sig en ny innevånare skapad av Amelias undermedvetna, en demon. Demonen kan inte komma utanför cirkeln och den kommer att påstå vid förfrågan att han har fångat Walderik en detalj är att demonen betar sig väldigt konstigt och säger saker som att den bor under sängen osv.

Skogen

Är däremot en verklig plats(!). Den är mörk och kuslig. Fylld av skuggor. Detta både före och efter Amelias förändring. Den blir dock trevligare om Stag eller Rabbit är närvarande.

Allmänna miljö beskrivningar

Låt miljöerna stämma in med stämningen bland spelarna, är de aggressiva beskriv då hur en enorm taggbuske dyker upp. Lägg gärna in lite bizarra saker som kan tänkas komma ifrån ett barns fantasi t.ex. en delfin som hoppar i sjön.