

DEN SOM SIG I LEKEN GER...



Ett friform-scenario till Borås Spelkonvent 18 författat av Björn Westling

INLEDNING

Vid mitten av 40-talet gjorde jag långvariga experiment med självhypnos. Syftet var att lossa spärrar i det undermedvetna för att uppenbara dolda minnen och förmågor ur tidigare inkarnationer. Under dessa experiment gjordes en helt oväntad upptäckt, nämligen en metod att försätta kroppen i mycket djup dvala med bevarat klart medvetande och därvid göra själsliga utflykter.

Till en början fanns tanken att det var hallucinationer, en form av mycket verklighetsbetonade drömmar. Vid den tiden fanns ingen litteratur om själaresor, åtminstone inte på svenska, så det var svårt att tro att jag verkligen parkerat kroppen i viloläge och stigit utanför den för att ta en promenad. Upplevelserna var visserligen oerhört verkliga för alla sinnen, ja faktiskt övertydligt verkliga, men ändå tolkade jag dem som en form av mental teater. Det dröjde dock inte länge förrän jag fick personligt övertygande bevis att det verkligen var själsliga resor.

De platser jag besökte var av olika sorter, mycket olika. Somliga liknade vår välkända jordiska tillvaro, men vissa tycktes vara forntida, vissa framtida. Där förekom även platser av helt överjordisk skönhet, men även ohyggliga mardrömsplatser. Efterhand kom tanken att jag möjligen kunde förflytta mig bakåt och framåt i tiden, men dessutom tvärdimensionellt till andra världar.

("Där blott andar vandrar" av Dénis Linbohm, ur Quintessens Nr 2, 1999 (s. 3))

INTRODUKTION TILL SPELLEDARE

Många rollspelskritiker har påstått att rollspel skulle kunna utmynna i en brist på förmågan att skilja på fantasi och verklighet. I detta scenario så verkar det som om de skulle ha rätt, för i denna värld så är rollspel en ondskefull entitet, som söker efter en möjlighet att kunna strömma ut i den verkliga världen. De som drabbas är naturligtvis spelarnas rollpersoner, eftersom de fattat det mindre väl valda beslutet att prova en djupare rolltolkning av sin karaktär än eljest. De beslutar sig nämligen för att medelst en hypnotisör glömma att de egentligen bara spelar sina karaktärer. De tror att de är sina karaktärer.

Det är mycket viktigt att du som spelledare hänger med i svängarna, när spelarna kan få bekymmer med det vartefter.

I scenariot förekommer AD&D, men du behöver inte känna till något om spelet – eftersom det

viktiga kommer att förklaras under scenariot. Spelarna behöver heller inte känna till spelet, men det är absolut inget fel om någon gör detta – eftersom denne då kan ge en snabb förklaring till de andra spelarna (och dig) om det behövs.

AD&D-purister kanske har ett och annat att anmärka på om fel i reglerna, men det som spelas är inte klassisk AD&D, utan det är karaktärernas (+DMs) egen variant av AD&D.

När du skall spela scenariot – kom ihåg att medtaga tärningar och DM-skärm! Kan du få tag på en Players Handbook från AD&D 1st edition kommer den väl till pass. En Dungeon Masters Guide från samma edition är knappast fel heller, men dessa två böcker är inget måste.

Eftersom scenariot delvis utspelas i Borås, så kan det knappast skada med en beskrivning av hur Borås ser ut. Jag hänvisar till fenomenala kartor som Borås Kommun lagt ut på Nätet på denna URL:

<http://www.boras.se/sbk/sma/kartor/index.htm>

Spelsessionen äger rum på Boda (S8), närmare bestämt vid korsningen Jätteklivsgatan-Bodagatan, och när de går hem går de till Hulta resp. Södermalm (S7). Du kan även kolla på flygfotot, men bör ha i åtanke att spelsessionen på Boda äger rum utanför kortet, men spelarna kommer in i det övre högra hörnet på flygfoto när de kommer till Viadukten.

För alla som inte känner till Borås kan noteras att Brämhult är den del av Borås som närmast kan jämföras med Örgryte i Göteborg eller Danderyd i Stockholm, dvs. de välbeställdas och rikas stadsdel. Åker man mot centrum så kommer man till Hässleholmen ("Knivholmen"), Borås motsvarighet till Rinkeby eller Bergsjön alt. Biskopsgården, dvs lägenhetsområde med mycket invandrare och dåligt rykte. I gränsområdet mellan dessa båda stadsdelar finns Boda.

Ordförklaringar:

Spelarna refererar till de fysiskt närvarande spelarna. Fem stycken till antalet.

DM refererar till SL:s rollperson under den allra första delen, för att skilja denna SLP från SL.

Rollpersonerna (RP) refererar till de egentliga rollpersonerna, som spelarna inte får förrän efter halva scenariot.

Dessa befinner sig i nutid (2000), och är vuxna rollspelare.

Karaktärerna refererar till de rollspelare som spelarna får ut i början, och som ägnar inledningen åt just rollspel.

Dessa befinner sig i 1987 (Borås), två veckor innan Borås Spelkonvent 1987, till vilket de givetvis anmält det tuffa laget T.R.D.E.S.O.B.

De har anmält sig till AD&D och Traveller (de enda två turneringarna), och någon skall givetvis gå på Harold Johnsons föredrag.

Dessa är normala 15-16 åriga rollspelare. En regelfascist, en stridspitt, en lustigkurre, en som har tänkt sluta spela och en som just har insett att rollspel är mer än bara en uppsättning siffror på ett papper – han har till och med bestämt sig för att utveckla en personlighet (hör och häpna).

PC:rna refererar till karaktärernas PC, vilka skrotas efter del 1.

Scenariot refererar till det scenario du har i handen.

Äventyret refererar till det äventyr som karaktärerna spelar med sina PC, till vilket du är DM (samtidigt som du är SL i scenariot – förvirrande, inte sant?)

Några kommentarer om PC:rna och äventyret som karaktärerna kommer att spela:

PC:rna är helt autentiska. Utrustning som nämns är den som är noterad på ursprungskaraktärerna, men som sanna kobolder så har inte alla spelare orkat utrusta sin karaktär. Den DM som du spelar bryr sig inte så mycket om sådana saker, så det är fullt tillåtet att låta spelarna skriva upp mer utrustning.

Vill spelaren prompt ha ett utseende på sin PC, så är det OK. Däremot existerar inget sådant som personlighet på fyra av PC:rna (Man gör en fighter, och den är precis likadan som alla andra fighters man spelar – bortsett från vapen, rustning och värden).

I AD&D förekommer något som heter alignment, spelarna har valt alignment för sina PC, men de spelar inte speciellt mycket efter detta varför en Chaotic Evil och en Lawful Good kan samarbeta. Det finns en bilaga som noggrannare förklarar vad ett alignment innebär.

Undrar du något om scenariot, så är det bara att skicka e-post till bwestling@yahoo.com, så får du svar på allt.

Schema över karaktärerna, PC:rna och rollpersonerna:

För att du som spelledare skall ha lite lättare att hålla ordning på karaktärerna har jag underlättat ditt arbete medelst detta lilla käcka schema:

#	<u>Karaktär</u>	<u>PC</u>	<u>Rollperson</u>
1.	Carl Magnusson "Turbo-Laser" Rollspel	Rufus Thief: 9 Regelfascist	Jan Englund Stud. Lärare Ma/Fy gymn.
2.	Morgan Hjelmgren "Mogge" Film	Nabosh Cleric: 9 Ointresserad	Christer Pauli Journalist
3.	Per-Johan Bergh "Bonzo" Data	Hushte Ranger: 9 Stridspitt	Dan Rosenberg IT-konsult
4.	Mauritz Lindgren "Mowits" Musik	Skinkan Fighter: 7 Lustigkurre	Anders Nilsson Stud. Lärare Sv/Hi Gymn.
5.	Ingmar Svensson "Svensson" Bokmal	Merika Zhamira Séago Hour: 7 Rollspelare	Roger Drebin Författare

SYNOPSIS

Scenariot kommer att utspelas i flera plan samtidigt, här följer en översikt av hur Spelarna kommer att uppfatta det hela:

Del I:

Spelarna får ut sina karaktärer, sina PC och vissa handouts och får bekanta sig med dem. Handoutsen är inte viktiga, annat än att de ger spelaren information som kan underlätta rollspelandet av karaktären (Hur många vet t.ex. vad en Z88 var?)

När spelet skall börja så får de en snabb sammanfattning av situationen i det äventyr de håller på att spela. Eftersom karaktärerna är väldigt dåliga rollspelare, så är de ytterst rudimentära ("Bakgrund? Varför!")

De spelar ett avsnitt, som slutar med ett sjok – vilket kommer att återkomma senare i scenariot.

Oavsett hur det går för PC:erna (de dör eller lyckas och blir hjältar – får massa power), så slutar denna del med att DM avslutar äventyret / kampanjen. Karaktärerna får nu ta över. SL spelar för övrigt den fysiska spelledaren. Han förekommer "in person" i denna del, förutom sin vanliga SL-roll. Det är viktigt att du spelar DM på ett sådant vis att det inte är någon tvekan om det är DM eller SL som säger något.

Del II:

Karaktärerna sköter spelet (kom ihåg de är små omogna tonåringar och typiska kobolder – powergamers). De sitter efteråt och tjötar lite och pratar igenom spelet, varefter de går hem (Aaah, remembering the old times). På vägen hem stöter de på några märkliga existenser, och till sist det fruktade Hultagänget. Kanske påverkas även karaktärerna av de RP som spelar dem. När de nästan hunnit hem till den första karaktärens hem, så kommer de in i samma sjok som deras PC drabbades av.

Denna gång SKALL alla karaktärer dö, men det ska inte vara övertydligt i början. När karaktärerna dött får spelarna ut sina RP.

Del III:

Efter ett tag är alla döda, och de får då veta att de varit några rollspelare som rollspelat rollspelare som rollspelade (egentligen är de rollspelare som får veta att de spelat rollspelare som rollspelat rollspelare som rollspelade – men på ett lite annorlunda vis).

Hittills har det varit lätt, men nu kommer det besvärliga. SL spelar allra först hypnotisören, som på RPs begäran hade försatt dem i trans, så att de skulle kunna känna hur det var att vara ett med sin rollperson. När de åkt ner från hypnotisörens kontor och funderar över vart de skall så kommer de att stöta på saker, händelser och företeelser som är hämtade från rollspelens underbara värld.

Nu kommer de troligen att vara alldeles förvirrade och inte veta vad som är fantasi och vad som är verklighet (Typ Total Recall eller Jacobs Inferno). RP måste dock förhindra att rollspelets entitet kommer att kunna ta det avgörande steget ut i världen. Det effektivaste sättet är att spela om från början för att förändra skeendet.

I likhet med filmer som t.ex. eXistenZ så kommer handlingen att växla mellan olika nivåer i spelet. Huvudpersonerna är från början omedvetna om att de bara är spelkaraktärer, något de får reda på senare. Under den tredje delen är det inte osannolikt att rollpersonerna åter går in i hypnos för att spela om allting, med skillnaden att deras karaktärer då mycket väl känner till dels att de är spelkaraktärer, och dels vet de vad som kommer att hända, och kan därigenom reagera på andra sätt.

"It is very important to understand that not all players of fantasy role playing games over identify with the game and or their player/characters. However, it appears that a significant amount of youngsters are having difficulty with separating fantasy from reality.

Or in other instances, their role playing has modified their behavior to the extent that they react in real life situations in the same fashion that they would react in a gaming situation. This is not always obvious or apparent to the suspect. The personality change is so subtle that in some cases the role player is unaware of any behavior or personality changes."

((Ur "Interviewing Techniques for Adolescents" av Patricia Pulling (BADD, Inc., Sept 1988), s. 3))

Tacklistan:

Scenario:

Björn Westling

Karaktärer:

Robinson-Pål Hollender, Per-Magnus Magnusson, Björn Westling

Starring as the Suicide Gametest Squads:

Anders, Andreas, Brain, Gizmo, Glans, Kokko, Landers, Marko, Nafets, Sebastian

Special thanks to:

Thomas Arnroth, Bassic, Zeb Bergqvist, Magnus Hallberg, Dan Hörning, Livets Ord, Nikanor Teratologen, Niklas Nilsson, Patricia Pulling, Qlubben, Allan Rubin, Per Westling, Diddi Örnstedt

Förklaring AD&D:s stridsregler (till SL):

Samtliga inblandade i striden slår initiativ (1d10 kör denna spelgrupp med. Enligt reglerna skall man lägga till Weapon Speed resp. Spellens Casting Time, men dessa spelare är inte sådana att de orkar bry sig om petitesser – klart att ett tvåhandssvärd är lika snabbt som en dolk!). Den som slår lägst börjar, vid lika sker handlingen samtidigt.

Spelarna slår en tärning. PC:erna har ett värde kallat **THAC0** (To Hit AC0) (Ex. $THAC0=12$). Man drar vad man slog på tärningen från **THAC0** (Ex. man slår 14. $THAC0(12)-14=-2$. Man träffar AC -2). Differensen är det AC man träffar. AC är som högst 10 och kan teoretisk gå ner hur långt som helst. Det är nämligen ett mått på hur bra rustning och skydd man har. Träffar man motståndarens AC eller lägre så slår man för skada. Denna beror dels på vilket vapen man har och dels på motståndarens storlek. (Man gör oftast mer skada mot varelser som är större än människor). Den skada man gör dras från motståndarens HP. När HP 0 så blir man medvetslös. Vid medvetslöshet blöder man 1 HP per stridsrunda, tills någon förbinder såren. När man -10 så är man död. Observera att alla plus från magiska vapen är inräknade i THAC0.

Tilläggas kan att om man slår "1" missar man alltid (vill man kan man hitta på ett fummel, typ träffar vän) och om man slår "20" så träffar man alltid. (ev. kan man hitta på ett system för "critical hits", typ Dubbel skada)

Parering förekommer ej!

Egenskaper:

De sex egenskaperna är i tur och ordning: Strength, Intelligence, Wisdom, Dexterity, Constitution och Charisma.

För människor ligger värdena mellan 3 och 18, med ett typvärde på 11, såvida man inte höjt sig på magisk väg.

Krigare med 18 i styrka har något som kallas exceptionell styrka (1d100 poäng), 18/01 är mer än 18 men mindre än 19.

Det finns även en sjunde egenskap: Comeliness (Utseende) som har en helt annan skala (i grunden 3-18, men modifikationer kan ta ner den till -25 eller öka den till 30), men denna kör inte våra hjältar med. (Regler för denna grundegenskap finns i regelboken *Unearthed Arcana*, DM har inte hunnit skaffa den boken än.)

Level är ett mått på hur mycket man lärt sig (man samlar erfarenhetspoäng (XP) och när man nått en viss summa så kan man stiga en level). Ju högre level desto fler HP och desto lägre THAC0. I teorin kan man stiga hur högt som helst.

Spells:

Om man skall lägga en spell, så får man inte förlora koncentrationen under den tid man lägger spellen. De spells som förekommer i äventyret tar inte mer än en stridsrunda att lägga.

Man lyckas alltid med en spell (om man inte blir störd under rundan), och den tar sin verkan omedelbart – i alla fall de som dyker upp i äventyret. Blir man störd eller när man lagt en spell så försvinner spellen ur minnet och kan inte läggas igen.

Save:

I AD&D har de något som kallas Saving Throw, eller Save. När man sejvar (ursäktas stavningen) så slår man 1d20 över eller lika med ett visst värde (vilket beror på formen av attack) och lyckas man så undviker man det mesta eller allt av det man sejvar mot. Vanliga fall är förgiftning, förstening, förvandling och förtrollning. Det är det som PC:erna gör vid flera tillfällen i äventyret, och som även NPC:r kan göra.

Kommentar till SL:

Nabosh äger en +2 Lucern Hammer. Han kan inte använda detta vapen. Spelaren tror att det är någon typ av hammare, men det är ett slags pålvapen, Pole Arm.

SCENARIOT

DEL I: "Jag minns min glada ungdom, jag minns den som i går!"

TID: Lördagen den 17 oktober 1987, frampå småtimmarna till på söndag morgon, fast också en helt oklar tid.

PLATS: Borås, fast också en generisk fantasyvärld. Hur den fungerar är skäligen ointressant eftersom det ena dungeonsystemet är det andra likt.

"Med ledarens hjälp träder man in i fantasivärlden, där man sedan får slåss mot såväl människor, trollkarlar som demoner. Allt efter spelets gång kan man växa i kraft eller rent av dö.

Spel-ledaren kontrollerar allt i spelet, utom de enskilda spelarnas gärningar. Varje spelare kan själv bestämma hur han skall handla i vissa situationer. Det kan till exempel gälla om han vill slåss mot en motståndare på häst eller till fots, med svärd eller yxa och så vidare." (Thomas Arnroth, Ur MAGAZINET, November 1990)

Bakgrund för SL:

Här skall spelarna helt enkelt spela sina karaktärer när de rollspelar ett typiskt dungeon-bashing scenario. PC:erna har inga speciella skäl att utföra uppdraget. Det brukar räcka med att andas fram att det finns en grotta med monster någonstans, så rusar de dit genast. Din uppgift i denna del är att spela deras DM. Du skall vara så neutral som möjligt. Förmodligen kommer de flesta PC att överleva, men skulle det vara så illa att alla PC dör i denna del, så kommer detta faktiskt att innebära att rollpersonerna är dömda till undergång i slutet av scenariot.

Låt detta ske. Rollspelet har bestämt utgången, att erkänna att man har en egen vilja är groteskt!

DM:

Du som är DM heter Anders Lannér. Ni brukar spela i källaren i den villa där du bor, men just denna helgen har dina föräldrar Sten och Christine åkt till Stockholm för att närvara på en bekants femtioårsdag, så du har haft hela huset för dig själv och jävlar vad ni har spelat. Ni kom överens om att spela AD&D idag. Du hade lyckligtvis ett fräckt äventyr, och ni håller på att spela det när vi kommer in i handlingen.

Du är 15 år, enda barnet och går i nian. Du tänker välja Naturvetenskaplig linje på Gymnasiet. Du tycker om att läsa och har ett utmärkt minne, vilket gör att du kommer ihåg de märkligaste detaljer. Du har t.ex. plöjt igenom Guinness Rekordbok från pärm till pärm. Du har börjat tröttna på att PC:erna

slår ihjäl allt som rör sig jämt, varför du har lagt in några knepigare rum i detta äventyret.

Du är som en typisk kobold-DM. Saknar förmåga att beskriva rummet utöver det allra mest rudimentära. Du visar hellre en bild av ett monster än försöker beskriva det med någon stapplande översättning från Engelska.

Utseende: Lång men mycket mager. Har ett ostyrigt hårburr, vilket gör att du alltid ser yrvaken och okammad ut. Du har kommit in ganska sent i puberteten, och din skäggväxt är synnerligen sparsam ännu. Du har lite skägg på högra ansiktshalvan, medan vänstra halvan är slät som en barnrumpa.

Villan de använder som spelokal är en en-och-ett-halvt-plansvilla, som är belägen i en sluttning. Normalt brukar karaktärerna sitta och spela på nedervåningen, men eftersom det är FF så sitter de på övervåningen i finrummet. Från stereon strömmar musik, inte för att förhöja spelstämningen i första hand, utan mest för att det skall vara musik på ett spelmöte. Påsar med chips, popcorn och ostbågar ligger precis överallt, varvat med 1 liters glasflaskor med Coca-Cola och andra drycker. Ett berg med kolapapper finns på spelbordet bland alla tärningar, karaktärer, kartor och lappar.

((Varsågod, do your worst!))

ÄVENTYRET:

DUNGEON LEVEL 2

PC:erna befann sig på det sedvanliga värdshuset, när den sedvanliga gamle mannen kom in med det sedvanliga uppdraget. De skulle finna en magisk stav, som den onde trollkarlen Gruyter har stulit och allt annat de hittar i hans grotta fick de behålla. *((PC:erna har rensat level 1 och alla andra rum i denna level. Vi kommer in när det är fyra rum kvar: Alla deras läkande spells och potions har åtgått, och fortfarande är en av PC:erna skadad. Om spelarna håller på och tjarar om att de skall vila för att läsa in nya spells, få dem att låta bli det. "Men det är ju bara några få rum kvar. Ni har bråttom – den gamle mannen väntar inte länge till!"))*

Efter rummen står kommentarer till DM mellan dubbla parenteser. Efter det stycket kan det stå kommentarer mellan enkel parentes. Det är detaljer som man som DM skall tänka på i det fall att RP går in i hypnosen igen för att spela om detta äventyr.

Skulle PC:erna bli väldigt skadade i mötet med draken, så kan du alltid lägga in en s.k. Scroll med läkande besvärjelser. (Cure Critical Wounds, läker 3d8+3)

RUM 23:

På dörren in till rummet står skrivet med vit krita: "Akta er för draken för han kan inte dödas av människohand."

Rummet är väldigt fint, med rött golv och svart tak. Mitt på golvet står en liten drake som skimrar i alla möjliga färger, till synes helt livlös. Om man kommer in i rummet vaknar han, ryter till och andas in.

Hans andedräkt drabbar upp till fyra personer och ger 20 HP i skada, 10 HP om PC:n lyckas med ett Save (dvs. slår över 10 på 1d20). Detta andningsvapen kan han använda massa gånger.

Draken är helt osårbar för alla missilvapen, handvapen och besvärjelser. Enda sättet att döda honom är att sparka, bita eller skälla draken. Då dör han direkt, om man träffar AC 3 eller lägre. Det är givetvis möjligt att strunta i draken och springa igenom rummet, fast man blir fortfarande ett offer för hans andningsvapen.

Observera att PC:erna har följande THAC0 när de inte använder sitt vanliga (magiska) vapen:

PC1 (Rufus) 17
PC2 (Nabosh) 16
PC3 (Hushte) 10
PC4 (Skinkan) 13
PC5 (Merika) 18

((Du som DM är mycket nöjd med din lilla lustifikation här. Det finns inget i reglerna som tillåter ett sådant här monster, t.ex. får bara drakar använda sitt andningsvapen tre gånger per dag, men du tänkte att som DM så får man väl avvika från reglerna...))

RUM 22:

Rummet är tomt, men från en liten öppning i taket hänger ett rep. Drar man i detta rep så kommer det fram 2 st Ankylosaurusar.

AC: 0

HP: 43 och 37

De gör en attack var per runda.

THAC0: 11

Skada: 3d6

De är Stora (de är dinosaurier). Till skillnad från draken så kan dessa varelser kontrolleras av prästens potion.

((Om du undrar hur de kan finnas här, var de fanns innan men drar i snöret och var de kommer från, så måste jag tillstå att jag är lika undrande själv. Beskrivningen är dock autentisk och hämtat från ett scenario jag skrev för länge länge sedan. Jag

tvivlar på att jag hade ett bra svar själv på den frågan. Observera att det är omöjligt att få med Dinosaurierna ut ur rummet, då de är betydligt bredare än 10''))

RUM 24:

I detta rum finns två fula varelser. (Se Bild) När ni kommer in reser de sig upp på bakbenen och ryter.

((Varelsen kallas för Algoïd))

AC: 5

HP: 24

THAC0: 15

Skada: 1d10

((Dessa två varelser är egentligen oskyldiga bybor som förvandlats av den gemene trollkarlen Gruyter. De har inte fattat vad som hänt, och de reste sig upp för att hälsa på PC:erna och be om hjälp att komma ut. Tyvärr saknar dessa Algoïder möjlighet att kommunicera med människor på begripligt vis, eftersom varelsen egentligen är en ansamling av alger. I normala fall hade dessa varelser haft diverse förmågor, men eftersom det bara är förvandlade normala människor så saknas dessa speciella förmågor. De kommer inte att anfalla, men försvarar sig givetvis om de blir anfallna (eller jag kanske skall säga när de blivit anfallna). När båda två har dödats så upphör spellen att verka och PC:erna ser nu att det var helt oskyldiga människor. En rödhårig muskulös man och en rödhårig ung kvinna Hånle gärna åt spelarna i din roll som DM "Där ligger nu två oskyldiga värnlösa bybor, brutalt slaktade av er. Moahahaha!!")

Vän av ordning undrar säkert hur det kommer sig att de är kvar här när det bara är att gå rätt ut och hem. Nu fungerar inte en dungeon så, utan alla monster som placeras där är kvar tills en PC kommer. Vill man nödvändigtvis ha en vettig förklaring till hands så finns det faktiskt två möjligheter: 1. De vågar inte gå förbi draken; 2. Gruyter har lagt någon form av magi på rummet så att man inte kan lämna det mot hans vilja innan han är död.))

(Förtrollningen kan hävas genom t.ex. Wand of Negation. Om någon frågar så är kvinnan ganska lik Eleonora Zande/Anna Bergdahl)

När gruppen öppnar dörren som leder till den lilla passagen mellan rum 24 och rum 26, så utlöses ett larm. Ett högt pipande ljud varar i åtta sekunder och tystnar sedan. Om prästen skall lägga sin Silence, så hinner han inte lägga klart sin Silence innan det tystnar, men tyvärr har han redan börjat, så den kommer att läggas ändå. En elak DM låter larmet fortgå ända tills han lagt besvärjelsen, så att de tror

att det var därför det blev tyst. Tyvärr råkade den läggas på prästen själv (*genom en elak försvarsbesvärjelse, som elake trollkarlen hade placerat i denna gången just för sådana här eventualiteter*). Kom då ihåg att ingenting hörs för någon i gruppen, och att ingen av dem kan lägga någon besvärjelse medan de befinner sig inom 15' från prästen (Nabosh). Denna besvärjelse varar i 18 stridsrundor (varav minst en åtgår till att komma in till rum 26).

(Lägg besvärjelsen INNAN de öppnar dörren, så utlöses inte larmet)

RUM 26:

När gruppen kommer in igenom dörren (om larmet utlösts) inträffar följande:

Alla skall slå varsin d20. Om någon eller några slår 18 eller högre, så drabbas de inte av detta. Skulle ingen slå så högt, så drabbas inte den (eller de) som slog allra högst, han/hon (eller de) klarar sitt Save.

Alla andra finner plötsligt att golvet under dem försvinner och de faller neråt 12 meter (40') (4d6 i skada). Rangern har en spell, som kan hjälpa. Fallet tar bara ett par sekunder, men han hinner kasta besvärjelsen. Tyvärr skyddar den bara honom och den som är närmast honom. (*Slå tärning för att avgöra om de inte har gjort någon "marching order"*). De tar i så fall ingen skada. Väl nere i gropen, så har de ytterst besvärligt att resa sig upp. Det är nämligen en förstärkt gravitation här. Detta gör att tjuven bara har halv chans att klättra upp, och han måste slå en gång var fjärde meter. Faller han får han 1d6 i skada per fyra meter han klättrat upp.

Nu är det inte så lugnt där nere heller, eftersom det plötsligt materialiseras ett huvud ungefär 10 meter upp. Huvudet är mänskligt, men rött och hårlöst. Samtidigt börjar hela utrymmet att vibrera och ett dovt infraljud genomsyrar allt där nere (vilket gör det omöjligt att koncentrera sig på att lägga besvärjelser). Det går inte att skjuta pilar mot huvudet eftersom gravitationen är så stark så att de vänder efter fem och en halv meter och sätter sig i slumpmässig PC. Huvudet börjar efter ett litet tag spy ut flammor mot (slumpmässig) PC. PC:n har ett Save på 12. Missar han detta så erhåller han 1d10+2 i skada.

Det finns bara fyra sätt att komma åt denna varelse:

1. Prästen ber till sin gudinna. Då är det 4 % chans att gudinnan hör sammar hans bön och sänder ner något tufft som kan hjälpa. (Inte vet jag vad, men något dyker väl upp). Offrar prästen något värdefullt ökar chansen. Han kan till och med offra en annan PC eller sig själv. Du bestämmer hur mycket det ökar.

2. Någon klättrar upp och attackerar huvudet med närstridsvapen (Huvudet har AC 2 och 25 HP). Huvudet kommer i så fall att attackera denne.

3. Rangern kommer på att han förhoppningsvis har en potion (den krossas på 1-14 på 1d20 vid fallet om han ej har lagt feather fall), dricker denna och svävar upp för att slå. Potionen räcker i 8 stridsrundor.

4. Den eller de som inte föll i lyckas omintetgöra det hela.

Spela gärna med dem som är nere i gropen ett tag för att sätta lite press på dem... Vana AD&D-spelare kan möjligtvis börja försöka "disbelieva" denna illusion, dvs intala sig att det inte är på riktigt. I reglerna sägs inget om hur detta funkar, men enklast löses det genom att de som försöker slår ett slag och försöker få lika med eller under sin Wisdom. Vill du göra det svårare för spelarna kan du alltid kräva att de skall slå en d100.

Den eller de som inte föll i denna fallgrop, får se en liten skallig gammal gubbe sitta vid ett enormt ekbord fyllt med böcker och föremål (bland alla föremål ser man den stav de letar efter). Längs väggarna står fem stenstatyer. Gubben är den onde trollkarlen Gruyter. Han har lagt en illusion på gruppen, och trodde sig därmed slippa dessa påflugna besökare. Denna illusion varar ända tills hans koncentration bryts.

Emellertid var det någon som klarade sig, varför så många statyer som det är PC utanför gropen vaknar till liv och klampar fram för att banka skiten ur PC:na. En PC kan undkomma en attack från statyn om han säger att han aktivt försöker undvika denna, och slår under eller lika med halva (*el. hela, om du vill ha det lite lättare för dem*) sin DEX på 1d20.

Trollkarlens koncentration bibehålls tills han får minst 1 poäng i skada, eller han drabbas av någon spell eller en blottning. Han kan dock lyckas med ett Save (om han slår 8 eller mer på 1d20) för att undvika att drabbas av en spell. Skulle Hourin blotta sig så lyckas han med sitt Save på 11 eller mer, men oavsett hur det går så tappar han sin koncentration (föga märkligt...)

Om hans koncentration bryts, så försvinner illusionen runt de andra PC:na, men samtidigt vaknar resterande statyer till liv (så att det blir en per PC) och de vill också banka skiten ur PC:na. Statyerna är programmerade att skydda trollkarlens liv, så i samma sekund som han dör slutar de att röra sig (han har ju inte längre något liv att skydda). Observera att Gruyter inte kan lägga några besvärjelser samtidigt som han upprätthåller illusionen. (*Statyerna påminner om Hultagänget resp. Vampirelajvarna, om någon undrar*)

LIVING STATUE:

AC: -1

HP: 55

THACO: 9

Skada: 2d8

Dom är stora. De kan regelmässigt räknas som *Stone Golems*, om du som DM vill göra det lite enklare för partyt. (Rangern har 10 charges kvar på sin Rod). Vill du, så kan även en Wand of Negation fungera.

TROLLKARL (Magic-User level 12):

AC: -1

HP: 50

THACO: 17

Skada: 1d4+2

Alignment: Chaotic Evil

Spells (förslagsvis):

Burning hands (alla inom 3' framför trollkarlen får 13 hp i skada, inget Save)

Charm Person (Charmar en person)

Magic Missile (skjuter ut 6 pilar som ger 2-5 i skada, inget save)

Shocking Grasp (ger person han berör 1d8+12 i skada, inget save. Han måste dock träffa den han berör med ett To Hit)

2 Invisibility (ger osynlighet som varar tills magikern vill avbryta eller gör något offensivt mot någon annan)

2 Mirror Image (1d4 kopior av magikern dyker upp och finns kvar i 24 rundor. Blir en av dem träffad så försvinner den.)

Dispel Magic (Negerar magiska effekter, ej magiska föremål)

2 Hold Person (Paralyserar 1-4 personer i 24 rundor)

Lightning Bolt (Blixt som ger 12d6 i skada, hälften om man klarar ett save)

Dimension Door (Påminner om en teleportation, man kan flytta sig upp till 36" , man blir dock utmattad under en runda)

Fumble (får offret att tappa sitt vapen, och bli klumpig)

Bigby's Interposing Hand (frambringa en gigantisk hand med 50 hp, vilken dyker upp mellan magikern och den motståndare han väljer. Handen hindrar effektivt motståndaren att nå magikern)

Disintegrate (Får föremålet eller personen den läggs på att desintegreras. Personer och magiska föremål har ett save. Klarar de detta händer inget. Räkna med att metallföremål har 17 i save, övriga magiska föremål har 19 el. 20)

Han är jävligt elak! Räkna med att samtliga PC utom Hourin har ett save på 12, Hourin har ett save på 10 mot besvärjelser.

Det är fullt möjligt att prästen har kvar sin Silence och lyckas kasta denna spell på Trollkarlen. Han har dock 8 i Save mot besvärjelser, så han har goda chanser att undvika denna spell. Enligt reglerna kommer i detta fall spellen att centreras 1' bakom honom. Detta problem kan emellertid tas bort genom att någon form av antimagi aktiveras, eftersom trollkarlen inte är någon stridist. Skulle han få en silence på sig så avbryts en eventuell spell han tänkt lägga.

För enkelhets skull listas här alla PC:rnas respektive AC:

Hushte -7

Nabosh -6

Rufus 2

Skinkan 2

Merika 6

När PC:rna eliminerat trollkarlen så hittar de staven. Den är väldigt kort för att vara stav (*Den regelmässiga benämningen är "Rod"*.) Undersöker man staven noggrannare så finner man att den verkar ha bestått av två delar en gång. Den andra delen finns ingenstans. PC hittar även en massa skatter och magiska pryttlar. Vi bryter äventyret där. DM förklarar att han skall räkna ut XP och gå igenom skatter, men han orkar inte denna natt. Skulle PC dö, så bryts äventyret av naturliga skäl.

Om det skulle bli så att samtliga PC dör i denna del, så kommer detta också att innebära att de inte klarar sig i del III. Om däremot minst en PC överlever äventyret, så innebär det också att RP har chansen att klara sig i del III.

För att underlätta för den som aldrig konfronterats med en Houri förr:**Hur det funkade med Blottnig:**

En Houri kan i en stridssituation hastigt kasta av sig sina kläder och på så sätt få all uppmärksamhet riktad mot sig. Hur mycket hon måste kasta av sig beror på kulturen. Blottnig fungerar bara om situationen är sådan att den kommer oväntat. Dessutom kan inte Hourin välja mål, alla som ser henne riskerar en obehaglig överraskning. Endast de som kan tänkas vilja något sexuellt med Hourin kan påverkas. Offret får slå ett Save. Misslyckas det blir offret paralyserat i 2d4 segment. Paralyserade offer kan Hourin slå på en gång per segment. Offret missar alltid sin attack denna round. Klarar han sig blir han stunned i en stridsrunda. En som är stunned attackerar på -4 och attackerar på +4. Om offret slår en etta uppfyllde Hourin hans liderligaste drömmar, och han reagerar fullständigt förvirrat. Han försöker enlevera henne, eller våldta henne, eller så blir han kär eller fascinerad o.s.v. Låt slumpan avgöra.

DEL II: Blå vägen hem

TID: Natten till den 18 oktober 1987

PLATS: Borås

"Ändå måste den värld som fanns i rollspelen och inom ninja varit mycket verklig för honom. Jag tror att den religion som finns där lockade honom." (Thomas Arnroth, Ur MAGAZINET, Februari 1992)

"Tåget tjuver och rusar fram genom kulisserna driven av ledningarnas episka el. Det sitter en pederast i första klass och tänker smutsiga tankar. Tåg är inte bra. I en andraklass-kupé sitter en gymnasieelev och läser kemi. Han plöjer som bäst igenom ett stycke om svartkrutets uppbyggnad. Tåg lär ut farliga saker. Det händer att tåg kör över människor, att de skadas, det har förekommit fall där folk har dött.

Tåg är onda."

(Anders Björkelid, Ur Nisse Nytt 1/97)

Bakgrund för SL:

Oavsett hur Del I slutade, så handlar del II om de stackars karaktärernas gångväg hem. Det kvittar egentligen vilken väg karaktärerna går. När de går hem från sin DM har de ingen rimlig anledning att inte snedda genom den lekpark de alltid sneddat genom. Anpassa tiden det tar att gå hem efter hur livligt de diskuterar diverse saker.

(När de spelat äventyret för andra gången så lägger DM upp en halv stav på bordet. Det är staven som Gunnar Ruyter vill ha.)

Uppbrottet:

Äventyret är slut. Karaktärerna har slutat spelet och kommer så småningom att börja tänka på refrängen, fast det är ju fullt möjligt att de diskuterar en stund med varandra. Speciellt om Mogge börjar prata om att han tänker sluta, eftersom Turbo-Laser då inser att de inte har fullt lag längre. Uppmuntra gärna diskussioner, men undvik att låta DM komma med ljusa idéer, t.ex. genom att han måste gå på dass, eller att han sitter och räknar ut XP. Han får gärna vara trött och med milt våld köra ut dem. "Jag är så trött, jag måste sova, och mina päron kommer hem i morgon, jag måste städa – förresten, ni kan väl hjälpa till med det... Va, vart tog ni vägen allihop?" (Ja, du fattar nog...)

Någon av karaktärerna har säkert cyklat till Anders, men eftersom några har fått skjuts av snäll förälder så går samtliga hem som vanligt. Ute är det mörkt, men gatubelysningen fungerar, klockan är cirka halv tre, men det är inte speciellt kallt (det är visserligen oktober, men även oktobernätter kan

vara behagliga). Vid en sådan här okristlig tidpunkt är det bara tidningsbud och rollspelare som är ute nyktra, och karaktärerna kommer antagligen inte att stöta på någon vanlig förbipasserande, om inte du vill det.

Efter en lagom lång tid (realtid cirka fem minuter) så anländer karaktärerna till den lekpark de brukar gena igenom för att förkorta gångvägen hem.

Lekparken:

En typisk lekpark. Här finns en sandlåda (med en lekgrävsropa monterad), en klätterställning, en gungställning med tre gungor gjorda av däck, ett gungbräde, en uppbyggd kulle med rutschkana samt tre stycken bord med tillhörande bänkar. Parken brukar vara upplyst av gatubelysning, men någon har roat sig med att sparka på lyktorna så att de slocknat.

Vid ett av borden lägger karaktärerna märke till att det står några tända ljus. Vid bordet sitter en kvinna. Om ingen av karaktärerna verkar vilja gå fram till henne, så är det bara att tvinga någon (eftersom karaktärens spelare vill gå dit!) – Beskriv hur han ser sig själv som genom en kamera i fågelperspektiv, och hans ben rör sig, som om de hade en egen vilja.

Kvinnan är iklädd en lång klänning med flera natursymboler på. Hon är rödhårig (se Handout) och är häxa. Hon heter *Eleonora Zande* och är i trettioårsåldern. Hon intresserar sig för karaktärernas väldigt speciella aurer.

"Ni får ursäkta att jag säger det så här rakt på, men ni har en oerhört tilldragande energikropp.

Jag kan se sådant. Det är en av de gåvor som De givit mig.

Jag kan tyvärr inte avslöja för er vilka De är, men jag kan säga så mycket som att de inte kommer ifrån vårt universum. Och att de kommunicerar med mig genom fluktuationer..."

Spela henne som en typ av New Ageare. Hon kommer att förmedla följande kryptiska information (som hon påstår att "De" har givit henne), samtidigt som hon ger karaktärerna ett papper med samma information:

* Sök sanningen bortom er själva.

* Börja om från början för att förhindra slutet efter slutet!

* Kontakta mitt andra jag för att få levandes råd. Cherchez la femme!

((Kuvertet kommer att hänga med till den verkliga världen. Tvinga någon karaktär att ta kuvertet om det inte sker frivilligt (Hans RP vill det). Den franska meningen betyder för övrigt "Finn

kvinnan!", och Bonzo förstår detta. Eg. är det hans RP som förstår det.))

Kvinnan vet inte vad som kommer att hända, men hon pratar väldigt gärna med karaktärerna. Hon har emellertid en del att göra (måste fortsätta med att tillbe naturgudarna), så hon kan inte prata hur länge som helst med dem. Innan de skiljs åt ropar hon en sista varning: "Akta er för vampyrer!"

(Eleonora Zande känner väl till Dénis Linbohm, en av Sveriges mest produktiva vad gäller böcker om magi och dessutom vårt lands mest namnkunnige Science Fiction-författare. Han är yrkesmagiker. Han har dock ingen vidare funktion i scenariot. Men det kan ju hända att hon tillfrågas om honom. Däremot känner hon inte till Anna Bergdahl, även om hon vet att man kan ha alter egon i andra parallellvärldar.)

Så småningom lär väl karaktärerna fortsätta på sin väg hemåt.

Busskufen vid busskuren

Efter lekplatsen passerar de en viadukt över motorvägen, varefter de kommer till en busskur. Där får karaktärerna få ett oväntat möte:

Mitt ute i gatan står en äldre man med tovtigt och spretigt skägg. Han har ryggen mot karaktärerna och ropar med uppsträckta armar efter Guds råd och Guds hjälp. Han vänder sig mot karaktärerna och frågar dem om de har vad HAN vill ha. "Ni måste ge HONOM vad han vill ha för att kunna rädda era själar! Kan ni det?" Karaktärerna ser tydligt att mannen är högradigt berusad. Om karaktärerna ignorerar honom, svarar nekande på frågan eller ljuger honom rätt upp i ansiktet så beslutar han sig för att förekomma händelsernas utveckling en smula. Han hojtar "Jag måste frälsa era själar i stället!" och plockar fram en stor morakniv Han yrar vidare osammanhängande om att han handlar på ett heligt uppdrag och så försöker han kniva en karaktär, men missar. Nu uppmärksammas detta av rollspelets allestädes närvarande entitet och han snubblar till när han skall försöka hugga någon en andra gång och ramlar och sätter kniven i sig själv.

Jakten

Förmodligen flyr karaktärerna från gubben, men oaktat detta, så kommer de snart att bli jagade av fem stora, stöddiga typer. Vissa av karaktärerna känner igen dessa som det fruktade Hultagänget, ett gäng ungdomar i övre tonåren, vilka roar sig med att terrorisera oskyldiga förbipasserande, speciellt då små nördar. Hultagänget har värmt upp med stora mängder öl och röka, och är pigga på att spöa upp några oskyldiga typer, fast de fem karaktärerna vill de "bara" slå medvetlösas för att föra till sin

ledare: Gunnar Ruyter. Vidare är de beväpnade med knivar.

Där jakten börjar finns egentligen ingen plats att gömma sig: Runtom finns bara byggnader i korrugerad plåt (garage). Däremot finns det ett radhusområde en bit fram. Ingen av de boende där vill hjälpa dessa "stökiga" ungdomar, och staketen runt trädgårdarna är av den så populära nättypen, vilka som bekant är besvärliga att snabbt klättra över. Karaktärerna kommer förmodligen att åsamkas en hel del skador, men ingen kommer att dö riktigt än. En extremt listig karaktär kan lyckas undkomma Hultagänget, bara för att konfronteras med en liten, skallig gammal gubbe, som hejdar karaktären med lämplig besvärjelse, och allt blir svart...

Efter en obekant tidsrymd vaknar karaktärerna upp. De sitter fjättrade (med medeltida handbojor) vid en vägg. De flesta har ont. Framför dem får de se en liten skallig gammal gubbe sitta vid ett enormt ekbord fyllt med böcker och föremål (bland alla föremål ser man också en halv stav). De fem ungdomarna befinner sig också i rummet. (Gubben kallar dem för Beltrod, Zeltrod, Nisse, Nisse och Ozymandias). Gubben presenterar sig som Gunnar Ruyter.

Gubben vill ha den andra delen av sin stav och han är övertygad om att karaktärerna är inblandade i det hela (*vilket de faktiskt är på sätt och vis*). Därför förhör han dem genom att ställa diverse frågor, av vilka karaktärerna knappast kan svara på någon enda.

Var är min stav?

Varför är den där?

Vem har haft sönder den?

Hur mycket minne har en Z88 portföljdator?

Vad gör ni här?

Vad är fjärde roten ur 17634?

Hur många hit points har Tarrasquen?

Och så vidare. Frågorna behöver inte vara signifikativa. Han blir mer och mer uppretad. Vid felaktigt svar (dvs. allt) så sätter han en stav i valfri karaktär (denne får en kraftig elchock), alt. släpper en i Hultagänget lös på stackaren och allt blir svart. Låt det gärna dröja en liten stund mellan varje karaktär. Spelaren tror förmodligen att han bara tuppatt av. När det har svartnat för alla så är det dags att dela ut rollpersonerna.

Observera att Gunnar Ruyters mål här är att få hela sin stav, emellertid kommer han att – påverkad av rollspelets entitet – drabbas av raseri när karaktärerna inte kan hjälpa honom, och bringa dem om livet. Efter detta märker han att han är på väg ut i verkligheten, och därför vill han komplettera ritualen genom att avliva även RP.

DEL III: Nu kommer den nya tiden

TID: 21 oktober 2000

PLATS: Göteborg

"I USA har det hänt att ungdomar överidentifierat sig med sin rollfigur. Till slut har rollfiguren tagit överhanden och när den unga människan tar sitt liv så gör han det som sin rollfigur. Att en ung människa skulle ta sitt eget liv, eller andras – vilket har hänt – i skepnad av sin rollfigur är inte så otroligt konstigt... [(ett kort stycke om Drakar och Demoner borttaget)]... I regelboken berättar man under rubriken "Liv efter döden" att en rollfigur som dör, kan återuppstå i en ny skepnad. Om man kan få en yngling att tro detta, har man ju också sopat undan hindret för självmordet; döden blir då bara en port in i ett annat liv, kanske som en ännu mer spännande rollfigur." (Allan Rubin, Ur MAGAZINET, Oktober 1991)

Bakgrund till SL:

I denna del är det dock väldigt mycket upp till spelarna vilka som drabbas av vad, och exakt vad de drabbas av.

Innan vi börjar med den delen bör du ha följande i åtanke: Karaktärerna dog i del 2. Som alla vet måste man offra något under genomförandet av en ritual. I detta fall har fem stycken karaktärers liv, symboliserande delar av fem själar, offrats i en ritual, vilken ger rollspelets entitet en möjlighet att strömma ut i den verkliga världen, enär rollpersonerna gått betydligt djupare in i spelet än vad som är normalt. Rollpersonerna befinner sig själva i gränslandet mellan spelvärlden och den verkliga världen. Rollspelets väsen (personifierat av Gruyter) kommer nu att försöka lokalisera rollpersonerna för att få resten av deras själar. Lyckas rollspelet med detta kan det ta över vår värld, och alla rollspelskritikers mardröm besannas. Det är alltså en vettig idé för rollpersonerna att stoppa detta.

Vi kommer också osökt att tänka på två oskrivna men tänkvärda lagar för rollspelare:

1. Never split a party
2. Don't ever call the Police

Bryter spelarna mot dessa lagar, så skall de straffas... Hårt!

Hos hypnotisören

Hypnotisören, Georg Dyberg, är en bekant till en av RP. Han har inga ondskefulla baktankar med denna seans, och har alltså inget emot att förskänka dem i trans igen om de skulle komma tillbaka och vilja det. (Mer om detta senare). Exakt hur ritualen gått

till är det ingen idé att spekulera i. Spelet i denna del börjar med att RP plockas ur hypnosen av hypnotisören. När han säger "VAKNA!" och knäpper med fingrarna kan spelet börja.

Georg är 40 år och har sitt eleganta kontor på Kungssportsavenyn inte långt från Götaplatsen. Han är något rundnätt, och tunnhårig. Han är iklädd en form av tunika med speciella, New Age-mönster på. Hans språk är högtravande och fyllt med krångliga ord. Rummet är lyxigt inrett med fem plyschklädda fåtöljer (det är goda tider för hypnos alt. Själaresoer nuförtiden). Man kan hitta diverse olika New Age-böcker, tavlor/planscher med symboler och all möjlig meditationsmusik (främst från skivbolaget Fønix). En dörr märkt "Privat" leder in till hans arbetsrum med pärmar och papper och en annan leder ut ur rummet, till ett annat rum där hans sekreterare, en parant blond kvinna i 30-årsåldern iklädd en strikt blå klänning, sparsmakat sminkad, befinner sig. Hon heter Angelica Mårtensson. Hon är korrekt, och pedantisk. Hennes språk är en aning ovärdat och slangbetonat ("Det är typ mycket nu...") Om karaktärerna kommer tillbaka för att prata med Georg så ber hon dem att slå sig ner och vänta medan hon kontakter Georg. Dörren till hans mottagning är dock inte låst, så de kan rusa in dit direkt om de tycker sig ha bråttom.

När alla RP vaknat, så tackar Georg dem för deras medverkan, och hoppas att de uppskattade spelsessionen. Tyvärr har han mycket att göra, så han skickar ut dem tämligen omgående. Georgs kontor är beläget på fjärde våningen. Våra hjältar tar antagligen hissen ner för att bege sig till det bokade bordet på Restaurant Babar.

Vad som nu händer är upp till spelarna. Följande episoder kan karaktärerna drabbas av:

"The owls are not what they seem..."

Flera små detaljer kan börja få RP att ana oråd. Låt RP lägga märke till några av dem, men alla är sådana att de förvisso KAN ha naturliga förklaringar:

* I Wettergrens Bokhandels skyltfönster verkar de just nu genomföra en stor drive med AD&D 3rd Edition, som ju är nyutkommen. I fönstret ser man bara Players Handbook och Dungeon Master's Guide, inga andra böcker utom rollspelsböcker (EON etc.) med undantag av att videofilmen / DVDn "Armageddon" finns uppställd.

* Reklamaffischer för en ny utställning på Göteborgs konstmuseum finns där man minst anar det. Utställningen rör Håkan Ackegårds samlade verk.

* RP får syn på en reklamaffisch för BSK-18, uppsatt någonstans.

* Eventuella TV-apparater RP passerar visar enbart en lång intervju med Jonas Birgersson, FramFabs ledare och före detta SVEROK-ordförande.

* Den stora biografen på Avenyn har satt upp reklamaffischer: "*Kommande program: Courtney Soloms storfilm 'Dungeons & Dragons'*"

* Någon av RP råkar höra någon som pratar i mobil nämna "Ja, jag skall ju gå på Harold Johnsons föredrag..."

* Efter ett tag så blir Avenyn avspärrad, och en Riddarkortege passerar genom staden, på förfrågan sägs det att det är SCA (Society for Creative Anachronism) som har kongress i staden.

Verklighet eller dikt

Under tiden som RP upptäcker att rollspelsvärlden infiltrerar den vanliga världen, så får de också glimtar från deras karaktärens resp. PCs liv som vore det på riktigt. Varje RP har fragment från sin karaktär, som kommer att dyka upp i RPs hjärnor under denna del. Du väljer själv när du skall skicka ut dessa. Föreslagen ordning på fragmenten är:

Dan Rosenberg fragment 1
Jan Englund fragment 1
Roger Drebin fragment 1
Christer Pauli fragment 1
Dan Rosenberg fragment 2
Anders Nilsson fragment 1
Christer Pauli fragment 2
Jan Englund fragment 2
Dan Rosenberg fragment 3
Anders Nilsson fragment 2

Rogers fragment 2 är tänkt att delas ut när episoden med Anna Bergdahl slutar, men skulle denna episod inte inträffa, eller följa helt andra vägar, så bör den delas ut innan Dans tredje fragment. Detta skall dock ske i samband med att han slår i huvudet av någon anledning. (Kanske tappar han något och böjer sig ner för att ta upp detta, och slår i huvudet när han reser sig.) Rogers fragment 3 delar du ut ett par minuter efter fragment 2.

Restaurang:

Christer Pauli har bokat ett bord för fem på Restaurant Babar, en liten trevlig restaurang på Avenyn. Maten är franskinspirerad och ligger i prisklassen 170-200 spänn, och restaurangen har givetvis fullständiga rättigheter. När man kommer in så möts ser man rätt in i en trappa som leder till en nattklubb på övervåningen. Till höger om

ytterdörren finns en garderob, där avgiften för att hänga in jackan är 20 kronor. Restaurangen är på nedervåningen, till höger om trappan upp, och är på sätt och vis avdelad i två delar, åtskilda av ett par trappsteg. Nedre delen innehåller ett knappt halvdussin bord för fyra, plus ett runt bord med plats för fem stycken. I övre delen finns fyra stycken bord för två, och lite längre bort finns restaurangens disk och kök. Längs väggarna löper hyllor, på vilka det står ett par tomma Chianti-flaskor, och andra fina vinflaskor. Personalen är prydligt klädd, kunnig och alltid artig.

Anna Bergdahl

Roger (som är Singel) får se den rödhåriga donnan (*Jäpp, samma tjej som dykt upp tidigare – samma handout igen*) sitta ensam vid ett tvåmannabord i restaurangen. Hon heter Anna Bergdahl, och är en ganska vanlig tjej, 23 år, som pluggar engelskspråkig litteratur. Mer exakt benämns hennes kurs som "*Engelska: Fördjupningskurs 2 – Litteraturvetenskaplig inriktning 20 poäng*". Hon har bestämt sig för att fira att hon fått MVG på en uppsats. Hon är singel, och kan mycket väl vara intresserad av Roger. Hon har därför inget emot om han vill sätta sig vid hennes bord. Det är heller inte uteslutet att hon kan tänka sig byta telefonnummer med honom.

Småpratet avbryts emellertid av att hennes mobiltelefon ringer. Hon svarar och det är en väninna som undrar lite om en film. Anna förklarar: "*eXistenZ hette den!... Jo, den var mycket bra, men ganska flummig... Det var några som gick helt in i ett spel, och i spelet, då, så började de att spela ett annat spel. När de så småningom tog sig tillbaka till den verkliga världen, så visade det sig att den verkliga världen egentligen var ett spel.*" ((Som synes förklarar Anna inte bara filmen eXistenZ, utan också scenariot.))

Anna och Roger bör försvinna iväg tillsammans, och elegantast sker det genom att Anna, efter en liten pratstund, måste iväg på något engagemang. Hon betalar och går ut, men strax efter det att hon gått så märker Roger att hennes mobil ramlat ur hennes väska och ligger på golvet (antagligen genom att den börjar ringa). Han lär ta med den och springa ut för att hinna ifatt henne. Han hinner ifatt henne på en sidogata ett par minuter från restaurangen. Väl där lägger Roger märke till tre personer som är på väg mot dem. Alla tre är klädda som typiska Vampire-lajvare (Svart läder, kedjor, nitar och smink). Två av dem går med korsade armar, på typiskt Vampire-lajvmanér, och Anna lägger inte märke till de två. De tre är egentligen Ozymandias', Beltrods och Nisses inkarnationer i denna världen. Efter att ha börjat prata med våra hjältar så börjar Ozymandias hota dem med

Butterfly-kniv. Ozymandias är ledaren, och han tystar ner de andras eventuella invändningar. Ozymandias känner till Rogers namn, och antyder att han känner till att det är 5 RP till antalet. Han tvingar Roger att ringa till de andra i gruppen, för att få dem att komma dit.

När Roger har ringt, så lyckas Ozymandias medhjälpare uppmärksamma honom på att det är 5 RP medan de bara är 3, och eftersom 3 skurkar är färre än 5 hjältar, så får de lägga om taktik. Han nämner att de måste ta och ringa "Gunnar Ruyter", innan Beltrud slår Roger medvetlös, och de tar med sig Anna och försvinner till sitt högkvarter tills ett annat tillfälle yppar sig. När Roger är medvetlös får han Fragment nr 2.

Bilen

Det visar sig att RP inte kan åka hem med sin bil. Den har nämligen råkat ut för det mystiska att motorn försvunnit spårlöst. Naturligtvis finns det ingen som tror på RP när de säger detta.

Polis, Polis, Potatisgris!

Om RP kontaktar polisen eller gör något typiskt olagligt, så dyker polisen upp. Polisen är i själva verket hejdukar till Gruyter, och skulle inget hellre vilja än att samla ihop samtliga RP på ett och samma ställe. I detta fall polisstationen. Om RP vägrar, så kan alltid polisstationen komma till RP i stället (dvs den råkar ligga alldeles om hörnet!)

Polisen kör mer än gärna RP dit "för att de skall kunna göra en anmälan". Har RP gjort något olagligt, så för polisen dem dit. Eftersom det är lördagkväll så befinner sig inte speciellt mycket personal i polishuset, så RP har goda möjligheter att rymma (om inte deras PCr dog i del 1). Det skall dock inte vara uppenbart för spelarna, utan de får gärna jagas av ett gäng poliser.

När de först kommer till stationen för att anmäla något, eller förhöras, så ställer receptionisten, en 30-årig blond kortklippt kvinna i korrekt polisuniform, ett antal frågor till en av RP. Följande frågor ställs, i denna ordning:

1. Vem är er Dungeon Master?
2. Vilken klass har din karaktär? Thief, Magic-User, Fighter eller Cleric? *(Denna och följande frågor frågad till en som inte är sagd att vara DM)*
3. Har du kört multi-klassade karaktärer?
4. Vilka är hans värden på en skala 3-18?
5. Hur länge har du spelat detta spelet?
6. Hur länge har du haft din karaktär?
7. Vilken level har han?
8. Vad är hans alignment?
9. Har han fått någon förbannelse på sig?

10. Vad var hans namn?
11. Vilken ras hade han?
12. Vilken level har han?
13. Vilken gud eller gudar dyrkade han?
14. Har du läst Necronomicon eller känner du till den?

((Frågor som polisen skall fråga personer misstänkta för ockulta brott enl. Patricia Pulling. Hon hävdar att "felaktiga" eller oklara svar är ett tecken på att man försöker dölja sanningen bakom den satanistiska kult man tillhör! Och ja, fråga 7 och fråga 12 är lika, och det är säkrast för RP att svara samma sak på båda.))

Polisen blir mer och mer upprörd för varje svar som inte stämmer överens med hennes "mall" (se nedan). Om svaren är alltför felaktiga, så kommer polisen att dra upp sin tjänstepistol för att mörda alla RP och "rädda deras själar" (vilket då egentligen är tvärtom, eftersom deras själar i stället offras)

(För enkelhets skull kommer här den mall som polisen bör använda, fritt översatt från Patricia Pulling)

1. Det är en bestämd person som är Dungeon Master, så påstår de något annat så ljuger de!
2. Följande finns att välja mellan: Thief, Magic User, Fighter, Cleric.
3. Se ovan.
4. Följande grundegenskaper finns: Strength, Wisdom, Intelligence, Charisma, Constitution och Dexterity. Poängen ligger mellan 3 och 18.
5. Inget svar angivet som korrekt.
6. dito.
7. Samma här, men frågan måste anses riktig eftersom den återkommer som fråga 12.
8. Följande *alignment* finns: Chaotic Evil, Chaotic Good, Chaotic Neutral, Lawful Evil, Lawful Good, Lawful Neutral, Neutral Evil, Neutral Good och (True) Neutral.
9. Om "Ja", vilken typ och förmå honom diskutera detta.
10. Ockulta namn är en stor risk.
11. Följande raser finns: Dwarven, Elven, Gnome, Half-Elven, Halfling (Hobbit), Half-Orc och Human. Eftersom inte vare sig alver, dvärgar eller de övriga står omnämnda i bibeln, måste de vara skapade av Djävulen. Därför medför det stora risker att spela en icke-mänsklig karaktär.
12. Se fråga 7.
13. Inga kommentarer.
14. Detta hjälper för att avgöra eventuell kunskap om det ockulta, och om spelfärdigheter lutar åt den mörka sidan.

Time to say goodbye...

Det är tänkbart att RP försöker finna ett sätt att ta sig ut ur Göteborg. Det kommer dock inte att gå så bra:

Bil: Deras egen bil är oanvändbar, och försöker de stjäla en bil kommer polisen på stört. Försöker de lifta, så märker de att ingen har tid att ta upp liftare. De kan dock hyra en bil, men kommer då att bli jagade av Gunnar Ruyters hejdukar, och om de då kör för fort, så blir de fasttagna av polisen.

Taxi: Alla taxibilar körs av Gunnar Ruyters agenter, och RP kommer att finna att det var en dålig idé att ta taxi. Enda undantaget är om de tar taxi för att komma till hypnotisören, vilket går utmärkt.

Buss: Bussen till Borås går inte på ett par timmar än, och under den tiden hinner Gunnar Ruyters hejdukar att hinna lokalisera RP, med känt resultat. Skulle de välja att ta buss någon annanstans än till Borås så kan detta lyckas, men rollspelet är dem på spåren, och förr eller senare så kommer de att åka dit.

Tåg: Biljett går inte att köpa – lång kö, och det tar en evig tid för alla att köpa biljetter. Det är dock möjligt att komma ombord på tåget ändå. Det kommer att avgå lyckligt, men vid första stationen – Liseberg – så stannar det, och in kommer fyra dödsänglar ridande på enorma skeletthästar. De halshugger med sina liar samtliga i vagnen utom RP. De skall till att expediera RP också, när en man uppenbarar sig i dörröppningen. Denne man är Jim Morrison. Han reciterar följande:

*"This is the end, beautiful friends
This is the end, my only friends, the end
It hurts to set you free
But you'll never follow me
The end of laughter and soft lies
The end of night we tried to die
This is the end."*

Det är det sista som RP hör i detta liv. ((*Hyllning till KULT-äventyret ett eko från det förflutna – Jan Rosenberg har spelat det scenariot, så han känner igen detta.*)) Välj valfri epilög, alt. om det är mycket tid kvar börja om från Del III:s början.

Upplösningen

Rollspelet försöker pejla in RP för att kunna ta resten av deras själar, det duger inte med några andra själar. Detta innebär att RP i början mest blir åsyna vittnen till vad som händer, men varefter tiden går så blir de allt djupare involverade i episoderna.

I slutet kommer de att konfronteras med Gruyters hejdukar igen. De kan komma i olika former: Vampire-lajvare, SCA-folk, Liktorer, Nosferatu, Cyborger etc. Välj lämpligt spelsystem. Oavsett vilket så lär RP ha svårt att besegra dem eller ens göra skada på dem. Dog de i Del I så är de dödens lammungar.

Om RP har delat upp sig i grupper, så kommer hejdukarna att medelst pistolhot försöka tvinga en av RP-grupperna att ringa till de andra grupperna för att föreslå att de träffas på ett ställe. Alternativt så kommer hejdukarna i större mängder, och övermannar RP-gruppen för att föra dem till sitt högkvarter.

Gunnar Ruyter och hans hejdukar har en bas i Hvitfeldtska gymnasiet, närmare bestämt i källaren där Magic-spelarna brukar hålla till. De vill gärna få dit RP, eftersom det där är enklast att likvidera dem, men i nödfall kan de nöja sig med andra platser. Om någon RP förs dit, så spärras han in i ett litet rum i källaren. Han märker dock att hans mobil fungerar, så att han kan ringa efter hjälp – för det är precis vad skurkarna vill. Om RP inte delar upp sig, så kan skurkarna använda Anna Bergdahl, som de har kidnappat och fängslat i högkvarteret.

När alla RP har kommit till Hvitfeldtska (om inte förr så när de skall ta bilen), så sätter Gunnar Ruyter igång. Hans hejdukar, vilka med lätthet överstiger fem stycken försöker omringa RP och föra dem till källaren. Listiga spelare kan kanske undkomma tillfälligt, men kommer att jagas av rollspelets agenter. Avpassa tiden de jagas efter hur lång tid du har till godo. Om spelarna dock kommer på att de vill försöka hypnotiseras igen, eller vill fly till Georg, så kan du låta dem undkomma med ett nödrop.

Rollspelet vill komma ut i vår värld. Ett sätt för RP att hindra detta är att ta sig tillbaka till hypnotisören för att hamna i trans igen, och spela om från början. ((*Minns Eleonoras ord: Börja om från början för att undvika slutet efter slutet*))

Ett problem med denna plan är hur man skall ta sig till hypnotisören. Hissen lär jävlas med dem på vägen upp. Den stannar mellan två våningar. Nödtelefonen är trasig, mobilerna har ingen täckning inne i hissen etc. Om RP fastnar där får de allt klättra upp genom luckan och komma vidare (hänvisning till valfri film där detta sker) *Hissar är onda!*

Hypnosritualen går till så att hypnotisören spelar avslappnande musik, och lugnt mässar att RP skall slappna av, och andas lugnt. Under det att han räknar baklänges från tio till ett, så sjunker våra hjältar allt djupare ner i hypnosens grepp.

När RP har fallit i trans igen börjar spelet om från allra första början. Nu är karaktärerna dock väl medvetna om att de är rollspelskaraktärer och därför lär de reagera på lite annorlunda vis. Om det är så att någon av RP har dött eller försvunnit, så betyder inte detta att spelaren inte kan delta mer. Karaktärerna finns fortfarande kvar, och rent praktiskt spelas den saknade RPns karaktär av någon av de andra RP. Det behövs faktiskt bara att en enda RP blir hypnotiserad för att detta skall funka. Om de lyckas förändra förloppet, så vaknar alla fem i hans hypnosfåtöljer, oavsett hur många som faktiskt hypnotiserades.

De kommer så småningom att konfronteras med Hultagänget igen. Nu finns det i grunden två varianter som spelarna kan försöka lösa sina problem med:

1. De försöker bråka med dem.

Detta kan fungera om karaktärerna denna gång utrustats med lämpliga vapen. Det lär dock bli en våldsamt fight, och en eller flera av karaktärerna bör stryka med. Ett enkelt sätt att avgöra striderna är helt enkelt att slå en lämplig tärning motståndaren, och en tärning för karaktärerna. Högst vinner sin respektive strid, och så fortgår det tills endast en sida återstår. Vill man inte trassla med tärningar kan man alltid köra Sax-Papper-Sten...

Om alla karaktärer dör, så har resten av deras själar offrats till rollspelet, och rollspelets entitet kan nu ta över den verkliga världen.

Om alla motståndare dör, så upptäcker karaktärerna till sin fasa att de inte kan lokalisera Gunnar Ruyter. Det enda de kan göra är att försöka komma ur hypnosen och börja om igen.

2. De visar för Hultagänget att de har vad Gunnar Ruyter söker.

Om Karaktärerna denna gång har andra halvan av staven, vilken Gunnar Ruyter söker, så är det en god idé att visa upp denna för Hultagänget som då för karaktärerna till G. Ruyter. När han har fått denna, så låter han karaktärerna gå, och de kan fortsätta med sina vanliga liv. RP vaknar ur hypnosen, och världen är precis som den alltid varit, eller...? (Se Epilog II)

Ett annat sätt att undvika problem är förstås att döda Gruyter i verkligheten (hur nu det skulle gå till).

Ett tredje sätt är att begå självmord, för att hindra att rollspelets entitet får ens själ, fast vem vet – det kanske inte hjälper. Det kan till och med bli så att

du i sådana fall kan köra del III från början igen. (Döden är bara början)

Epilog I

Om RP dör

"Ni börjar uppslukas av intigheten, den intighet som man uppnår efter döden. Det sista ni ser innan allt blir svart är hur passagen är vidöppen. Inget kan hindra Rollspelet från att tränga igenom till den verkliga världen. Ni ser varelser, monster och företeelser hörande till Rollspelet tränga in i vår värld. Någonstans där bakom anar man hur Cthulhus olika gudar tornar upp sig. Allt övervakas av de som inledde allting en gång i tiden **Dave Arneson** och **Gary Gygax**, vilka nu kan lämna sina mänskliga hamnar och återta sin sanna form."

Epilog II

Om RP ger Gunnar Ruyter hans stav

"Ni gör en gammal man lycklig. Han lyckönskar er och ni fortsätter er avbrutna färd hemåt. Ni skiljs åt för att gå hem och sova. Ni hör alla hypnotisörens röst som börjar räkna ner från 10 och kalla er tillbaka till medvetande igen. När han når noll och knäpper med fingrarna vaknar ni ur hypnosen alla fem, och efter att ha tackat honom för hjälpen, så går ni till bilen och åker hem till Borås igen. Av Rollspelets inverkan på världen syns inte ett spår."

En kort konstpaus följer...

Du, i rollen som DM (Anders Lannér) börjar tala till de fem spelarna Turbo-Laser, Mogge, Bonzo, Mowits och Svensson, rörande den här intressanta rollspelsessionen. Det var alltså du som skrivit det här scenariot, och ni är sex stycken rollspelare i 15-16-årsåldern som ville prova en annan typ av rollspel än den vanliga hack-and-slay-metodiken.

Spela ett tag med detta, och hoppas att spelarna fattar vad som händer, att det när allt kom omkring faktiskt var så att karaktärerna var verkliga medan RP var spelade? Snart är emellertid Anders trött, och karaktärerna beger sig av hemåt igen, ivrigt diskuterande detta scenario.

Efter ett tag kommer de fram till den lekpark de alltid brukar snedda igenom. Vid ett av borden lägger karaktärerna märke till att det står några tända ljus. Vid bordet sitter en kvinna. De känner igen henne. Eleonora Zande / Anna Bergdahl!
Jag tror att vi bryter där...

THE END is the beginning is the end
(Smashing Pumpkins)

EFTERORD:

"Bortom en avgrund i den underjordiska natten leder en gång till en mur av tunga stenblock. Bortom muren reser sig Y'gonac för att bli tjänad av de sönderslitna blinda skepnaderna i mörkret. Längre har han sovit bortom muren och de som kryper över stenblocken, springer över hans kropp ovetande om att det är Y'gonac. När hans namn uttalas eller läses, träder han fram för att bli dyrkad eller för att förtära skepnaden och själen från de han slukar. De som läser om ondska och söker dess form inom sitt medvetande, kallar fram ondskan så Y'gonac kan återvända för att vandra bland människorna och invänta den stunden då jorden blir ödelagd och Cthulhu reser sig från sin grav bland sjögräset, då Glaaki skjuter upp kristalldörren och Eihorts avkomma förs till dagsljuset, då Shub-Niggurath vandrar ut för att krossa månens rund, Byathis bryter sig ur sitt fängelse och då Daoloth sliter bort illusionen för att blotta verkligheten som är dold bakom".

- sida ur Glaakis uppenbarelser, vol.12

Vad är nu meningen med detta? Anledningen kommer att bli uppenbar för alla och envar som läser följande stycke.

"Y'gonac kan vanligtvis bara anfälla personer som på något sätt har blivit medveten om hans existens, vanligtvis genom att läsa åtminstone en sida ur "Glaakis uppenbarelser". Y'gonac är förslagen när det gäller att få folk att läsa stycken ur denna fruktansvärda bok utan att de vet om vad de gjort."

- Cthulhu regelboken

Välkommen i gänget!

Författaren