


SLÅ EN T6 FÖR SAN

SLÅ EN T6 FÖR SAN



Spelet:

Dela antingen ut karaktärerna som du vill eller låt spelarna välja

Varje spelare får en bunt papper där första sidan är en karaktärsbeskrivning och information om vad de har för känslor inför de andra karaktärerna. Den här sidan kan de läsa direkt. Efter det innehåller varje sida en kort beskrivning av deras ingångskänslor, tankar och eventuell bakgrundsinformation inför scenen som ska spelas. Be spelarna läsa igenom den relevanta scenbakgrunden inför varje scen.

Lite tips på slp:s med repliker finns i slutet av varje scenbeskrivning, men improvisera hur mycket du vill!

Bakgrund:

Året är 1996 och påsk i Skillingaryd bjuder på idel släktmiddagar med lamm och ägg.

Men för dig är det dags för något nytt. Du lyckades övertala dina föräldrar att det knappt ens kommer att märkas om du inte är med på middagen.

Ni har snackat om det här två år i rad nu och äntligen är ni på väg.

Med ditt rollspelsgäng ska du besöka GothCon för första gången för att få testa vampirelajv.

Vampirelajv måste vara det coolaste som någonsin uppfunnits i kulturväg, tycker åtminstone delar av gruppen.

Det är en dröm att få slippa påskan i kyrkan och ägna sig åt rollspel och the masquerade!


Ni packar således omsorgsfullt den lånade bilen för att bege er mot Göteborg, fulla av förväntan.

Karaktärer:

För SLs info:

17 år - Wadström: möp, överlevnadskit, tuff på ytan. Aktiv i Hemvärnsungdom när hen inte rollspelar. Barndomsvän med Wadström, men relationen har börjat bli en aning ansträngd på senare tid.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



17 år - Kim: medlem i originalgruppen, helt inne på Vampire, den som dragit ihop gänget. Spelar alltid Ventrue (starkaste och mest dominanta klanen). Powergamer. Lillasyskon till C-J, barndomsvän med Wadström.

18 år - Robin: morbror på Chalmers. Frireligiös bakgrund. Skryter om sina "erövringar". "Alfa". Gillar Lovecraft och har läst en hel del om det ockulta. Inflyttad till Skillingaryd från Stockholm.

22 år - C-J: Storasyskon till Kim. Har spelat en del, men är med mest som förkläde, och på grund av körkort. Tänker försöka smita iväg på spelning med S.P.O.C.K på kåren.

Scensynopsis:

Akt 1

Scen 1:

Handouts: Bild på bilen (1) och Göteborgskarta (2)

20 – 40 minuter

Bilpackning utanför Kims och C-Js föräldrars hus. Svårt att få plats med all packning – Kim har otroliga mängder saker. Under resan till Göteborg kan man uppmuntra spelarna att prata och börja få grepp om sina karaktärer. Väl framme i Göteborg kommer de att åka vilse upprepade gånger och hamna på Hisingen, tills de äntligen lyckas vända kartorna rätt och hitta till Hvitfeldtska.

Scen 2:

Handouts: Postgiroblankett (3)

10-30 minuter


Inne i kafeterian för registrering. Långa köer, och mycket folk. Beskriv gärna det som händer där inne ingående (Rollspelsbar, Jolt Cola, Äggmåltävling, Diorama, Alvtecknare, mm).

Anmälningen finns inte i systemet, de behöver visa kopia på postgiroblanketten. Ingen vet vem som har den. Tjafs. Det visar sig att C-J har haft den i fickan hela tiden.

Första lajvongången har redan startat och är full, men de blir erbjudna att spela rollspel under tiden. De får gärna undersöka kafeterian närmare.

Viktigt att spelarna till slut väljer att spela. Kanske töms kafeterian på folk och det blir helt dött, om de är svåra att få ut.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



Scen 3:

Handouts: Karaktärsformulär till D&D (5-8)

Övrigt: Spelledarskärm. Lite regler till D&D. En enkel karta till dungeon crawl.(4)

30 – 50 minuter.

I en liten sal. Sur, skäggig spelledare som spelleder ett klassiskt D&D dungeon crawl äventyr. Låt spelarna få ta sig runt i källaren och mata på med monster. Utveckla gärna och mot slutet kan gärna någon eller några karaktärer dö.

Det droppar vatten någonstans.

Scenen avslutas med att en GothCon-funktionär kommer in och ber alla samlas på parkeringen.

Några vampire-lajvare har försvunnit.

Viktigt att spelarna blir medvetna om att det droppar vatten, och att GothCon-funktionären är stressad.

Slut på akt 1 – passar bra för att ta en kort paus

Akt 2

Scen 1:


20 – 30 minuter

Samling på parkeringen. Inräkning av alla och information från staben –några lajvare har försvunnit, räddningstjänst är tillkallad och alla lag med myndiga personer behövs för att söka igenom området innan det blir mörkt. Beskriv gärna ingående, och låt spelarna prata med andra GothCon-besökare som är oroliga eller tror att allt är ett skämt.

Vår grupp blir ivägsvepta av en besynnerlig vaktmästare som mumlar oupphörligen om att något måste göras, 100 år sen, de trodde att det var en lek, mm. Gruppen leds till en flygel i Norra byggnaden och får i uppdrag att söka igenom alla våningar, med början i källaren. Vaktmästaren ger dem en liten påse fin sand innan han avviker.

Viktigt att gruppen följer med vaktmästaren ner i källaren, och att de tar med sig påsen med sand.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



Scen 2:

Handouts: En bunt med ockulta papper (9), information till Robin (10)

20-30 minuter

Källaren ser ut att vara flera hundra år äldre än när de gick in i byggnaden. Slitet och skadat. Det sipprar vatten, pölar på golvet. Dova ljud och jordskalv.

Korridor med stängd dörr i slutet. Viktigt att spelarna går in.

Kontor, helt intakt. På golvet är en symbol (samma eldersign som i handouts för scenen), som inte är helt färdig, ritad med sand. På ett skrivbord ligger en hög med skrynkliga papper (handouts).

I ett hörn upptäcker de en person med svarta kläder. Han karvar sig i handlederna med en glasskärva och är i stort sett okontaktbar. De försöker förhoppningsvis få med sig lajvaren ut ur källaren.

Rummets golv kommer långsamt att börja fyllas med vatten som löser upp symbolen.

Viktigt är att de tar med pappershögen. Om de vägrar ta med sig lajvaren är det ok (om än konstigt...)

Scen 3:

30-50 minuter.

Scenen är uppdelad i våningar – kommer börja på markplan (när de kommer upp från källaren), fortsätta upp på andra våningen, sedan hamna i källaren igen. Den avslutas på parkeringen.

Om de försöker ta sig ut ur byggnaden, eller går åt ett annat håll än upp kommer de ändå bara att hamna på den våning de ”ska” vara.

Ljuden och skalven ökar hela tiden i styrka.


Korridoren på markplan känns gammal och övergiven. De genomsöker ett antal rum. Vissa är bara tomma, fuktiga och fulla av spindelväv, i andra hörs ljud och saker verkar röra sig. Sista rummet är fullt av skåp, fulla av gamla flaskor och burkar – speciemen i formaldehyd – saker rör sig i burkarna och de hittar en flicka som skakar i ett skåp.

En känsla av att de är betraktade.

Våning två: En stark känsla av att någon tittar på dem, förföljer dem. Paranoia. ”japansk skräck”.

Ett antal rum att söka igenom. Känslan av obehag blir starkare och starkare.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



Spelarna möter en lajvare i korridoren. Han är oförstående – hävdar att han bara varit på toa i fem minuter. Blod rinner från hans tinning, men han är helt obrydd. Försvinner när de inte tittar på honom.

Källaren: Vare sig de går uppåt eller neråt hamnar de i källaren. En dörr stängs bakom dem och de står i en korridor. Längst bort i korridoren finns ytterligare en dörr. Gammalt och slitet, vatten som rinner längs väggarna, luktar illa som dy, fuktskador som dyker upp framför ögonen på dem.

Om de försöker lämna rummet genom dörren de precis kom in genom kommer de bara att återfinna sig i korridoren, tills de väljer dörren i andra änden.

De sugs liksom in i rummet. Bakom dem sjunger dörren in i väggen. Golv och väggar är svampiga, organiska (tänk ett rum av levande kött) och pulserar. En spricka (sår) i golvet. Skalven ökar och taket på rummet börjar spricka. Plötsligt rasar stora delar av taket in och det visar sig att de är under parkeringen.


Det bubblar och rör sig i såret. De kan nu ta sig upp på parkeringen. Tentakler börjar svepa ut ur sprickan och dra tag i besökare och funktionärer och slita ner dem i avgrunden. Förhoppningsvis har de vid det här laget insett att de måste rita symbolen på marken med sanden.

Om de ritar symbolen kommer skalven avta och sprickan sluta sig. Annars kommer de till sluta att slitas ner i avgrunden.

Avslut:

Nyhetsuppläsning. Antingen 15 eller 400 döda.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



Scenario

Akt 1

Scen 1:

Synopsis:

20 – 40 minuter

Bilpackning utanför Kims och C-Js föräldrars hus. Svårt att få plats med all packning – Kim har otroliga mängder saker. Under resan till Göteborg kan man uppmuntra spelarna att prata och börja få grepp om sina karaktärer. Väl framme i Göteborg kommer de att åka vilse upprepade gånger och hamna på Hisingen, tills de äntligen lyckas vända kartorna rätt och hitta till Hvitfeldtska.

Handout: Bild på bilen

Göteborgskarta (ur Röda Sidorna) – delas ut när spelarna börjar prata om karta

Gruppen har samlats tidig eftermiddag utanför CJs och Kims mammas radhus i Skillingaryd för att packa bilen inför avfärd.

Styvpappa Sture kommer ut och ger goda råd angående packningen samt förmanar ungdomarna att vara försiktiga (främst med bilen)

Bilen börjar packas (Kims madrass är problematisk), de kan gärna få bråka om packningen ett tag.

Robin och C-J har körkort.

Till ljudet av den lokala pingstkyrkans hymner så kör de ut ur Skillingaryd med höga förväntningar.


Om gruppen verkar vilja spela ut delar av bilresan så är det roligt – de har triggers i sina instruktioner. När det verkar ha spelats länge nog (eller om gruppen behöver pushas mer), så anländer de i Göteborg.

I Göteborg hamnar de på Hisingen. Om och om igen. Genom tunneln, över broarna. Kanske på Ringön, kanske i Angered. När de har bråkat länge nog och kört runt kan de äntligen få hitta rätt.

SLPs:

Pappa Sture:

SLÅ EN T6 FÖR SAN



-Jag och Birgitta litar ju på er men...

-Bilen är nyss vaxad...

-Var försiktiga när ni kommer till stan, parkeringsböter, spårvagnar, trafikljus etc.

Någon som blir frågad om vägen:

Om de precis har anlänt:

- Hvitfeldtska? Det ligger inte på Hisingen, va? Då är ni på fel sida. Ni måste över bron.

Om de har kört runt ett tag ser personen oförstående ut och pekar runt hörnet.

De anländer till Hvitfeldtska. Vid infarten står en lång kille med långt rött hår, glasögon och pipskägg och dirigerar bilar. De kan ställa bilen och gå in.

Scen 2:

Synopsis:

10-30 minuter

Inne i kafeterian för registrering. Långa köer, och mycket folk. Beskriv gärna det som händer där inne ingående (Rollspelsbar, Jolt Cola, Äggmåltävling, Diorama, Alvtecknare, mm).

Anmälningen finns inte i systemet, de behöver visa kopia på postgiroblanketten. Ingen vet vem som har den. Tjafs. Det visar sig att C-J har haft den i fickan hela tiden.


Första lajvongången har redan startat och är full, men de blir erbjudna att spela rollspel under tiden. De får gärna undersöka kafeterian närmare.

Viktigt att spelarna till slut väljer att spela. Kanske töms kafeterian på folk och det blir helt dött, om de är svåra att få ut.

Handout: Postgiroblankett som ramlar ur CJs ficka.

Spelarna kommer in i matsalen. Det är fullt av folk och långa köer överallt. Så även kön till incheckningen. I ett hörn står det några bord med massa spel bakom, som folk verkar få låna. I ett annat sitter det en man som inte är lika ung som majoriteten av resten av besökarna och tecknar, med ett antal teckningar på väggen bakom. Det verkar finnas några stycken som ägnar sig åt figurmåleri,

SLÅ EN T6 FÖR SAN



det verkar också pågå en ganska avancerad äggmålningsstävling och i ett av de bortre hörnen står ett stort diorama.

När de väl kommer fram till incheckningen, så verkar deras anmälan ha kommit bort. Funktionären som de pratar med är stressad. De behöver visa upp sin postgiroblankett, men ingen verkar veta vem som har den. Kön bakom börjar bli mer och mer irriterad. C-J kommer tids nog att upptäcka att det visst är hen som hade blanketten trots allt (instruktionen finns på karaktärsbladet), och deras anmälan blir löst. Om de vill veta var de ska sova, så visar det sig att de inte anmälde att de behövde sovplats, men det verkar finnas lite plats kvar i gymnasalen.

Första omgången av Vampire-lajvet har redan börjat, och deras platser fyllda av andra, men det finns som tur är platser på nästa omgång som börjar klockan 22.

Men de erbjuds spela lite rollspel så länge – det dök just upp en kille som ville spelleda. Kanske är det Vampire?

SLPs

Gothcon funktionär:


-Ni står inte med på listan, vilket lagnamn har ni anmält?

-Men ni måste ju ha postgiroblanketten, såna är reglerna...

-Så bra, då så...

- Första Vampirelajv-passet är fullt, vi skriver upp er på andra, men ni kan få spela Vampire rollspelet så länge?

SLÅ EN T6 FÖR SAN



Scen 3:

Synopsis:

30 – 50 minuter.

I en liten sal. Sur, skäggig spelledare som spelleder ett klassiskt D&D dungeon crawl äventyr. Låt spelarna få ta sig runt i källaren och mata på med monster. Utveckla gärna och mot slutet kan gärna någon eller några karaktärer dö.

Det droppar vatten någonstans.

Scenen avslutas med att en GothCon-funktionär kommer in och ber alla samlas på parkeringen.

Några vampire-lajvare har försvunnit.

Viktigt att spelarna blir medvetna om att det droppar vatten, och att GothCon-funktionären är stressad.

Handouts: Karaktärsblad till D&D

Övrigt: ”Spelledarskärm”, enkel karta till dungeon crawl, lite regler

Ställ upp “spelledarskärmen”. Om du har tärningar, så ös ut alla bakom.

Spelet är ett D&D äventyr av generisk dungeon crawl-karaktär - mystisk främling på värdshus önskar hjälp av gruppen med ett gäng orcher som försöker ta över bygden. Karaktärer är en fighter (dvärg), en barbar (människa), en wizard (alv) och en ranger (halvalv).

Spelledaren som möter våra spelare är sur, i 30-årsåldern, skäggig och bullrig. Han spelleder bara D&D, och kommer att bemöta all diskussion om andra system nedlåtande och drygt.


Om du har tärningar så slå om vem som ska spela vad, annars låtsas och dela ut karaktärerna.

Karaktärerna bör vara rimligt spelbara, så om du har spellett D&D innan är det bara att köra. Annars kan du hitta på lite som du vill :)

Under scenariots gång så kommer det att börja låta av droppande/rinnande vatten.

När alla har fått karaktärer så låt spelarna beskriva sina karaktärer för varandra.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



D&D - scenario:

Spelarna har just kommit in på ett värdshus. Det är en mörk och stormig natt.

Värdshuset är i stort sett tomt, förutom en värd som ser jagad och stressad ut och en man i ett mörkt hörn (tänk dark and mysterious stranger).

Se till att karaktärerna pratar med främlingen (duh). Han har ett uppdrag åt gruppen. Bygden har börjat anfallas av orcher, och de behöver hjälp att bli av med dem.

Plötsligt hörs ljudet av porslin som krossas, kokkärl som slamrar och gutturala vrål från rummet bakom bardisken. Värden slänger sig ut från köket, blodig och vettskrämd, springer genom värdshuset och ut i natten.

Om spelarna går in i köket möts de av två orcher, annars kommer de ut i rummet.

Från och nu är det bara att kotta på med orcher, ogres och “primeval slime” (stats finns längre ner, om du vill använda det), medans de beger sig ner i källaren. Använd kartan om du vill, och stoppa in så många fiender du har lust med. Om de lyckas ta sig igenom källaren, så kan de stänga hålet i borte änden. Se till att karaktärerna överlever (åtminstone de flesta), men hugg gärna av en och annan kroppsdel.


SLPs

Slå mycket onödiga tärningar och var dryg.

- Vad gör ni?
- Är det någon av er som glömde stänga av kranen på toa eller?
- Du kan göra det.
- Vad gör ni?
- Ni får slå om det.

Scenen avbryts, när det känns lämpligt, med att en GothCon-funktionär kommer in, och ser ganska stressad ut. Alla måste till parkeringen för inräkning, då personer har försvunnit från Vampirelajvet. Alla ska delas in i sökgrupper. Ingen panik.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



Konflikt kring uträkning av XP, men det kommer inte hinnas med.

SLPs:

Gothcon funktionär:

-Alla ska samlas i kafeterian, individer från Vampire lajvet har försvunnit, samling asap.

Spelledaren:

-Okej, alla dör, ni kan gå till kafeterian så fort vi räknat ut total XP, okej.

Ogre: Init +2; Atk slam +5 melee (1d6+6) or great mace +5 melee (1d8+6); AC 16; HD 4d8+4; MV 20'; Act 1d20; SP bear hug; SV Fort +4, Ref +2, Will +1; AL C.

A gray-skinned ape with short legs, long arms, rotund torso, and the thick-featured face of a man, the ogre is a stupid bully easily conquered with guile. Living in fetid caves littered with bones, ogres scavenge and terrorize, but never plan further than their next meal. Their prodigious strength is put to use by the clever and the brave, who beguile them with promises of rich feasts and richer plunder.


When not alone in their lairs, ogres serve as men-at-arms and mercenaries with the armies of giants, sorcerers, and desperate kings.

In single combat, an ogre grasps its enemy in a mighty bear hug to break his spine. If an ogre lands a slam successfully, its opponent must succeed at an opposed Strength check against the ogre's 22 Strength (+6). Failure means he has been trapped in a bear hug. Each round thereafter, the ogre automatically inflicts another 1d6+6 damage. The victim can attempt to escape each round with another Strength check on his action

Orc: Init +1; Atk claw +1 melee (1d4) or as weapon +1 melee; AC 11 + armor; HD 1d8+1; MV 30'; Act 1d20; SV Fort +2, Ref +0, Will -1; AL C.

Orcs are brutish humanoids created in magical cauldrons by a long-dead wizard. They are a product of dark sorceries and sutured body parts. Once commanded by a great

SLÅ EN T6 FÖR SAN



general, orcs now wander the wilderness in small bands, raiding and squabbling, never settling. They have piggish faces with tusked mouths and green or grey skin. Female orcs are as muscular as the males. Orcs are always prepared for war, wielding maces, bows, swords, axes, and shields, with armor of chain or plate. Every band has a boss with 4d8+4 HD and an attack bonus of +4. Bands with more than 30 orcs also have a witch doctor of 2d8 HD who knows 1d4 1st-level cleric spells and 1d3-1 2nd-level spells at a +3 spell check. Prime orcs are enormous and powerful, up to triple HD with an additional +4 bonus to attack and damage rolls from their earthy strength.

Primeval slime: Init (always last); Atk pseudopod +4 melee (1d4); AC 10; HD 1d8 per 5' square; MV 5', climb 5'; Act 1d20 per 5' square; SP half damage from slicing and piercing weapons; SV Fort +6, Ref -8, Will -6; AL N.


Man evolved from croaking protoplasm, and his descendants still crawl amidst the murky swamps and tenebrous caves. Primeval slimes come in many varieties, none of them safe, all of them oozing slowly in search of organic matter suitable for dissolution.

Known to peasants as oozes, jellies, puddings, or slimes, these things are typically a few centimeters or inches thick and up to a quarter-mile in size. Most cover an area of 50 or 100 square feet but can ooze through openings as narrow as one centimeter. Some are lumpy masses many feet in depth or are cubic in shape. All can cling to vertical surfaces and hang upside-down.

For every 5' x 5' square, a slime has 1d8 hit points and can deploy one pseudopod in its defense. Slimes suffer half damage from slicing and piercing weapons (swords, daggers, arrows, axes, etc.), as their primordial mass quickly re-knits such wounds. They may be vulnerable to other attacks, as indicated below.

Roll 1d8 to determine a primeval slime's color: (1) yellow,

SLÅ EN T6 FÖR SAN



(2) green, (3) red, (4) ochre, (5) black, (6) gray, (7) tan, (8) clear.

Akt 2:

Scen 1:

Synopsis:

20 – 30 minuter

Samling på parkeringen. Inräkning av alla och information från staben – några lajvare har försvunnit, räddningstjänst är tillkallad och alla lag med myndiga personer behövs för att söka igenom området innan det blir mörkt. Beskriv gärna ingående, och låt spelarna prata med andra GothCon-besökare som är oroliga eller tror att allt är ett skämt.

Vår grupp blir ivägsvepta av en besynnerlig vaktmästare som mumlar oupphörligen om att något måste göras, 100 år sen, de trodde att det var en lek, mm. Gruppen leds till en flygel i Norra byggnaden och får i uppdrag att söka igenom alla våningar, med början i källaren. Vaktmästaren ger dem en liten påse fin sand innan han avviker.

Viktigt att gruppen följer med vaktmästaren ner i källaren, och att de tar med sig påsen med sand.


Gruppen kommer ut på parkeringen. Vädret har börjat bli sämre, och mörka moln hänger över Hvitfeldtska. En funktionär ber rollspelsgrupperna att hålla ihop.

– Alla som inte har en myndig i sitt lag går över till Södra, övriga stannar här. De som inte anmält sig som lag kan komma fram så delar vi upp er i sökgrupper, ni andra väntar på att få ett sökområde.

Vaktmästaren kommer ut, skum typ, och hetsar på.

Funktionärerna börjar dela ut sökområden åt grupperna strax innan de är framme vid vår grupp så kommer vaktmästaren och sveper iväg dem och går hetsigt mot Norra byggnaden, han går ryckigt, haltar och ser sig hetsigt omkring.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



Han mumlar oavbrutet, -det var ju klart -de skulle inte startat -varför gjorde de inte som jag sa -det okulta är för farligt -100 år sedan sist -Jag trodde vi stoppat det -Jag borde ha det i minnet -Vi glömde -Det kommer -Det kommer -För lite tid -Jag är ensam -Var är de andra?

Inne i Norra byggnaden blir gruppen nerledd i källaren. Fuktigt, mörkt och kyligt. Vaktmästaren låser upp källardörren.

-Ni har blivit tilldelade det här området, alla våningar, hela flygeln.

-Jag finns i korridoren borta runt hörnet... om ni behöver något.

-Var försiktiga. Se er för.

-Framförallt, håll ihop -leken var oskyldig, jag sa att de skulle vara försiktiga med symbolerna, de lyssnade inte...

-Allt i sin tid, allt i sin tid.

-De trodde att det var en lek

Han verkar synnerligen galen och innan han lämnar er så lämnar han över en tygpåse som verkar innehålla fin sand.

Han lämnar dock ingen förklaring till detta.

Scen 2:

Synopsis:

20-30 minuter

Källaren ser ut att vara flera hundra år äldre än när de gick in i byggnaden. Slitet och skadat. Det sipprar vatten, pölar på golvet. Dova ljud och jordskalv.


Korridor med stängd dörr i slutet. Viktigt att spelarna går in.

Kontor, helt intakt. På golvet är en symbol (samma eldersign som i handouts för scenen), som inte är helt färdig, ritad med sand. På ett skrivbord ligger en hög med skrynkliga papper (handouts).

I ett hörn upptäcker de en person med svarta kläder. Han karvar sig i handlederna med en glasskärva och är i stort sett okontaktbar. De försöker förhoppningsvis få med sig lajvaren ut ur källaren.

Rummets golv kommer långsamt att börja fyllas med vatten som löser upp symbolen.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



Viktigt är att de tar med pappershögen. Om de vägrar ta med sig lajvaren är det ok (om än konstigt...)

Handouts: Bunt med ockulta papper, information till Robin.

I källaren:

I källaren droppar och sipprar det vatten, det är pölar på golvet.

Det är som om byggnaden har åldrats flera hundra år från det att de gick in. Mörka fläckar sprider sig över väggarna, man skönjer sprickor och frät- och fuktskador.

Det hörs knakande dova ljud, lätta skalv går genom byggnaden.

Längst ner i korridoren kan man se varmt ljus sippra fram under en dörr. Rummet är ett halvstort kontor, helt intakt, möblerna står längs väggarna och på golvet har någon gjort ett mönster av något som verkar vara fin sand, mönstret är inte färdigt (visa bild av ofärdigt mönster).

På skrivbordet som står mot väggen ligger det högar av papper.

De finner en bunt skrynkliga papper. (Hand out pappershög)


- Maskinskrivna, förvirrade nedteckningar av vad som hänt 1896; konstiga symboler och scribbles; en stor symbol

Någon av karaktärerna ser plötsligt att det verkar sitta någon i hörnet av rummet.

Personen i hörnet: På golvet sitter en ung kille med långt hår och svarta kläder. Han vaggar långsamt fram och tillbaka. När de kommer närmare ser de att han sitter och karvar i handleden med vad som verkar vara en glasskärva. Båda händerna är blodiga. Han är helt okontaktbar.

Det börjar sippra in vatten under dörren som sakta löser upp mönstret på golvet.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



Scen 3:

Synopsis:

30-50 minuter.

Scenen är uppdelad i våningar – kommer börja på markplan (när de kommer upp från källaren), fortsätta upp på andra våningen, sedan hamna i källaren igen. Den avslutas på parkeringen.

Om de försöker ta sig ut ur byggnaden, eller går åt ett annat håll än upp kommer de ändå bara att hamna på den våning de ”ska” vara.

Ljuden och skalven ökar hela tiden i styrka.

Korridoren på markplan känns gammal och övergiven. De genomsöker ett antal rum. Vissa är bara tomma, fuktiga och fulla av spindelväv, i andra hörs ljud och saker verkar röra sig. Sista rummet är fullt av skåp, fulla av gamla flaskor och burkar – speciemen i formaldehyd – saker rör sig i burkarna och de hittar en flicka som skakar i ett skåp.

En känsla av att de är betraktade.

Våning två: En stark känsla av att någon tittar på dem, förföljer dem. Paranoia. ”japansk skräck”.

Ett antal rum att söka igenom. Känslan av obehag blir starkare och starkare.

Spelarna möter en lajvare i korridoren. Han är oförstående – hävdar att han bara varit på toa i fem minuter. Blod rinner från hans tinning, men han är helt obrydd. Försvinner när de inte tittar på honom.


Källaren: Vare sig de går uppåt eller neråt hamnar de i källaren. En dörr stängs bakom dem och de står i en korridor. Längst bort i korridoren finns ytterligare en dörr. Gammalt och slitet, vatten som rinner längs väggarna, luktar illa som dy, fuktskador som dyker upp framför ögonen på dem.

Om de försöker lämna rummet genom dörren de precis kom in genom kommer de bara att återfinna sig i korridoren, tills de väljer dörren i andra änden.

De sugs liksom in i rummet. Bakom dem sjunger dörren in i väggen. Golv och väggar är svampiga, organiska (tänk ett rum av levande kött) och pulserar. En spricka (sår) i golvet. Skalven ökar och taket på rummet börjar spricka. Plötsligt rasar stora delar av taket in och det visar sig att de är under parkeringen.

Det bubblar och rör sig i såret. De kan nu ta sig upp på parkeringen. Tentakler börjar svepa ut ur sprickan och dra tag i besökare och funktionärer och slita ner dem i avgrunden. Förhoppningsvis har de vid det här laget insett att de måste rita symbolen på marken med sanden.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



Om de ritar symbolen kommer skalven avta och sprickan sluta sig. Annars kommer de till sluta att slitas ner i avgrunden.

Spelarna kommer upp från källaren (förhoppningsvis med lajvaren) - de har fått en del av Hvitfeldtska att söka igenom: källare till toppvåning. Hela vägen upp kommer det höras dova basljud, och byggnaden drabbas av skalv som blir gradvis värre.

Upp en våning - markplan. Byggnaden ser fortfarande äldre ut än när de gick in.

De möter en funktionär som tar med sig lajvaren. Vill de ta med honom ut själva kommer han mystiskt att försvinna och våra spelare vara kvar i korridoren.

Korridoren är tom, övergiven - ser ut som att de inte använts på flera år. Mögelskador, spindelväv. En känsla av fukt.


Fluff som kan slängas in i scenen – saker som låter i väggarna, ljudet av folk som springer, väggar som synligt åldras framför dem och vittrar sönder, vatten som rinner längs väggarna, saker som rör sig i ögonvrån, folk som rör sig längre bort i korridoren, men om spelarna försöker närma sig försvinner de.

Första klassrummet är tomt sånär som på bänkar och stolar som står staplade huller om buller.

Nästa sal har mycket skåp. Kanske någon sorts förråd? Glasdörrar. Flaskor. Burkar med saker i formaldehyd. Gamla planscher. Känsla av att saker rör sig i burkarna. Det hörs kraftsande ljud från vissa skåp, men det verkar inte vara något i dem förutom burkar och flaskor.

I ett av skåpen sitter en flicka och skakar, hon är klädd för vampirelajv och är fullständigt hoptryckt där hon sitter. Om de pratar med henne så svarar hon bara ja eller nej men är villig att följa med ut ur rummet.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



De börjar känna sig övervakade, som om att det fanns ögon i väggen.

Försöker de ta sig ner och ut på gården så visar det sig att de hur de än gör kommer de upp en våning till.

Andra våningen: Tänk japansk skräck. Likblekt, vått ansikte utanför fönstret på andra våningen.

Saker rör sig när man inte tittar. Någon tittar ut genom fönstret och innergården är på markplan. Alla ser inte allt. Känsla av att vara förföljda. Klaustrofobi, paranoia.

I korridoren möter de en till vampirelajvare han nickar åt dem. Om de frågar honom något så svarar han helt nonchalant:

- Va? Jag har bara varit på toa? Gick för fem minuter sen.

Hen verkar ha ett litet hål i tinningen som det långsamt rinner blod från, men verkar inte märka eller bry sig om det. Om spelarna frågar är hen helt ovetande:

- Blod? Va? (tar sig vid tinningen och tittar på sin blodiga hand) Det kan inte vara så värst farligt, i alla fall.

När vår grupp dividerar över hur de ska göra så försvinner plötsligt de två lajvarna, om de tittar ut genom fönstret ser vi att de är på väg ut till parkeringen, tyvärr går inte fönstren att få upp.


När gruppen tar trappan, vare sig de väljer upp eller ner så hamnar de åter igen i källaren.

Tredje våningen: När de kommit upp eller ner för trappan ser det väldigt mycket ut som om de är i källaren igen. En dörr stängs bakom dem. Längre fram i korridoren finns det en dörr till.

Om de öppnar den leder trappan bara nedåt och de hamnar åter i samma korridor nere i källaren.

Återupprepa tills de väljer att se dörren i andra änden av korridoren. Det rinner vatten längs väggarna nu.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



Vattnet på golvet täcker nu hela golvytan, man får känslan att golvet håller på att lösas upp till illaluktande dy.

Det mullrar och skälver fortfarande, flagor av färg och bruk faller ner från tak och väggar.

Bakom dörren:

Öppnar de dörren i andra änden av korridoren så sugs de liksom in i rummet.

Golvet har en svampig, mjuk karaktär. Det rör sig lite under fötterna. Väggarna ser inte riktigt ut som betong längre, de är fuktigare, glansigare än i det tidigare rummet. Dörren ni just gått igenom börjar sjunka in i väggen och täcks av någon slags vävnad.

En metallisk doft som inte går att undvika fräter sig fast i näsan.

Väggar och golv verkar röra sig mer rytmiskt, pulserande. Rörelserna blir kraftigare och kraftigare. Framför er ser ni hur golvet börjar spricka upp, det ser ut som att någon har dragit en vass kniv över ett stycke kött. Ur sprickan tränger en trögflytande, mörk vätska långsamt upp. Doften av järn blir starkare. Något verkar röra sig i sprickan.

Skalven är nu så kraftiga att taket börjar spricka. Plötsligt viker sig stora stycken asfalt ner framför spelarna. Ett stort sjok lägger som en ramp upp i borte änden av rummet.


På parkeringen:

Hålet som uppstått är mitt på Hvitfeldtskas parkering. Nästan hela GothCon är samlat.

De hinner knappt upp innan det börjar sjuda och bubbla ur den nu snabbt växande sprickan i golvet. De har bara lyckats ta sig en liten bit bort då något organiskt börjar sträcka sig ur och röra sig upp och ut ur såret. Marken skälver konstant.

Med en snabb svepande rörelse dras de närmast hålet ner i avgrunden och sväljs snabbt av det gapande såret.

SLÅ EN T6 FÖR SAN



Det mullrande, pulserande ljudet ökar i styrka. De bevittnar fler svepande rörelser av det som sträcker sig upp ur underjorden. Folk börjar fly i panik. De ser hur asfaltsbitarna haglar över de parkerade bilarna, bland annat landar en stor bit på Stures motorhuv.

(Om spelarna inte efter ett par minuters aktiv speltid efter att ha tagit sig upp ur hålet börjar rita tecken på asfalten kommer de svepas ner i hålet och drunkna i tjockt, ruttande blod)

Om de lyckas rita tecknet med sanden de fått så kommer skälvandet att avta och tentaklerna att dra sig ner i underjorden igen. Såret verkar sluta sig. När de tittar över kanten ser de bara en förstörd, lite fuktig, källare.

Avslut: Antingen i bilen hem, eller allmän radiosändning. Om spelarna har lyckats med uppdraget, så läs nr 1, annars nr 2.

1: Minst 15 människor, de flesta ungdomar under 18 år, omkom under långfredagens gasexplosion med efterföljande tumult på Hvitfeldtska. Händelsen skedde under kvällen då skolan besöktes av ett stort antal ungdomar för det så kallade spelkonventet GothCon.

Polisen utreder fortfarande misstanke om brott.

Vi diskuterar fenomenet rollspel med experterna Didi Örnstedt och Björn Sjöstedt efter 16-nyheterna i Studio Ett.

2: Minst 400 människor, de flesta ungdomar under 18 år, omkom under långfredagens gasexplosion med efterföljande tumult på Hvitfeldtska. Händelsen skedde under kvällen då skolan besöktes av ett stort antal ungdomar för det så kallade spelkonventet GothCon. Nationalgardet har inkallats, och polisen utreder misstankar om brott.

En tyst minut för offren kommer att hållas klockan 15:00 på påskdagen.

Vi diskuterar fenomenet rollspel med experterna Didi Örnstedt och Björn Sjöstedt efter 16-nyheterna i Studio Ett.