

De överdrivnas arme

- ett spel om rollspel

Alla personer och händelser i denna berättelse är påhittade. Eller kanske inte riktigt alla. Vissa finns på riktigt. I alla fall är det en ren slump om de personer och händelser som är med här och inte finns på riktigt liknar någon eller något verkligt. Och de personer och händelser som är verkliga kanske liknar verkligheten lite grann. Eller nåt. Tror jag.

Information till SL	3
Inledning	3
Informatören.....	4
SLP	4
Studentrummet	5
SLP	5
Vägen ner	7
SLP	8
Collectors' point	9
SLP	9
Polisstationen	10
SLP	10
Vägen upp	11
SLP	11
Snökon	12
SLP	12
Slutstrid	13
SLP	13
Andra ställen	14
Rådhusorget	14
McDonalds	14
Playset	14
Fantasia	14
Allmän krog	14
Resten	14
Björn Sjösjuk.....	15
Doktor Hökstedt.....	16
Ek Ulfman	17
Robert Svensson.....	18
Henrik Karlsson	20

Information till SL

Detta är ett äventyr för 4-5 spelare. Om endast fyra personer deltar, så kan du ta bort Doktor Hökstedt ur gruppen. Äventyret är helt systemlöst, och de färdigheter/egenskaper folk har beskrivs bara med ord, t.ex. "Bra". Meningen är att du som SL ska bedöma hur saker och ting händer, helst på ett sådant sätt att det blir så roligt som möjligt för alla deltagare. Naturligtvis får du, om det passar dig bättre, använda tärningar. Det här äventyret är jättelinjärt, men det finns lite extrahändelser ifall rollpersonerna skulle hitta på något helt oväntat.

Det är några saker som du måste tänka på när du spelleder:

- År 2000-problemet har slagit till med full kraft. Allt som har det minsta att göra med datorer har slutat fungera. Detta får som följd att det inte finns någon elektricitet förutom batterier och egna generatorer.
- Det ligger ganska mycket snö på marken: Efter nyår så har det inte plogats.
- Robert Svensson kan ställa till med problem. Kom ihåg att han vid pressade situationer kan bli Conan barbaren. Det enda stället detta är bestämt att ske är vid slutstriden, i övrigt kan du lägga in det när du vill. Det enklaste sättet att sköta detta är att skicka en lapp åt honom när hans andra personlighet dyker upp. Ett annat alternativ är att låta spelaren ta hand om detta helt och hållet själv. Detta kan dock ställa till det lite i äventyret.
- Det finns en del referenser till saker som du kanske inte känner till. Garou är varulvar, Dominate en hypnotisk förmåga som vissa vampyrer i Vampire har. Dessa har dock ingen större betydelse.

Poängsättning: Basera bedömningen på rollspel, humor och bra repliker. Om de lyckas med något verkligt bra, som att hamna på sinessjukhus eller lyckas rädda världen kan du ge lite bonuspoäng. Poängskalan är 1-10 poäng, där 1 är uselt och 10 är skitbra.

Berätta för spelarna, innan spelet börjar, vad som står i inledningen. Se till att alla har klart för sig varför de är med på resan. Låt sedan spelarna beskriva sina rollpersoners utseende för varandra.

Inledning

Lite före nyår gav sig Henrik Karlssons dotter Maria av till Umeå för att delta i ett rollspelskonvent. Henrik visste inte vad detta var för något, men trodde det var harmlöst. Sedan fick han tag på broschyrer som Björn Sjösjuk skrivit om faran med rollspel, om den stora konspirationen. När han sedan fick höra vad Ek Ulfman visste om farorna med rollspel, och de hemska saker rollspelare sysslar med, som blodsoffer och gruppsex, blev han rejält oroad. Han kontaktade direkt Björn Sjösjuk och Ek Ulfman för att få hjälp. När de tre möttes på ett cafe i Stockholm för att planera följde även doktor Hökstedt med på Björn Sjösjuks begäran. Dessutom kom en av Björns före detta patienter, Robert Svensson, med. Planen var att ta sig så snabbt som möjligt till Umeå för att möta en av Björn Sjösjuks kontakter, som eventuellt hade mer information. På grund av år 2000-problemet fungerar inga moderna färdmedel och de tar därför Björn Sjösjuks gamla, helt odatoriserade bil till Umeå. Bilen fungerar mirakulöst nog bra, men ett par kilometer utanför Umeå tar bensinen slut. Efter en lång vandring genom snön når de så Umeå. Det är nu förmiddag den 5:e januari och den lilla gruppen befinner sig på Nydalahöjd där de ska möta Björns kontakt...

Informatören

I bostadsområdet Nydalahöjd på ett öppet område mellan några hus, möter rollpersonerna informatören. Han dyker upp runt ett hörn när rollpersonerna väntat ett par minuter. Han ser sig hela tiden nervöst omkring.

”Vi måste skynda oss. Om de kommer på mig är mitt liv över”

I princip vad rollpersonerna än frågar om kommer han till slut att säga.

”De har en mindre sammankomst här i närheten. Om ni tar er dit så kan ni nog hitta vad ni söker.” Han räcker över en liten lapp med en adress till ett korridorsrum på Rullstengatan. Så snart han lämnat över adressen skyndar han iväg. Han kommer att försöka få eventuella frågor överstökade så snabbt som möjligt. Han vet inget annat om rollspelarna än att de är galna och att det just nu har en mindre sammankomst i närheten. Han har dessutom hört dem samtala om något stort som de kallar konvent som kommer att äga rum snart...

SLP

Informatör

En ung man med mörkt, kortklippt hår. Han går klädd i en rejäl vinterjacka, så man kan inte se hurdan kroppsbyggnad han har. Dessutom bär han mörka solglasögon. Han är livrädd för att rollspelarna ska komma på honom, och kommer därför att göra mötet kort och sedan skynda iväg.

Studentrummet

Adressen visar sig leda till ett hyreshus på fyra våningar, bland ett antal likadana hus. Utanför står ett stort antal cyklar. Då man kommer in i huset ser man ett antal postlådor till höger, en dörr till vardera höger och vänster, en hiss och en trappa uppåt. Dörrarna leder in i studentkorridorer.

Hissen upp fungerar ej, antagligen p.g.a. år 2000 problemet, och eftersom rummet ligger två trappor upp så får rollpersonerna ta sig upp längs trapporna. Dörren till korridoren står på glänt, någonstans där inne hörs mässande. Till vänster finns ett kök, som står tomt just nu. Alla dörrar i korridoren är låsta, utom dörren till rummet med rollspelarna.

Rummet är lätt att identifiera: Någon har tagit ner nummerskylten och satt upp en skylt med "666" på. Inifrån hörs mässandet.

Inne i rummet står en stereo i ett hörn. På stereon står en bandspelare, ur vilken mässandet hörs. Enda belysningen är ett antal svarta vaxljus. I en bokhylla längs ena väggen står flera svartkonstböcker. På golvet, vid bokhyllan, ligger ett antal tomflaskor. Det luktar öl och något sött. I en garderob som står på glänt syns ett stort antal spritflaskor (och dunkar).

Runt ett bord mitt i rummet sitter 5 personer, tydligen utför de någon ritual, då ett antal föremål som tex bägare med mörk dryck (cola) och en bibel ligger mitt på bordet.

Rollspelarna, fem unga män med något vansinnigt i blicken rycker till och vänder sig mot rollpersonerna. Fredrik tappar en massa tärningar på golvet. Detta får Hans att vakna. Martin verkar inte lägga märke till något... Rollspelarna är dock skrämde och gör inte mycket motstånd. Om man frågar om Sverok eller deras beteende kommer de inte att tala till att börja med, men någon kommer att försöka smussa undan ett reklamblad från Collectors' point.

Ingen av rollspelarna kan slåss, men om någon tar till våldsamheter kommer Mattias att börja mässa en besvärjelse på något mystiskt språk. Vare sig rollpersonerna gör något för att hindra detta eller ej så händer inget. Efter detta eller genom hot kommer Tomas att tala. På frågor om Maria (om någon beskriver henne) säger han att han sett henne nere på stan, men att han inte vet något om henne. Varken han eller de andra kommer att avslöja något om konventet. Förutom att de kan råka avslöja att Collectors' point är inblandat...

Ifall någon undrar hur bandspelaren kan fungera, så beror det på att den går på batterier och att bandspelaren är så gammal att den inte innehåller något som skulle kunna påverkas av år 2000-problemet.

SLP

SL (Tomas)

En kortvuxen man med snaggat hår, ett litet skägg och ett par glasögon som sitter lite snett. Han är helt svartklädd och har ett halsband med ett silverpentagram på sig. Han luktar lite svagt av sprit.

Färdigheter:

Supa	Mycket bra
Perception	Dålig
Magiteori	Bra
Allt annat	Dålig

Spelare 1 (Martin)

En man med halvlångt hår och ett litet skägg. Även han är svartklädd. Ser lite vagt frånvarande ut. Går på hallucinogener och märker därför inte mycket av omgivningen...

Färdigheter:

Perception	Dålig
------------	-------

Allt annat Dålig

Spelare 2 (Fredrik)

En man som ser verkligen galen ut. Han har ovårdat hår och skägg och ett par tjocka glasögon. Klädd i svarta byxor och en randig tröja.

Färdigheter:

Tala osammanhängande	Bra
Perception	Dålig
Magiteori	Bra
Allt annat	Dålig

Spelare 3 (Mattias)

En man med halvlångt hår och något elakt i blicken. Utstrålar ondska.

Färdigheter:

Demonologi	Bra
Magiteori	Bra
Allt annat	Dålig

Spelare 4 (Hans)

En man med halvlångt hår och glasögon. Klädd i mörka kläder. Ser väldigt trött ut.

Färdigheter:

Se skum ut	Bra
Allt annat	Dålig

Vägen ner

Det är ganska öde på vägen ner. Inga bilar syns, och det är knappt något folk ute.

Universitetet är stängt för tillfället.

Skogen: Då rollpersonerna just lämnat Nydalahöjd och pulsar genom snön på vägen ner mot universitetet dyker plötsligt två unga män upp från skogen som omger vägen. De är klädda i ringbrynjor och hjälmar och har stora svärd. Efter att ha vrålat "Ge er" så anfaller de. Det visar sig att de två krigarna endast har leksakssvärd, så de gör inte så mycket skada. De kommer inte att ge sig på Doktor Hökstedt (eftersom de är hjältar). Om (när) krigarna inser att de kommer att förlora kommer de att försöka fly ut i skogen. Om rollpersonerna fångar en krigare, får de inte ut annat än att krigarna är väldigt inne i sina roller som hjältar och att de tror att gruppen är fiender. Det går inte att få veta något mer, krigarna förstår inte vad som menas med att det ska hända något viktigt och har aldrig sett Maria.

Universitetet: Efter skogen kommer rollpersonerna ner till universitetet. När de passerar mellan husen dyker en man i svart kåpa upp och säger "Håll er borta från det här. Ni har inget med saken att göra!". Därefter vänder han sig om och traskar iväg.

Om rollpersonerna försöker fånga honom kommer han att springa så fort han kan (lite snabbare än den snabbaste rollpersonen) runt ett hörn. Då rollpersonerna kommer runt hörnet är han borta. Om de undersöker platsen noggrant upptäcker de att han grävt ner sig i snön. Vid det laget går det inte att tala med honom, eftersom han är så nedkyld att han bara huttrar. Även om rollpersonerna lägger ner lite tid på att värma upp honom kan de inte få ur honom något, eftersom han är fanatiskt trogen Sverok. Det bästa är antagligen att lämna in honom på Universitetssjukhuset som ligger i närheten.

Rollpersonerna kan få för sig att ta med sig den svarta kåpan. Den kan då användas för att utge sig att tillhöra den Inre Cirkeln, även om den inte har den korrekta symbolen på ryggen.

Cykelbron: Då rollpersonerna passerat universitetet och sjukhuset kommer de till en lång gång-/cykelbro som leder ner mot stan. Precis innan bron står några höga bostadshus. Då de vandrat ungefär halvvägs längs bron ser de en fotgängare som kommer mot dem. Det verkar vara en äldre kvinna som är rejält påpälsad mot kylan. Precis när de möts skriker kvinnan till och faller ihop. Snön under henne färgas röd... Det visar sig vara ett armborstlod som borrar sig in i hennes bröst. Robert räknar ut att skytten måste finnas högt upp i den höga byggnaden innan bron. Om rollpersonerna inte skyndar sig bort så kommer någon av dem att bli träffad i armen av ett armborstlod. De kan skymta en figur på taket till byggnaden. De kan dock inte få tag på skytten. Den gamla kvinnan är död. Om rollpersonerna går till polisen med detta kommer konstapel Janson att säga "vi ska omedelbart ta itu med detta", sedan fortsätter han äta på sin pizza (och inget kommer att hända).

Inne i stan: Tre veganer attackerar rollpersonerna och sprejar Doktor Hökstedts kapp med sprayflaskor, samtidigt som de skriker "Mördare!". Därefter springer de halkande sin väg. De har ingenting med rollspelarna att göra, och vet heller ingenting.

En ung kvinna kommer gråtande fram till RP:na. "Black Leaf är död! Jag kan inte leva mer! Snälla kan inte någon hjälpa mig." Därefter faller hon gråtande ihop. Det visar sig, om rollpersonerna lyckas lugna henne, att hennes rollperson dött... Hon är för chockad för att man ska få ut mer ur henne. Hennes namn är Marcie, bonuspoäng till den som ser varifrån detta möte är inspirerat (Dark Dungeons)!

SLP

Krigare (Thodrak och Ormad)

Unga, vältränade män klädda i ringbrynjor och hjälmar.

Färdigheter:

Live-fighting	Bra
Uthållighet	Bra
Smidighet	Bra
Styrka	Bra

Man i svart kåpa

Klädd i svart kåpa... Hans ansikte syns inte (huvan är uppfälld). Han talar med en väsende röst. I en dold ficka i kåpan har han ett visum till Snökon.

Färdigheter:

Uttrycka sig kryptiskt	Bra
Se skum ut	Bra
Gömma sig	Mycket bra

Veganer

Klädda i gröna jackor, randiga bomullsmössor med tofs och gummistövlar. Dessutom har alla kånkenryggsäck.

Färdigheter:

Rädda söta små djur	Mycket bra
Terrorisdåd	Mycket bra
Spreja	Mycket bra
Hålla balansen på is	Helkass

Polisstationen

Om rollpersonerna tar sig till polisen för att söka hjälp kommer de att få tala med konstapel Jansson. Han sitter bakom ett stort skrivbord inne på sitt kontor, längs ena väggen finns en stor mängd pizza kartonger staplade. Jansson kommer att meddela dem att polisen tyvärr inte har resurser att lägga ner på detta, men att de ändå kan få viss hjälp: Eftersom Björn Sjösjuk är en känd man som Jansson respekterar mycket, så kan gruppen, "åff de rekkord", få vapen (vanliga pistoler).

SLP

Poliskonstapel Jansson

En medelålders småfet man som är ganska tunnhårig. Sitter och äter kall pizza-slice medan han pratar med rollpersonerna. Tycker om att slänga in lite uttryck ur amerikanska actionfilmer då han talar med folk, hans uttal är dock inte speciellt bra. Han tycker inte om rollspelare eller veganer...

Färdigheter: *

Äta	Bra
Slagsmål	Dålig
Skjuta	Dålig

Vägen upp

En bit från centrum, då rollpersonerna passerar ett bostadsområde händer något. Det har börjat bli ganska mörkt, och längre fram på vägen stiger tre skepnader fram. En blick bakåt avslöjar två skepnader till. En av skepnaderna där framme säger:

”Dåraktiga dödliga; vänd om och lägg er aldrig mer i våra affärer.” (lite otydligt p.g.a. plasttänder). Man kan skymta hans huggtänder då han talar.

Alla är väldigt bleka (vampire-liveare).

Det är möjligt att kommunicera med vampyrerna. Ledaren presenterar sig då som prins i stan (och blir mycket förargad om han inte tilltalas med 'ers majestät'). Vampyrerna insisterar på att rollpersonerna ska avbryta sitt sökande. Det går inte att få något användbart ur dem.

Om rollpersonerna vänder om kommer vampyrerna att följa efter för att se till att de inte fortsätter mot Snökon. Om rollpersonerna går mot Snökon anfäller vampyrerna. En av dem kommer att rusa fram och försöka stirra en av rollpersonerna i ögonen för att kontrollera honom (han blir mycket förvånad när Dominate inte fungerar). De andra anfäller som normalt, förutom att de försöker bitas. Betten gör inte så mycket skada, då plasttänderna dämpar lite... Prästen kan få vampyrerna att backa med hjälp av ett kors, men då kommer de bara att försöka smyga sig på honom senare, dessutom meddelar de receptionen på Snökon om rollpersonernas signalement. Om Ek håller heligt vatten på en vampyr kommer denne att ligga och vrida sig av smärta.

Efter att de slagits ett tag kommer de vampyrer som står att fly, skrikande något om 'Garou'. En bit bort har en stor hund dykt upp... Hunden gör inget om inte rollpersonerna försöker klappa den. Isåfall morrar den ilsket innan den går till attack.

SLP

Vampyrer (5 st)

Unga män av normallängd klädda i mörka kläder av gammalt snitt. De är ganska bleka på grund av ganska lite kontakt med solljus och har huggtänder av plast. De har varsitt visum till Snökon. Om du känner till World of Darkness, så låt vampyrerna använda en massa termer ur det när de talar (på grund av Gehenna struntar de i Maskeraden).

Färdigheter:

Slagsmål	Bra
Bitas	Bra
Smyga	Ganska bra
Gömma sig	Bra

Hund

Stor varghund.

Färdigheter:

Bitas och slåss	Bra
Morra/Skälla	Mycket bra

Snökon

Eftersom jag inte vet var Snökon ska vara år 2000, så kan jag inte beskriva stället speciellt bra.

Utänför syns inte mycket folk, men om rollpersonerna vill försöka få tag på förklädnader eller liknande kan du låta några rollspelare vandra förbi. Dessa har då visum på sig.

Enda vägen in visar sig vara via huvudingången, förbi receptionen (om de inte bryter sig in). Det är naturligtvis ganska dunkelt här inne, endast brinnande ljus är utplacerade här och där. I receptionen står två stycken misstänksamma rollspelare. De kommer att kalla på vakterna (4 st) om det kommer någon som inte ser ut som en rollspelare eller vägrar betala/visa upp visum. Om det blir strid kommer dessutom många fler att lockas till platsen...

Väl inne i byggnaden kommer rollpersonerna att se att antal personer klädda i underliga kläder (kåpor, tvångströjor osv.). På ett ställe finns en kiosk där man kan köpa alkohol och droger. Här och där, på golv och bänkar, ligger utslagna personer.

Om rollpersonerna tittar in på en spelsession kan de få se något som verkar vara en ockult ritual eller något annat passande.

Om rollpersonerna frågar efter Maria (genom att beskriva henne), kommer de att få veta att "Det var väl hon som följde med Sverok-folket?". Ingen kommer dock att avslöja vart hon följde dem...

Efter ett tag kommer rollpersonerna att se personer i svarta kåpor med underliga symboler i silver på ryggen. Robert kommer ihåg att det symboliserar att personerna är medlemmar i den inre cirkeln. Personerna kommer en eller två åt gången, så om rollpersonerna vill attackera dem så borde det inte vara något större problem. Om de väljer att följa efter en av de svartklädda, kommer de att hamna i källaren (se Slutstrid). Om de får tag på kåpor, kan de utge sig för att representera Inre Cirkeln, och bli visade till källaren.

Om rollpersonerna inte lyckas ta sig ner till källaren på annat sätt kan du låta dem hitta trappan ner av en slump.

SLP

Vakter

Ungdomar av varierande utseende. Dock ganska kraftiga.

Slagsmål	Mycket bra
Smarthet	Inte alltför mycket
Styrka	Bra
Smidighet	Bra
Uthållighet	Halvbra

Slutstrid

I källaren finns två ställen: Garderoben och Den stora salen. I garderoben kan de, om de lyckas övertyga de två vakterna, få tag på svarta kåpor. Dessa krävs för att utan att väcka uppmärksamhet ta sig in i Den stora salen.

Den stora salen lysas upp av svarta vaxljus, och överallt finns underliga symboler målade. Vissa symboler tycks vara målade i blod. Överallt står figurer i svarta kåpor och mässar. En av dem håller i en dolk och står vid ett altare. På altaret ligger Henrik Karlssons dotter Maria bunden.

Om rollpersonerna lyckas stoppa offret, blir det antagligen strid mot Sveroks inre cirkel (och deras vakter). Annars frammanas djävulen och rollpersonerna dör...

Om det blir strid här kommer Robert Svensson att bli Conan, och magikern har tappat kontrollen över honom...

SLP

Inre cirkeln

Klädda i svarta kåpor med den inre cirkelns symbol i silver på ryggen.

Färdigheter:

Slagsmål	Bra
Mässa	Mycket bra

Djävulen

Stor, röd kille med bockfötter och stora horn.

Färdigheter:

Slagsmål	Jättebra
Skratta elakt	Mästare
Fireballs & annat kul	Jättebra

Andra ställen

Rollpersonerna kan få för sig att hitta på något helt annat. Därför beskrivs kort lite andra ställen som de skulle kunna besöka nere på stan.

Rådhusorget

Översnöat och folktomt. Då rollpersonerna korsar torget går de över en smal, uppskottad gång och hör ett underligt ljud. En mörk skepnad med ett stort lysande öga närmar sig med hög hastighet. Det visar sig vara en skateare med ficklampa. Rollpersonerna kan inte få ut något vettigt ur honom.

McDonalds

Går rollpersonerna hit för att äta, så blir de svårt magsjuka. Flera i personalen är rollspelare, och dessutom är hamburgarna sämre än vanligt då deras varmhållningsanordning inte fungerar.

Playset

Hit kommer de inte in, de automatiska dörrarna är ur funktion, så hela Postgången är avstängd.

Fantasia

Inne i den mörka affären sitter män kring bord med figurer på. Uppenbarligen planerar de strategier inför maktövertagandet... Affären är dock låst och rollpersonerna blir inte insläppta. Om de trots allt lyckas, så kan de få information om Snökon här (som på Collectors' point).

Allmän krog

Här får de problem: Henrik Karlsson kommer att bli aspackad om inte de andra rollpersonerna hindrar honom. Det räcker dock med en folköl för att det ska vara kört.

Resten

Det mesta är stängt, och ingen belysning finns (förutom i vissa skumma affärer som säljer vaxljus och sådant). Det är folktomt överallt.

Robert Svensson

F.d. rollspelare

<i>Färdigheter:</i>	<i>Normalt</i>	<i>Conan*</i>
Bluffa	Dålig	Dålig
Kunskap om rollspel	Mycket bra	Dålig
Live-fighting	Halvbra	Mycket bra
Psykologi	Halvbra	Obefintlig
Skjuta	Dålig	Obefintlig
Slagsmål	Dålig	Bra
Smidighet	Dålig	Dålig
Styrka	Dålig	Halvbra
Supa	Bra	Mycket bra
Teater (rollspel)	Mycket bra	Mycket bra
Uthållighet	Dålig	Halvbra
Övertala	Dålig	Dålig

* Spelledaren meddelar dig vid eventuella personlighetsbyten

Utrustning:

Näsduk. Åtta-sidig tärning. 100 kr.

Bakgrund:

Du var rollspelare en gång i tiden, men fick hjälp av en dramapedagog som talade dig till rätta, och hjälpte dig att förstå hur farligt det är med rollspel. Nu vill du stoppa rollspelarnas ondskefulla planer, och hjälpa dem att bli normala människor igen. Du har hört att något stort kommer att ske i Umeå i början av januari. Som före detta rollspelare har du en del kunskap om rollspelarnas organisation, och vet bland annat att högst upp i rollspelarnas hierarki finns Sveroks inre cirkel; ett råd som styr med järnhand.

Utseende:

Du är en klen och kortvuxen artonåring med blek hy och påsar under ögonen. Kläderna spelar inte så stor roll för dig, så du har blå jeans och en sjaskig t-shirt. Eftersom det är så kallt i Umeå har du skaffat en tunn vinterjacka och ett par varma gymnastikskor. Folk irriterar sig ofta över ditt snörvlande.

Personlighet:

Du har inte så mycket egen vilja, utan tycker att allt Björn Sjösjuk säger låter vettigt. Du har en djup förståelse för andra rollspelare, du vet själv hur lätt man blir förledd. Du vill absolut inte att andra rollspelare ska bli skadade. Du tror på alla övernaturliga varelser du någonsin läst om, men detta visar du helst inte. I pressade situationer kan du få konstiga infall, och tro att du är Conan barbaren och att Björn Sjösjuk är en ond magiker som har magisk kontroll över dig. Men du försöker tolka hans befallningar så fel som möjligt. Conan är en stor, stark, tystlåten och hjältemodig barbar som hatar magiker. Dessutom faller alla kvinnor för honom.

Citat:

”Jag tycker att vi... Äh, det var inget. Vad tycker du Björn?”

(Som Conan): ”CROM!!!”

Vad du tycker om de andra (normalt):

Björn Sjösjuk

Han räddade mig. Då förstod jag inte hur farligt det jag sysslade med var, och jag kämpade emot när de släpade iväg med mig. Men efter några veckors terapi, så insåg jag att Björn Sjösjuk har rätt; rollspelarna är farliga och försöker ta över landet... Jag gillar Björn Sjösjuk; han är den visaste personen som finns. Jag skulle kunna göra vad som helst för honom.

Doktor Hökstedt

En mycket vacker kvinna. Tyvärr är hon lite snobbig.

Ek Ulfman

En lite obehaglig typ, den där prästen... Han brukar titta på mig som om jag var djävulsdyrkare eller nåt.

Henrik Karlsson

Jag tycker synd om honom och vill hjälpa honom att rädda sin dotter.

Vad du tycker om de andra (Conan):

Björn Sjösjuk

Den onde magikern Thoth-Amon som fångade mig. Men en dag ska jag bryta hans besvärjelse och då får han betala.

Doktor Hökstedt

Prinsessan. Hon har också förslavats av magikern. Jag har sett hennes blickar, och när jag bryter mig loss ska vi förenas.

Ek Ulfman

En av Sets präster. Han samarbetar med magikern.

Henrik Karlsson

En helt obetydlig person.

Henrik Karlsson

Orolig förälder.

Färdigheter:

Bluffa	Halvbra
Kunskap om rollspel	Mycket dålig
Psykologi	Mycket dålig
Skjuta	Halvbra
Slagsmål	Halvbra
Smidighet	Nej
Styrka	Mycket bra
Supa	Urusel
Uthållighet	Halvbra
Övertala	Halvbra

Utrustning:

Kapsylöppnare. Tre gamla kapsyler från ölflaskor. Gamla tipskuponger. 350 kr. Foto av Maria.

Bakgrund:

Du levde ett lugnt och fridfullt liv ända till dess din dotter rymde och tog ett plan till Umeå, för att delta i ett 'rollspelskonvent'. Du visste inte då vad det handlade om, men läste sedan lite broschyrer skrivna av Björn Sjösjuk, där du fick reda på hur farligt rollspel är. Nu är du övertygad om att din dotter är i fara, och har kontaktat Björn som erbjöd sig att hjälpa dig.

Utseende:

Du är en ganska storvuxen man i 45-årsåldern med en ölmage som du är rätt stolt över. De tre hårstråna du har på huvudet är dock enligt dig själv din stora skönhet. För tillfället är du orakad och ganska rödögd. Du har skaffat dig en rejäl vinterjacka och extra varma militärkängor (med stålhätta) inför resan.

Personlighet:

Det viktigaste i livet är din dotter Maria. Och sportspegeln. Och öl. Hmm... det finns faktiskt ganska många viktiga saker, men du vet i alla fall att rollspel verkar vara väldigt farligt. Du dricker gärna öl när du får möjlighet till det, men tyvärr tål du inte mycket mer än en halv folköl (och när du når denna gräns får du tyvärr minnesluckor och glömmar vilken dålig tålighet du har). Du är väl tränad för strid sedan du gjorde militärtjänst. Du ser dig därför som beskyddare för de andra som är fysiskt svaga.

Citat:

"Ta skydd! Jag tar hand om dem!"

"Hmm... Öl..."

Vad du tycker om de andra:

Björn Sjösjuk

En mycket vänlig och vis man, som kan mycket om rollspel. Dock inte så fysiskt välbyggd. Jag kommer nog behöva beskydda honom om rollspelarna tar till våld.

Doktor Hökstedt

Ser bättre ut än min fru. Tyvärr så pratar hon alldeles för mycket obegripligt strunt, och är inte ett dugg intresserad av sport. Jag kan säkert imponera på henne om jag får möjlighet att använda mina muskler.

Ek Ulfman

Han verkar vara lite excentrisk. Det är kanske bäst att jag inte berättar för honom att jag inte besökt kyrkan sedan vi döpte vår dotter. Han verkar vara den sortens person som kan bli mycket våldsam i vissa situationer, men det är inget som jag inte kan hantera. Däremot kan hans våldsamhet kanske i så fall vara användbar mot rollspelarna.

Robert Svensson

Jag skulle aldrig låta min dotter träffa någon som är så klen som han. Men jag känner stor sympati för honom, och hoppas innerligt att min dotter inte ska hamna i samma fälla.

Björn Sjösjuk

Dramapedagog

Färdigheter:

Bluffa	Bra
Kunskap om rollspel	Halvbra
Psykologi*	Bra
Skjuta	Helkass
Slagsmål	Dålig
Smidighet	Halvbra
Styrka	Halvbra
Supa	Jättebra
Uthållighet	Bra
Övertala	Bra

* Kan användas som Hjärntvätt

Utrustning:

Pipa. Plånbok med körkort, visitkort, kreditkort och 325 kr.

Bakgrund:

Du har noggrant studerat rollspelare under lång tid, och har god insikt i deras riter och hemligheter. Hela rollspelarnas konspiration verkar ledas av det mystiska Sverok. För en tid sedan så räddade du en rollspelare ur deras klor. Han har varit dig evigt tacksam sedan dess, och han kan bli till stor hjälp. Du har nyligen blivit kontaktad av en orolig förälder vid namn Henrik Karlsson, som vill ha hjälp att rädda sin förrymda dotter undan rollspelarna. En av dina kontakter har nosat fram en konspiration i Umeå, och ni är på väg för att träffa honom.

Utseende:

Du är en något småfet man i dina bästa år (45 år), som är mycket stolt över ditt stora svarta helskägg. För att skägget ska passa till ditt hår så har du färgat håret svart. Till vardags bär du en enkel kavaj och jeans (för att se mer ungdomlig ut). Folk tror att du är rökare för att du alltid går omkring med en pipa i munnen, men i själva verket röker du inte utan har den för att se sofistikerad ut. För att skydda dig mot Umeås kalla klimat har du en svart vinterrock och en hatt.

Personlighet:

Dina stora passioner i livet är konst och att bekämpa rollspel. Egentligen tycker du att det är väldigt synd om rollspelarna, som har förletts av Sveroks onda propaganda. Du vill rädda rollspelarna och få lagar som skyddar vanligt hederligt folk från rollspel och andra liknande saker (nazism, fascism och kommunism). Normalt är du en ganska lugn, rationell person, men vissa saker, som rollspel, kan få dig väldigt upprörd och få dig att handla irrationellt. Det enda som är värre än rollspelare är folk som kritiserar din konst. Du förstår ungdomskulturen ganska väl och tycker att du smälter in ganska bra bland ungdomarna.

Citat:

”Såja, jag ska hjälpa dig. Du förstår det inte nu, men jag vet faktiskt vad som är bäst för dig.”

”Låt mig ta hand om det här; ungdomarna accepterar mig...”

Vad du tycker om de andra:

Doktor Hökstedt

Hon är lite underlig, men mycket välutbildad och en värdefull kollega. Dessutom har ni blivit vänner under eran kamp mot rollspel.

Ek Ulfman

Verkar lite småtokig; kanske lite väl fanatisk. Men han har ju rätt åsikt om rollspel i alla fall.

Robert Svensson

Jag lyckades rädda honom från rollspelarnas klor. Detta blir eldprovet; nu får han visa att det inte har någon makt över honom.

Henrik Karlsson

Stackare. Han borde ha läst det jag skrev om rollspel, så skulle han ha kunnat hindra detta tidigare.

Doktor Hökstedt

Psykolog

Färdigheter:

Bluffa	Halvbra
Kunskap om rollspel	Dålig
Psykologi	Mycket bra
Skjuta	Helkass
Slagsmål	Helkass
Smidighet	Bra
Styrka	Obefintlig
Supa	Helkass
Uthållighet	Halvbra
Övertala	Mycket bra

Utrustning:

Handväska med smink och sånt. 450 kr i kontanter och ett antal (just nu oanvändbara) kreditkort. I handväskan har du även fyra sömntabletter som du råkar ha över.

Bakgrund:

Du är en god vän och kollega till Björn Sjösjuk som är dramapedagog. Ni har tillsammans studerat rollspel, och nu har han bitt dig om hjälp med ett fall av rollspel som verkar rätt intressant. Givetvis tar du alla chanser att studera rollspelarna så mycket som möjligt, och erbjöd därför din intellektuella hjälp.

Utseende:

Du är en mycket vacker kvinna på "lite över 25". De mesta av dina pengar går till din skönhet, d.v.s. snobbiga designkläder och diverse operationer (men dessa talar du tyst om). Även om du inte har några problem med synen så brukar du bära små runda glasögon för att ge ett intryck av att vara begåvad, vilket du också är. Mot kylan har du en skraddarsydd minkpäls och ett par rosa örnmuffar. Du nedlåter dig inte till att ha vantar utan har ett par snitsiga skinnhandskar.

Personlighet:

Du har genom dina studier av rollspel kommit att inse att de finns överallt! Du är därför misstänksam mot alla du träffar första gången. Du skulle gärna fånga en rollspelare för att kunna utföra lite psykologiska experiment på, men detta berättar du inte för någon. Du brukar analysera folk du möter och påpeka deras brister för dem, men tyvärr är det ingen som uppskattar din hjälp. Du anser att du är en mycket vänlig person, och eftersom du är så högt utbildad och intelligent så vet du bättre än de flesta.

Citat:

"Hmpf! Om du hade varit högutbildad som jag, så hade du förstått..."

"Ett tydligt fall av rollspel."

Vad du tycker om de andra:

Björn Sjösjuk

Han är ju ganska utbildad i alla fall, men han har lite problem att kontrollera sina känslor ibland; det har antagligen något att göra med hans barndom. Dessutom är hans konst helt värdelös. Jag kan alltid manipulera honom genom att berömma hans konst. En annan svaghet är att han inte kan ta kritik.

Ek Ulfman

Han är ganska fanatisk, men hans mål är åtminstone tydliga. Fast han kanske döljer något, han kanske har haft något samröre med rollspelarna eftersom han är så fanatisk. Han är alldeles för obildad för att förstå mina kommentarer och verkar inte ha någon respekt för de som är bättre än honom.

Robert Svensson

Robert led av rollspel och det arbete som Björn Sjösjuk gjorde på honom var ganska intressant. Om jag får möjlighet vill jag studera honom för att se om rollspel gett honom några men för livet. Möjligheten finns ju också att han fortfarande har samröre med rollspelarna. Antagligen förstår inte de andra det, men de har å andra sidan inte min intelligens.

Henrik Karlsson

Det skulle vara intressant att veta varför hans dotter rymde hemifrån. Jag brukar kritisera honom gärna för att han inte tagit itu med problemet tidigare. Jag förstår överhuvudtaget inte hur han kunde låta henne resa iväg. Men han är ju inte lika intelligent som jag...

Ek Ulfman

Präst (frikyrklig)

Färdigheter:

Bluffa	Mycket bra
Exorcism	Bra
Handpåläggning	Dålig
Hjärntvätt	Mycket bra
Kunskap om rollspel	Helkass
Psykologi	Halvbra
Skjuta	Halvbra
Slagsmål	Dålig
Smidighet	Dålig
Styrka	Dålig
Supa (nattvard)	Mycket bra
Teologi	Halvbra
Uthållighet	Halvbra
Övertala	Mycket bra

Utrustning:

Bibel. Guldkors. En liten flaska med heligt vatten. 150 kr. En liten påse som kan användas för att samla in kollekt.

Bakgrund:

För några år sedan uppenbarade sig Gud för dig och befalld dig att starta en ny kyrka, Ordets Liv. Du har lyckats få en hel del anhängare genom åren (speciellt nu på senare tid när staten inte längre har råd med mentalsjukhus). Gud ledde dig till en samling människor som var på väg till Umeå, och du såg att det var Hans mening att du skulle hjälpa dem. De är tydligen ute efter att förhindra en grupp djävulsdyrkare som går under namnet "rollspelare" från att slutföra en ritual för att kalla ned (upp ?) mörkrets herre ur helvetet.

Utseende:

Du är en ganska smal och klen byggd svarthårig man i 30-årsåldern. På din näsa bär du ett par tjocka glasögon, och kring halsen hänger ett tungt guldkors. Du går klädd i svart kostym och prästkrage. Din församling har finansierat en utmärkt vinterkappa med huva för att skydda dig mot Guds prövningar (läs: vädret).

Personlighet:

Du är Guds utsände. Personligen tror du att du är mer än så; skrifterna säger att Messias ska återvända och det måste ju vara du, Ditt mål är att få alla att bli frälsta, och ibland måste du tvinga de mindre vetande. Detta skulle garantera din plats i himlen. Alla religiösa personer som inte delar din tro är förledda av Djävulen och kommer att brinna i helvetet. Allt som händer i världen är tecken och frestelser. Du är livrädd för rollspelare, eftersom de kommer från helvetet, men du visar inte din rädsla för någon.

Citat:

"Syndare! Herren kommer att straffa er på domedagen!"

"Ge alla dina pengar till kollekten och Gud kommer att förlåta dig."

Vad du tycker om de andra:

Björn Sjösjuk

Han verkar svag i sin tro, men om Gud sänt honom till mig, så bör jag samarbeta.

Doktor Hökstedt

En kvinna som tror hon är intelligent. Kvinnor ska tåga! Är hon utsänd för att hjälpa eller är hon en prövning? Jag misstänker det senare.

Robert Svensson

Ah! En som återvänt ur djävulens klor... Är han verkligen fri, eller har mörkrets härskare sänt honom för att hindra mina planer? Jag undrar... Bäst att hålla ögonen på honom.

Henrik Karlsson

En vilsen stackare. Han måste ha tvivlat på Guds kraft, annars skulle detta aldrig ha hänt. När jag, med Guds hjälp, räddat hans dotter kanske Henrik Karlsson vill gå med i min kyrka...