– Jodå, jag har spelat länge nu...

Ett udda äventyr till Gothcon XXV

Ihopknåpat av Jonas Olsson

Det är en sen kväll i mitten på april. I en mörk liten lokal på en liten skola som hette Hvitfeldtska sitter en liten samling människor.

Spelledaren Peter: *Ni hör plötsligt ett frustande bakom er! Först nu känner ni av en obehaglig svettdoft samt stanken från åratal av bristande intimhygien. Ni vänder er om i grottgången och ser en samling på (rullar tärning) fem orcher!*

Daniel: *Whaaa! Orcher! Jag drar min enorma +5 dubbelyxa och vrålar "Whaaa! Jag ,Corak barbaren, kommer nu att krossa er fullständigt!!" Jag rusar mot dom och anfaller!*

Peter: *Vänta lite nu... Vad har du för smidighetsmodifikation? Att dra en dubbelyxa är inte lätt. (rullar tärning) Men du kanske har yxan i bältet... (slår i tabell)*

Cissi: *Jag drar mitt svärd och intar en försvarsposition. Dessutom lägger jag nog en besvärjelse. "Defence of the pure heart of righteousness +4" borde nog bli bra. Eller vad tror du Guran?*

Guran: *Hmmm. (nickar nästan omärkligt)*

Mackan: *Öhhh. Alven Altarion ska kanske skjuta en pil... eller nåt. Vad tycker du Cissi? På tal om något helt annat, har inte Ägge varit borta väldigt länge nu? Gick inte han på toa för över en kvart sedan?*

Peter: *Vänta lite nu. Det är väldigt många viktiga tärningsslag som måste genomföras nu! En sak i taget. Cissi ville kasta en spell...(slår lite tärningar).*

Cissi: *Ja just det... jag tyckte att det var väldigt tyst. Ägge borde nog vara tillbaka nu.*

Gruppens diskussioner avbryts av ett vrål utanför lokalen.

Någon i korridoren: *AAAAAARRRGH!!!*

Daniel: *Öhhh... Va?*

Cissi: *Var det där Ägge?*

Peter: *Vad gör vi nu? Ska vi gå ut? Vad tycker du Cissi?*

Peter: *Besvärjelsen lyckas och Cissis paladin skyddas numera av en skimrande magiskt fält. Sedan ville Alven skjuta en pil... (bläddrar i lite tabeller).*

Nu knackar det på fönsterrutan

Peter: *Tusan vad folk ska störa! Först bråk i korridorerna och nu slöa ungdomar som inte orkar gå runt kåken för att komma in utan vill klättra in genom fönstret. Det är säkert någon sabla kortspelare!*

Daniel: *Är inte vi på tredje våningen? Hur kan dom knacka på fönstret då...?*

Det är något väldigt fel på årets Gothcon...

Innehållsförteckning

Jodå, Jag har spelat länge nu…

Bakgrunden **5**
Cthulhus plan 7
Idag – Dagen AGP! 8
Äventyret **9**
Spelförloppet **11**
Naturlagarna **13**
Reglerna och SL2 ..... **15**
Att komma ihåg!! **16**
– Jodå, jag har spelat länge nu… **17**
Äventyret börjar 17
"Farlig dödskramp, Demonkungens blodiga hämnd" 18
Illusionen rämnar! – Låt spelet börja! 18
Vad f-n är det för fel på Gothcon? 19
Druiden Egon 23
Biblioteket och boken 24
Vice-rollspelssvarig inom Gothconstyrelsen 25
NäckrosOmikron 26
Jakten på artefakterna del 1. Den mäktiga toaborsten av Yuggith 26
Jakten på artefakterna del 2. Det heliga suddgummit av Sot-Yoggrath 27
Ritualen 28
Slutstriden!! 29
Avslutning 31

Farlig Dödskramp

"Farlig dödskramp, Demonkungens blodiga hämnd" **2**
Grundstoryn 2
Att börja spelet och presentation av rollpersonerna. 2
Äventyret börjar 3
Gruppen börjar sin resa 4
Fasornas skog 4
Pyramiden 4
Natt i skogen 5
Väktaren av sten 5
Framme vid borgen! 6
Ondskans Håla 6
Att rensa borgen 6
Zorathatz Mörka Formler 10
Finna artefakterna, del 1 10
Finna artefakterna, del 2 14
Den nya ritualen 14
Slutstriden 15
Eftersnack 18

Appendix

Peter Axelsson **1**
Cissi Rosenström **3**
Mattias "Guran" Rosenström **5**
Markus "Mackan" Bengtson **7**
Daniel Litfeldt **9**
Kjell-Egon "Ägge" Strand **11**
Halvlingen Frido Hårdfot **13**
Paladinen Paxenaria **15**
Barbaren Corak **17**
Magikern Zandralf **19**
Alven Altardion **21**
NäckrosOmikron **23**

– Jodå, jag har spelat länge nu...

Detta är ett äventyr till GothConXXV. Det kan beskrivas som en ovanlig blandning av friform, traditionellt rollspel, promenadrollspel och en salig röra. I detta äventyr kommer det att florera ett antal påståenden som somliga kanske kan finna kränkande eller frånstötande, men författaren ber er att ha överseende med detta. Syftet med äventyret är synnerligen harmlöst och endast avsedd att roa en underlig och begränsad samling människor. Inga av dessa påståenden innehåller ens nästan ett uns av sanning. Ni kan se detta som ett sjukt resultat från en sjuk hjärna som ville testa på en sjuk idé.

Ni kommer snart att märka att detta äventyr skiljer sig ifrån (förhoppningsvis) allt annat ni har spelat. Jag personligen har i alla fall inte hört talas om något som påminner om detta, men åt andra sidan, det händer många konstiga saker på alla dessa spelkonvent runt i landet...

Grundidén kom fram när jag på ett spelkonvent lutade mig tillbaka och betraktade den samling människor som befann sig i lokalen. Överallt satt folk klängandes runt överfyllda bord och spelade kort, flyttade runt spelpjäser och försökte att erövra universum. Några gick omkring i svarta kappor och med vitt smink i ansiktet. Någon kom in i lokalen iförd full metallrustning och ingen fann detta onormalt. Människor spenderade perverterade penningsummor och åtskilliga månadshyror på spelkort, tenngubbar och obskyra regelböcker. "Jösses", tänkte jag. "Den här folksamlingen är inte riktigt klok i skallen" följt av den omedelbara insikten "Jag är inte klok i skallen". Vid denna plötsliga förståelse av mig själv lutade jag mig tillbaka och log. Är det inte på något sätt tillfredställande att tillhöra denna synnerligen udda folksamling vi konventsspelare ändå tillhör. Inga fördomar eller rynkande näsor. Denhär samlingen människor är knäppa av den enkla anledningen bara för att det är så sabla gött...

Detta äventyr får väl ses som en liten hyllning till den sjuke konventbesökaren, Hoppas att ni kommer att uppskatta den.

Så nu kan SL luta sig tillbaka och läsa igenom äventyret. Tyck till och fundera! Det kommer säkert att framkomma många frågor på hur detta skall spelas. Det är dock inte säkert att SL kommer att få så många svar på sina frågor vid spelledarmötet. Detta ÄR ett udda äventyr... hur det kommer att utveckla sig beror endast på din insats... och dina spelare... och den andra spelledaren...

Mycket nöje!

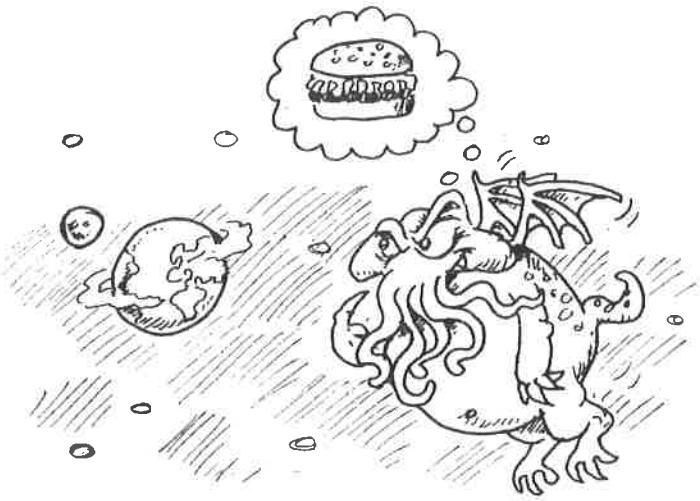
Jonas Olsson

Bakgrunden

Denna historia binder samman många sagor…

Långt innan vår tidräkning eller våra kulturer, ja till och med innan människan blev människan eller ens vintergatan var vintergatan, sökte de tidlösa sig genom universum. Glömda och kraftfulla gudar, fyllda med hunger och mörka lustar, sökte sig genom dimensionerna och slukade allt liv de kunde finna. De var många, men ingen kunde inte ens påminna om någon annan. Det var det eviga kriget, dömt att pågå i evigheter, långt bortom galaxers korta livscykel. Ett enda drag hade de alla gemensamt. Detta var begäret. De sökte upp liv och slukade allt de kunde finna för att öka sin egen makt.

En av dessa tidlösa var Cthulhu, en mäktig varelse bortom all uppfattning. Dennes hunger var stor och begäret brann i dess mörka blodomlopp. Den sökte sig genom otaliga världar på jakt efter liv att förtära. Cthulhu hade för länge sedan glömt bort hur många planeter den hade slukat genom eonerna, men en hunger som denna skulle aldrig nå ett slut. Plötsligt stannade den till. I ett litet och oansenligt solsystem såg den tidlöse en juvel bland livskrafter. En planet så liten och obetydlig men ändock… så ljuvligt rik på oskyldig livskraft. Nyfödd och oförstörd och mättande. Små obetydliga varelser hade precis tagit sina första stapplande steg genom evolutionen och vandrade ovetandes runt som de läckraste rätter på ett intergalaktiskt smörgåsbord. Ingen annan av de tidlösa verkade ha sett denna juvel, så liten och oansenlig i sin storlek men samtidigt så ofattbart värdefull. Cthulhu drog lite förstrött i en av sina överläppstentakler och log ett ofantligt ondskefullt leende. Den andra handen gnuggade över den monstruösa magen och en tanke for genom ruttna och osmakliga hjärnbanor…



"Lunch"

Cthulhu drog sig till den lilla planeten Tellus för att äta.

Här kunde sagan ha slutat om det inte vore för en liten detalj. På samma sätt som de finns tidlösa varelser så finns det tidlös kunskap. En viss sorts kunskap kan nå upplysta individer eller sällskap. Detta kan ses som ödets eller naturen lilla nyck som möjliggör överlevnad. Vissa idéer måste helt enkelt finnas i varje civilisation för att den skall kunna existera. Det finns många olika sorters tidlös kunskap. Det är med andra ord ingen slump att fenomen som kardborrband, suddgummin och toalettborstar finns i samtliga civilisationer genom hela multiuniversum. En av dessa eviga vetenskaper är konsten att binda tidlösa demoner. Den är väl inte fullt lika frekvent som just kardborrband, suddgummin och toalettborstar men kan ändå vara synnerligen bra att ha när situationen väl infinner sig. En liten del av denna konst nådde somliga medvetanden bland de Keltiska druiderna (som för övrigt även hanterade konsten att göra suddgummin). När dessa mäktiga magiker såg att Cthulhu kom traskandes satte de omedelbart igång men en desperat ritual för att binda demonen. Genom avsevärda insatser och ofantliga mängder suddgummin lyckades ritualen och den tidlöse guden kunde bindas i marken. I ritualens slutskede började man att diskutera var man skulle binda demonen. En fastbunden tidlös och synnerligen förbannad gud är ju inte riktigt vad man vill ha på sin egen tomt eller i närheten av grönsakslandet. De valde ut en samling modiga druider som fick i uppdrag att frakta bort guden och fjättra den i marken långt borta från det keltiska riket.

Detta sällskap skaffade en bastant båt där de skeppade guden över de vilda vattnen så långt bort de orkade fara. Man kan kanske yttra sig om keltiska druiders kondition, men längre bort än till skandinavernas riken kom de inte. De fann en plats så full av ondska så att till och med de infödda vikingarna undvek den. Det var nämligen det träsk där Oden sades ha fjättrat den stygge gossen Loke (att han fjättrades i ett berg är bara en förvanskning av originalsagan) (för övrigt var denna sägen fullständigt missvisande och osann, Oden fjättrade Loke

någonstans i närheten av Eksjö, men det är en helt annan saga även om den faktiskt förklarar en del saker som man ibland kan fundera över). Nåväl,... Druiderna fann att den sunkiga marken var lätt att gräva i vilket underlättade väldigt mycket då Cthulhu är en synnerligen omfångsrik varelse.

Ritualen slutfördes på denna hemska plats. Redan tidigare en styggelsens fäste men som nu endast ökade i ondska. De döpte platsen till Gothenburg (efter nästan bortglömda gammalkeltiskans Go= stick eller spring iväg, then= till och burg= gömställe, dvs Gothenburg=stick och göm dig).

De modiga druiderna anlade en helig sekt som för evigt skulle se till att ondskan för evigt förblev där den var.

En helt annan saga berättar om Navajo-indianernas begravningsritualer. En stor del av deras religion kretsar kring andar och återfödelse. Ibland händer det att en riktigt ond människa dör och detta brukar leda till att det föds en mycket ond ande. Det krävs avsevärda insatser för att binda andar så att de håller sig lugna. Man måste spela trumma i flera dygn, offra högvis med bufflar och fjäderbonader samt ranta runt kring brasor och sjunga rituella sånger. Allt detta var i längden tröttsamt så de visa indianfäderna samlade sig för att komma fram till en lite mer praktisk lösning. Någon kom fram till den självklara och behändiga lösningen att helt enkelt förvisa andarna till någon plats bortom de stora haven. Andar är trots allt mycket dåliga på att färdas långa sträckor, och framför allt på att ta sig fram över de oroliga och stormiga förhållanden som uppstår i etern ovanför haven.

Efter detta möte blev det tradition hos så gott som alla indianstammar att frakta liken efter sina onda människor så långt bort som de bara kunde. De fann slutligen en ond plats som samtliga människor undvek. En ödslig kulle där de onda andarna skulle kunna bråka genom evigheterna utan att kunna skada eller störa de levande. Indianerna döpte denna hemska plats till Hvitfeldska. (efter uråldig Navajospråk Hvit = tipi eller boplats, feld= där det finns mycket av, ska= ångest, dvs. Hvitfeldska = ställe där det finns högvis med ångest).

Historien skulle snart påvisa att platsen inte skulle förbli ostörd så sabla länge. Människan är dum i sin natur och snart flyttade folk till denna plats.

En helt annan saga berättar om när Cain slog ihjäl sin snälla broder Abel. Gud blev lite putt och sade: "Abel, du är föga sällskaplig och en otrevlig prick. För detta bristande uppträdande fördömer jag dig och dina kommande barn från livet och för att evigt vandra runt som en levande död och suga andras blod. Du skall inte tåla solljus, vitlök och kors och prylar samt att du måste sova i kistor. Tji fick du!"

Det finns många som ifrågasätter denna historia men det finns samtidigt många som ser det som sanning. Den plats där denna förbannelse skall ha uttalats kallades på uråldrig och jättegammal hebreiska för Hvitfeldska (efter Hvi=stygg, tfel= snubbe och dska= bestraffning, dvs. Hvitfeldska = ställe där stygg snubbe fick på nöten). Denna styggelsens plats skall för övrigt finnas i en stad som heter Göteborg (somliga läsare borde börja se ett mönster nu...). Diskussionerna om hur denna sägen stämmer diskuteras ofta men somliga vampyrklaner såsom Tzimisce och Malkavian håller på att de stämmer och har inrättat nästen så nära denna heliga plats som möjligt.

Som ni nu kanske förstår finns det en plats i skapelsen som är så långt mycket ondare än alla andra. På en kulle som kallades för Hvidfeldska har det genom alla tider figurerat onormala och skrämmande händelser. Ända sedan medeltiden kunde man dokumentera att platsen var hemsökt. Man såg och hörde andar, människor försvann och vidriga varelser kom och bet folk i benen. Bara att befinna sig i närheten av platsen tycktes framkalla ondska hos folk. Den första säckpipan konstruerades bara hundra meter från kullen. På samma sätt är detta födelseplatsen för fenomen som fluortanten, gröna gymnastiksalsgolv, konserverad Lappkojs och praktiskt taget hela TV-serien "Vilse i pannkakan". Företeelsen märks fortfarande då en onaturligt stor andel av bidragen till schlagerfestivalen komponeras nära Hvitfeldska. Att en betydande kvot av professorerna från Chalmers söker sig till dessa trakter för att finna inspiration till kommande tentor förvånar nog inte någon som blivit utsatt av denna sofistikerade form av sadism.

Redan tidigt dokumenterades det även rapporter om onaturliga ljud och ljusfenomen. Platsen är så elak att den sänder ut stygghetsvågor genom hela vintergatan. Detta drar till sig Ufologiska aktiviteter. En räkliknande och underlig rymdfarande ras vid namn Mi-Go reste förbi och insåg att här var det mysigt (dessa är för övrigt mycket avlägset släkt med Cthulhu, sysslings bryllingar för att vara exakt). Andra raser såsom några som kallar sig för Predator (efter Pre=före, dator=elektronisk pryl man spelar Quake på) och en bunt Klingoner kom hit, insåg att det var otrevligt och reste snabbt hem igen. En annan ras som kallas för Borgerna (avlägset släkt med Gorgerna i Fragglarna) tyckte dock att stämningen var gemytlig och lämnade kvar ett gäng kolonisatörer.

Under tiden ligger Cthulhu under markytan och känner sig frustrerad. När urbaniseringen leder till att människor bosätter sig närmare och närmare varelsens viloplats föds en plan. En slug och genuint ond plan som skall krossa det fängelse som håller guden fången…

Cthulhus plan

När civilisationen utvecklades började folk att tro allt minde på de gamla legenderna. Mytologierna suddades ut och gnomer och troll förpassades till barnkammarens godnattsagor. Dumma och okunniga om den andra världen och dess spöken bosatte sig människorna på den plats som hade undvikits i århundraden. Den tidlösa guden upptäckte att den inte längre var ensam. Dess enda sällskap hade fram tills nu varit något tusental onda andar efter stygga indianer och detta sällskap saknade något som den nya bekantskapen hade… livskraft. Om Cthulhu endast kunde sluka tillräckligt mycket livskraft så skulle den kunna bryta sig ut ur fängelset. Problemet var väl just det att det faktum att den var fjättrad var det som förhindrade den från att sluka livskraft (det är mycket med dethär med livskraft just nu…).

Den onde guden började söka efter luckor i druidernas ritual. Efter några århundraden så fann Cthulhu precis det den letade efter, en orenhet i den uttalade besvärjelsen. Druiderna hade garderat sig och dubbelkollat varenda stavelse. En av de som uttalat en bråkdel av formeln hade varit snuvig (Ajajaj… ett farligt misstag i magikerkretsar) och hade inte uttalat texten korrekt. Detta hade inte varit något problem om nu inte bara den som hade kompletterat denna del av formeln var skåning, och med andra ord oförmögen att formulera sig förståligt! (Vad en skånsk druid gjorde där kommer vi aldrig att få reda poåååå…). Denna svacka var det enda Cthulhu behövde. Det var inte tillräckligt för att varelsen skulle kunna sluka människorna, men tillräckligt för att kunna suga åt sig livskraft när den användes. För de läsare som inte är bevandrade i hur det här med livskraft fungerar så föds man men en bestämd dos som man förbrukar under sin livstid. Olika aktiviteter förbrukar olika mycket livskraft, vilket är orsaken till att människor har varierande livslängd då vi trots allt föds men en lika och bestämd mängd liv (ca 4,37 astrala kilogram). En av de aktiviteter som förbrukar mest livskraft är kreativitet, skapande och att föreställa sig sådant som inte existerar. Barn förbränner oerhörda mängder livskraft med all den fantasi de förbrukar under sin uppväxt. Detta är även orsaken till att konstnärer sällan lever till hög ålder. Det finns dock en kategori människor som förbränner perverterade mängder livskraft… rollspelare. De spenderar timmar med att bara låtsas, föreställa sig och fördjupa sig i en avancerad verklighetsflykt. Det är dock på senare år som detta fenomen har existerat så från början inriktade Cthulhu sig på barn.

Med sina förmågor att viska och manipulera människor kom Cthulhu snart att kontrollera stora delar av de som styrde och ställde i den lilla byn Göteborg (vad namnet kom ifrån var de väldigt få som visste). Byn växte till stad och Cthulhu såg hela tiden till att det fanns människor och framför allt barn i dess närhet så att den skulle kunna göda sig kraftfull nog att kunna bryta sig loss. Guden såg till att befattningshavarna i staden anlade en skola över den exakta plats som varelsen huserade. På detta sätt skulle det alltid finnas livskraft att tillgå. Skolan döptes till Hvitfeldska. Åren gick och den mörke guden blev ivrigare. Den hade fått i sig stora mängder livskraft och den skulle snart kunna bryta sig loss. Genombrottet var så nära att den riktigt kunde känna vittringen av frihet och den förstörelseorgie som omedelbart skulle följa därpå. För att så snabbt som möjligt få ihop den sista mängden livskraft var den tvungen att komma på något nytt. Det var nu den fick syn på konceptet med rollspel. Genom att samla en grupp individer runt ett bord och gemensamt fantisera skapade de ett interferensfenomen som mer eller mindre kortslöt och förbrukade livskraft i en oerhörd kvantitet. Problemet var bara att lyckas samla denna mycket begränsade folkmängd som rollspelarna utgjorde på Hvidtfeldska. Svaret var självklart… spelkonvent.

Cthulhu sökte upp ett gäng ynglingar och såg till att manipulera och korrumpera deras lättpåverkade sinnen. De var redan tidigare mer eller mindre förstörda genom åratal av rollspelande, lajvande, brädspelande och destruktiv musik. Detta sällskap bildade en satanistförening vid namn Gothcon-maximus-satanis som roade sig med indirekt ritualmagi (dvs. de brukade rollspela ritualer i AD&D vilket givetvis påverkar verkligheten). Cthulhu lyckades få in idén om spelkonvent på Hvitfeldska i skallen på gruppens spelledare. Informationen missuppfattades och spelkonventen hölls i en mängd felaktiga lokaler i ett antal år innan gruppen lyckades att arrangera spelkonventet Gothcon på dess rätta plats. På de senaste åren har guden kunnat häva i sig ofantliga mängder livskraft varje Påskhelg. Under årens lopp har satanisterna Gothcon-maximus-satanis korrumperats allt mer och de har nu mer eller mindre lämnat sin mänsklighet bakom sig.

Idag – Dagen AGP!

Detta äventyr utspelar sig på Gothcon, påskhelgen år 2001. Året innan hade guden varit mycket, mycket nära att nå målet (den hade till och med lyckats med detta om det bara inte hade varit för en spelledare som tappade koncentrationen under det sista spelpasset och började snacka om fotboll, varvid ett helt spelpass förstördes). Mycket frustrerad har Cthulhu väntat i ett helt år för att få in den sista nödvändiga mängden livskraft. Under tiden har satanisterna i Gothcon-styrelsen förberett välkomnandet av guden. Allt är förberett och spelkonventet startar. Man har under de närmaste veckorna kunnat känna en hotande stämning runt Hvidfeldska. Underliga saker har hänt och den lokala befolkningen flyr ifrån platsen och skyller på påsklov. Ovetandes om den stora faran anländer rollspelarna från alla delar av landet likt en grupp kräftor frivilligt promenerandes in i grytan.

De första spelpassen inleds och Chtulhu slukar de sista dropparna av livskraft den behöver för att bryta sig fri. Fängelset börjar rämna. Gotcon-styrelsen inleder extatiskt sin hemska ritual för att välkomna guden. Verkligheten börjar falla sönder. Dagen AGP infinner sig! (AGP=Allt Går åt Pipan!). Vilseledd livskraft samlas från några hundra förvirrade rollspelare och hela Hvitfeldska slungas in i ett kraftfullt fält av icke-existens. Skolan kapslas in i en sfär som inte går att forcera, en osynlig vägg av ren rollspelskraft. Inom denna bubbla bryts verkligheten sönder. Rollspelande drömmar förverkligas och fantasierna sammanfaller med den allt tunnare sanna världen. Samtliga individer inom denna sfär kommer att förbrukas i den ofantliga kraftvåg av fantasi som kommer att frigöras när guden bryter sig fri. Rollspelsmonster går omkring i korridorerna, vampyr och zombie-lajvare försvinner och ersätts av autentiska varelser, strategispelare sugs ner i sina stridsvagnsmodeller och cafeterian transformeras till ett bubblande kaos av kort- och brädspel. Människor muteras, förvandlas, förbytts och konverteras till alla tänkbara och icke-tänkbara former och gestalter. Dimensionerna korsas, sönderfaller och bryts och kaffet i kaffe-automaterna är plötsligt fullt drickbart. Rumstiden inverteras och skolans lokaler förvrids. Medlemmarna i Gothcon-maximus-satanis skriker i ondskefulla glädjespasmer när ritualen når sitt slutskede. Allt hopp om mänsklighetens överlevnad verkar vara ute!!

eller...

I en liten sal inne i Hvitfeldska skolan har en liten oansenlig grupp precis inlett ett spelpass...

Äventyret

Äventyret " Jodå, jag har spelat länge nu..." utspelar sig på Gothcon år 2000. Gruppen spelar en samling rollspelare som snart kommer att märka att allt inte ligger rätt till.

Den stora förvirringen med detta äventyr är att rollspelarna rollspelar rollspelare som spelar rollspel! På samma sätt kommer spelledaren att spela en rollspelare medan en rollspelare kommer att rollspela spelledare! Senare kommer dock spelledaren att återgå från rollspelare till spelledare när hans karaktär dör, medan den rollspelare som spelar spelledare kommer att växla mellan rollspelare och spelledare.

Det låter väl inte så krångligt...?

Den här extra rollspelsdimensionen kommer att innebära en mängd (förhoppningsvis) udda och ovanliga förvecklingar. Det är dock av yttersta vikt att spelledaren förstår äventyret och grundtanken bakom den. För att förtydliga saker och ting införs härmed följande beteckningar:

Spelledare 1 (SL1):
Den riktiga spelledaren, dvs. DU!

Spelledare 2 (SL2):
Den spelare som blir tilldelad karaktären Peter Axelsson och därigenom blir den sekundära spelledarposten under äventyrets start.

Spelare:
De autentiska och riktiga människorna som DU, SL1, kommer att spela med.

Rollpersoner 1 (RP1):
De rollspelarna som spelarna låtsas att de är, d.v.s. de fiktiva gothconbesökarna Peter, Cissi, Daniel, Guran och Mackan.

Rollpersoner 2 (RP2):
De rollpersoner som RP1 kommer att spela under SL2:s ledning, dvs Frido, Paxenaria, Corak, Zandralf och Altarion.

Dessa beteckningar kommer genomgående att användas.

Äventyret kommer att inledas med att du delar ut RP1 till spelarna. En av spelarna blir SL2, dvs Peter Axelsson, och kommer att få ett äventyr som denne inte har hunnit läsa igenom innan spelpasset (mycket logiskt då denne aldrig har sett äventyret innan). SL2 delar ut RP2 till spelarna, men även en karaktär till dig. SL2 kommer sedan att inleda ett litet äventyr som RP2 skall ta sig igenom. Den RP2 som du spelar, dvs. halvlingen Frido Hårdfot, kommer att avlida genom klantigt spelande. Vid denna händelse kommer SL1:s RP1 blir sur, lämnar lokalen och blir dödad av monster ute i korridoren. Vid detta skede kommer SL1 att informera gruppen med RP1 om att något är mycket fel med konventet. Efter detta kommer SL1 att guida runt gruppen RP1 på Hvitfeldska där de förhoppningsvis kommer att rädda världen.

Författaren är fullt medveten om att detta låter hur krångligt som helst, men ta det bara lugnt. Saker och ting kommer att framstå betydligt tydligare alldeles snart.

För att göra spelet lite tydligare kommer du att dela ut namnlappar med namnen på RP1 till alla spelarna. Samtidigt tar du av dig din spelledarknapp och ersätter den med din rollpersons namnlapp. SL2 kommer att få en fejkad spelledarknapp. Detta är till början mest symboliskt för att underlätta det antagligen traumatiska bytet av spelledare samt en tydlig signal om att du för tillfället inte styr spelet. När din rollperson dör och du övergår till spelledare SL1 tar du av dig din rollpersonsnamnlapp och tar åter på dig din spelledarknapp. Detta är ett förtydligande av att du inte längre är Ägge utan att du har återtagit din funktion som spelledare. När gruppen sedan undersöker området utanför er spellokal kommer ni att kunna stöta på andra grupper med motsvarande

namnskyltar. Hur detta skall hanteras beskrivs senare i äventyret. Vi kan kanske redan nu nämna att den fejkade spelledarknappen som SL2 får kommer att ha en viktig funktion i slutstriden…

Då det förekommer ett rollspel i rollspelet är det väsentligt att skilja mellan de två regelverk som kommer att figurera. Dessa beskrivs var och en för sig senare i äventyret.

Naturlagar:
SL1:s , dvs. dina, regler för hur gruppen skall kunna ta sig runt på området, samt hur aktioner med RP1 kan genomföras samt hur påverkan mellan äventyren sker.

Reglerna:
Detta är SL2 Peters favoritsyssla! Den killen är nämligen regelfixerad och har tabeller, modifikationer och tärningsslag för allt. Dessa regler tillämpas slavist när RP1 spelar med RP2.

Vi börjar med att gå igenom hur äventyret antagligen kommer att förlöpa.

Spelförloppet

1. SL1 tar emot spelarna och tar med dom till deras sal. Här fördelas rollpersonerna RP1 ut och en av spelarna blir tilldelad posten som spelledare SL2 och får därmed äventyret "Farlig dödskramp, Demonkungens blodiga hämnd" till den erkända rollspelsklassikern "Grottor och Drakar". Det går lite tid när alla läser igenom sina karaktärer varvid en kort presentation kommer att hållas. Alla spelare får en namnskylt så man lätt kan se vem som är vem och dessutom får SL2 en fejkad spelledarknapp. SL1 tar av sig sin egen spelledarknapp för att markera vem som styr spelets gång.

2. SL2 presenterar sitt spelpass och delar ut rollpersonerna RP2 till RP1 men även en karaktär RP2 till SL1. Det framgår väldigt tydligt vem som ska ha vilken karaktär. Spelarna läser nu igenom sina nya karaktärer och en ny presentation genomförs.

3. SL2 inleder sitt rollspelspass. "Farlig dödskramp" är ett klassiskt äventyr och är enkelt och linjärt uppbyggt. Det kommer att bli några strider mot diverse obskyra monster med konstiga namn, och lite vankandes i grottor och skogar.

4. När sällskapet av RP2 kommer fram till ett grottsystem kommer SL1:s RP2 karaktär Frido att gå in i en farlig fälla och dö. Den rollperson RP1, Ägge, som du spelar kommer att bli sur och lämnar lokalen med svepskälet att han ska gå och sura på toaletten.. När du kommer utanför dörren skall du ta av dig din namnskylt, sätta tillbaka spelledarknappen för att markera att du åter är SL1, vänta en stund, och ge ifrån dig ett avgrundskrik. När spelarna kommer ut och ta reda på vad som har hänt beskriver SL1 om hur de ser spår av att Ägge har blivigt nerklubbad och bortförd.

5. Spelet övergår nu till en lite mer olinjär och oförutsägbar form. SL1 beskriver hur det är något mycket konstigt med årets Gothcon. Om gruppen beslutar sig för att gå tillbaka in i salen och spela vidare äventyret "Farlig dödskramp" kommer de att bli allt mer störda av konstiga element som stör spelandet. Förr eller senare kommer de att lämna lokalen för att ta sig runt på Hvidtfeldtska och ta reda på vad det är som händer. I värsta fall kommer de att jagas ut ur rummet av Zombier som börjar välla in genom fönstren.

6. Det framgår snabbt att något är väldigt fel. Vad som sker och ordningen på händelserna beror på vart gruppen tar sig. Det finns en mängd slumpmässiga möten som kan ske i mån av tid. Det finns några punkter som dock måste genomföras.

    - Gruppen stöter på en ättling till de druider som fängslade Chtulhu. Av druiden Egon kommer de att få vissa ledtrådar om vad som måste ske. De måste avbryta den ritual som håller på att slutföras borta på Vasa Vuxengymnasium bredvid Hvitfeldtska. För att lyckas med detta måste de dock lyckas med att öppna en liten port i sfären runt området. Instruktionerna till denna portöppning skall finnas på biblioteket i skolans exemplar av NäckrosOmikron.
    - Sällskapet når biblioteket. För att få upp dörren måste RP2 dock öppna en speciell port i SL2:s äventyr. Här kommer de att inse att äventyret "Farlig dödskramp" är kopplat till vad som sker på Gothcon. Den läskiga boken NäckrosOmikron (skrivet av den galne araben Abdul Älghazaren, som arbetat för många år inom svenskt skolväsende) beskriver hur porten skall öppnas. De måste samla ihop två artefakter inom området och genomföra en ritual på en bestämd plats.
    - Den första artefakten (Den mäktiga toaborsten av Yuggith) finns uppe i Södra Skolhuset. Här kommer de att stöta ihop med Chtulhus tjänare.
    - Nästa artefakt (Det heliga suddgummit av Sot-Yoggrath som genererar oval skräck) finns inne i receptionen innanför spelcafét. Koncentrationen av ren rollspelskraft och vilseledd livskraft för denna plats mycket svårframkomlig och gruppen måste ta till vissa tekniker för att kunna ta sig framåt. Dessa tekniker beskrivs i NäckrosOmikron och i äventyret "Farlig dödskramp".
    - När de tar sig runt på området kommer de att stöta på en av medlemmarna i Gothcon-maximum-satanis. De inser nu att det är Gothcon-ledningen som ligger bakom problemen.
    - De kommer att bli angripna vid ett flertal tillfällen. Gruppen kan slåss som RP1, vilket är rätt svårt. Om de upptäcker det så kan de annars klara av striderna betydligt mer komfortabelt med RP2 under SL2:s ledning.

7. Efter en mängd förvecklingar kommer de att nå porten till Vasa Vuxengymnasium. Här genomförs en liten udda ritual och de kan ta sig till nästa område.

8. Väl inne i Vasa Vux kommer de att konfrontera Gothcon-styrelsen precis när de håller på att slutföra ritualen. De kommer antagligen att försöka att övermanna styrelsen med sina kraftfulla RP2. Den fasansfulla Gothcon-generalen kommer dock att ogiltigförklara SL2:s spelledarknapp varvid dennes möjlighet att påverka spelet förstörs. Plötsligt står gruppen av RP1 att stå utan möjlighet att byta till sina starka RP2-karaktärer och kommer alldeles snart att mosas av den stygga Gothcon-ledningen. Hoppet verkar vara ute! Genom att förstöra SL2:s spelledarknapp har dock Gothcon-generalen förstört Chtulhus möjligheter att bryta sig ur sitt fängelse. Guden blir förbannad och bestraffar Gothcon-generalen och dennes lakejer. Gruppen RP1 kan nu förstöra ritualen.

9. När ritualen förstörs faller rollspelsfältet sonder och Hvitfeldska återgår till verkligheten. SL1:s spelkaraktär RP1 kommer tillbaka och blir dem evigt tacksam. Även den gamla(?) druiden Egon kommer förbi och hyllar gruppen som sanna hjältar. De har lyckats rädda mänskligheten från ett öde värre än en evighet med surströmming! Spelet avslutas dock med ett litet meddelande från Gothcon-generalen: Vänta bara… nästa år… då ska ni fåååå!

THE END!

Naturlagarna

När gruppen av RP1 knatar runt inne på området så skall följande regler tillämpas.

- Hvidfeltska är omgivet av en ogenomträngliig mur av rollspelskraft (se kartan). Denna går inte att forcera varvid gruppen **måste hålla sig inom området**. Även när de kommer fram till Vasa Vux kommer de att vara tvungna att hålla sig inom en smal stig dit och sedan inom byggnaden.

- De är **oförmögna att öppna dörrar** förutom huvuddörrar in i byggnader och till den sal de inleder sitt spelpass (detta för inte störa andra spelaktiviteter). SL1 kan dock öppna vissa dörrar om denna finner det motiverat (toaletter etc.).

- Alla rollspelare inom området är zombifierade eller fast i olika skikt av icke-existens. Detta leder till att de **varken hör eller kan blir hörda av andra människor** inom området. All kommunikation sker via SL1. Det är dock fritt fram att försöka att förmedla sig genom pantomimer. Däremot skall inga andra spelaktiviteter störas!

- Det finns möjlighet att gruppen stöter på andra spelgrupper som spelar samma äventyr. Dessa känner man lättast igen genom att även de har namnlappar. Detta är alternativa exemplar av rollpersonerna från alternativa dimensioner som släpps lös inom området genom sprickor i tidsväven. Naturlagarna är mycket stränga när det gäller dimensions-tvillingar. **Två grupper kan inte tala till varandra, de kan inte röra vid varandra eller ens komma inom två meter från en alternativ person. De kan inte passera varandra i en korridor eller dörröppningar såvida de inte kryper tryckt längs varsin vägg på alla fyra. Grupperna kan dessutom inte lämna föremål till varandra.**

- Strider genomförs enligt SL1:s bedömning av spelarnas insatser och hur dessa agerar.. Det finns inget riktigt regelverk men genomgående är gruppen RP1 rätt dåliga på att slåss. Det finns fyra nivåer av skador som SL1 håller ordning på och meddelar spelarna om:

    - **Frisk**. Inga problem.
    - **Ont**. Gå lite ansträngt.
    - **Skadad**. Halta ansträngt omkring och håll handen för magen för att hindra blödningar.
    - **Jätteskadad**. Kan nästan kräla omkring. Kommer snart att förblöda.
    - **Död**.

- Det finns tre sätt att återhämta sig ifrån skador:
    - RP1 Cissi har 8 stycken plåster (läker ett steg var).
    - RP2 Paxenaria kan hela alla RP2 (enligt SL2:s bedömning) vilket även helar RP1 enligt SL1:s bedömning.
    - Druiden Egon kan hela.

- **Om någon i gruppen dör ser SL1 till att hela gruppen dör**. De kommer därpå att få börja om i den lokal som de inledde sitt spelpass. Spelarna är fullt regenererade och har med sig den utrustning de hade när de dog. Ritualer måste dock genomföras om igen och även diverse monster kommer tillbaka i ursprungsskick. Om SL1 känner sig snäll eller om det är ont om tid kan denne låta gruppen återfödas lita närmare den plats där de dog. Döda inte spelare hejvilt, det tar massa tid, utan det är ett nöje man kan roa sig med i mån av tid.

- **SL2 kan när som helst ta över spelandet men de är fortfarande SL1 som bestämmer**. Om SL2 försöker att få igenom något som strider mot naturlagarna rättar SL1 enkelt till misstagen genom att berätta vad som egentligen händer.

- Att ta sig fram till receptionen i spel-cafét är jättesvårt och måste gå till såsom det sägs i NäckrosOmikron. Detta innebär att **alla måste hålla en hand för munnen. Personen längst fram håller upp en hand som ett teleskop. Alla andra måste hålla handen på axeln på personen framför**. Om någon släpper någon av händerna eller sänker periskopet kommer de omedelbart att sugas ut ur lokalen! Hur de skall göra för att plocka upp suddgummit är deras problem...

- **För att överhuvudtaget kunna spela rollspel måste samtliga spelare ha på sig en Gothconknapp – en BUTT**. Detta är en liten finurlig pryl som gör att den uppmärksamma spelledaren kan se att spelarna har betalat sin avgift till Gothconstyrelsen och således äger rättigheter att spela på konventet. Ni kommer senare i äventyret att se de krafter som faktiskt finns i dessa knappar…

- Spelare ska ej ta med saker ifrån lektionssalarna. Det är ingen omöjlighet att spelarna vill använda linjaler, pekpinnar etc. för att bekämpa monster med. Detta är självklart möjligt men detta skall endast simuleras och låt saker därmed ligga kvar där dom är.

Reglerna och SL2

Under den första delen av spelpasset kommer SL2 att leda ett "vanligt" speläventyr. Det kommer snart att visa sig att något inte ligger rätt till på årets Gothcon och SL1 kommer att ta över spelgången. En stor del av äventyrets lösning ligger i att SL2 inser att denne kan påverka hur det "riktiga" äventyret förlöper. Denna insikt bör komma när spelarna försöker att komma in på gymnasiets bibliotek (se denna beskrivning inne i äventyret). SL2 kan när som helst ta över spelledandet och låta RP2 att ta över handlandet. Som spelledare får du, SL1, kanske uppmuntra SL2 för att detta skall fungera bra. När SL2 leder spelandet antar SL1 en passiv roll och ser till att man inte bryter några regler. Dessutom ger SL1 kompleterande information om vad som sker i verkligheten. Ett exempel på spelövertagande skulle kunna låta:

SL1: Längre bort i skolkorridoren ser ni ett rollspelsmonster. Det dreglar och är hemskt etc... *(monsterbeskrivning)*, och ni inser att ni inte har mycket att sätta emot dess farliga klor!
RP1: Ojdå! Vi kanske ska gå tillbaka...
SL2: Ojoj! Er grupp vandrar oskyldigt i mörkret när ni hör ett väsande bakom er. Ni skådar neråt i grottgången och där ser ni en OgreBest. Det är ett mycket hemskt monster, men som de vana äventyrare ni är har ni stött på liknande monster förut!
RP1: Jodå! Som den svulstige barbar jag är så drar jag min magiska dubbelyxa och anfaller monstret!
SL2: Spännande! Ange attacksätt! Slå tärningarna!
(SL2 och RP1 inleder den strid som slutar med att barbaren hugger monstret i småbitar)
SL1: Ni ser att monstret rycker till och faller sönder i små bitar. Korridoren är passerbar igen.

Rollspelet och verkligheten är visserligen sammankopplade men när spelarna promenerar runt på området så rör sig inte SL2 sig simultant i spelvärlden. Detta innebär att när spelarna kommer fram till dörren till biblioteket så befinner sig SL2 sig på den plats i äventyret som de var när spelets avbröts. Varje plats i äventyret motsvaras ungefär av en plats på Hvitfeldska. Rummen har inte någon exakt överensstämmelse, men finns det en viss sorts monster i äventyret så finns det nog motsvarande kritter på motsvarande våning i verkligheten till dess att RP2 slår ihjäl dom.

Hur SL2:s regelsystem ser ut finns ej dokumenterat. I beskrivningen av SL2 berättas det om dennes regelfixering och om detta ofantliga regelverk som denna spelare har utvecklat. SL2 kommer att få några papper med underliga tabeller och obegripliga formler som utgör grundstrukturen hos SL2: regelsystem. Det finns dock två faktorer som SL1 måste se till att SL2 följer i sitt spelledande.

1. Tärningar skall användas till alla handlingar. **Inget skall kunna genomföras utan tärningar** (i egenskap av gudabenådad slumpfaktor). SL1 kan simulera tärningar i mån av osannolikt avsaknande.
2. SL2 (Peter) **fuskar ALDRIG!** Han tillåter inga fördelar som inte beskrivs i äventyret och ändrar inget. Dessutom skall alla strider genomföras ut till minsta detalj enligt reglerna. Man slår dessutom inte om några tärningar.

Under äventyrets gång så är det endast möjligt att spela spel man är anmälda till. Om någon spelare till exempel försöker att använda en stridsvagn från ASL eller ett lasergevär ifrån något rymdrollspel så är detta helt enkelt ej genomförbart. En av spelarna (Mackan) är dock anmäld till kortspelsturneringen och kan därmed teoretiskt använda sig av sina spelkort. SL1 skall då tänka på att det i de flesta spelen finns en mängd motdrag och kontringar. Mackan ska med andra ord inte kunna dominera helt fritt. En annan spelare (Daniel) har med lite tenngubbar, fast dessa borde nog vara väldigt riskabla att försöka att använda sig av.

Att komma ihåg!!

Lite såhär smidigt mitt i häftet kommer här en liten komihåglista för den lille spelledaren som skall spelleda detta äventyr på Gothcon XXV.

- Ta med er tärningar till speltillfället, alla former och valörer. Den andra spelledaren Peter Axelsson kommer att behöva dom.

- Ni kommer att gå omkring en hel del, så ha bara med det nödvändigaste.

- Under spelledarmötet skall ni bli tilldelade en asfaltskrita, samt namnskylar till spelarna samt en fejkad spelledarknapp.

- Under äventyrets gång kommer ni att gå och hämta en svartsprejad toalettborste samt ett mystiskt suddgummi. **DIREKT** efter genomfört spelpass **SKALL** krita, namnskyltar, knappar, toaborstar och suddgummin **lämnas in på receptionen** så att vi kan genomföra spelet fler pass. Det är en nödvändighet som ni nog lätt inser anledningen till…

- Under speltillfället kommer det att uppstå många underliga situationer, så var beredda på att improvisera en hel del. Det är av vikt att spelledaren inte bara läser det ordinarie äventyret utan även kan extraäventyret "Farlig dödskramp" så att denne vet vad som skall göras och när. På samma sätt är det trevligt om det spelarna ser i "verkligheten" återspeglar äventyret.

- Det är många grupper som kommer att ströva runt på området. Tänk då på att vara ivägen för varandra så lite som möjligt. Blockera inte dörren till biblioteket eller cafét i onödan och ta inte eftersnacket efter äventyret i rummet för slutfighten.

- Var i tid till spelledarmötet, vi kommer nog att ha en hel del att snacka om…

- Om det är något som är otydligt eller helt och hållet oförståeligt så släng bara iväg ett mail till m95oljo@mtek.chalmers.se eller ring på 031-7422456.

– Jodå, jag har spelat länge nu...

Här kommer en lite mer detaljerad beskrivning av äventyret...

Äventyret börjar

Innan spelpasset kommer vi att ha ett spelledarmöte. Här kommer vi att prata en stund och se till att alla spelledare har förstått hur spelet kommer att gå till och samtidigt räta ut eventuella frågetecken (varvid det logiskt sett blir ett mycket långt utropstecken...hmmm...) och ta upp möjliga ändringar eller förtydliganden. Sedan kommer vi att enligt klassiskt manér kalla in en representant från varje lag och fördela lagen mellan de spelledare som finns tillgängliga. Du kommer således att få både ett lag och en lokal tilldelad och ska nu transportera din intet ont anandes skara spelare till deras spelpass. Nu kommer det en viktig del av äventyret...

En stor del av äventyret kommer att kretsa kring SL2. Det är med andra ord viktigt att rätt person hamnar på denna post. Således skall du som SL1 småprata lite med dina spelare på vägen till eran lokal. Du borde nog rätt enkelt få en uppfattning om vem som skulle kunna fungera bäst som SL2. En taktisk fråga skulle kunna vara:
- Vad brukar ni spela? Hmmm... intressant. Vem av er brukar spelleda då? Hmmm... trevligt att höra.
Ta någon av spelarna som verkar ha lättast för att prata, brukar vara den som spelleder eller helt enkelt verkar vara en kul prick.

Lägg fram förslaget till spelarna att ni först fördelar rollpersonerna och först efter detta tar en liten paus så att alla hinner läsa in sig på sina karaktärer, hinna gå på toa samt hinna ner till kiosken och skaffa godis/kaffe/cola etc... Detta är ganska viktigt för att dem som kommer att spela Peter och SL2 behöver några minuter på sig för att förbereda sig.

När ni har kommit till er lokal och installerat er i denna och vid dess bord så ställer du fem ledande frågor för att få rätt spelare till rätt rollperson RP1.

1. Vem av er skulle kunna spela trevlig, korrekt och pratglad? – Peter Axelsson
2. Vem av er vill spela en trevlig tjej? – Cissi Rosenström
3. Vem av er brukar spela brutala personer? – Daniel Litfeldt
4. Vem av er känner för att spela en tystlåten och cool typ? – Mattias "Guran" Rosenström
5. Vem av er skulle kunna spela lite seg och bortkommen? – Markus "Mackan" Bengtson

Se som sagt till att rätt/tänkbar person blir Peter/SL2! Ge nu spelarna lite tid att läsa igenom sina rollpersoner. Dela även ut namnskyltarna till respektive spelare. Ta demonstrativt av dig din spelledarknapp och ersätt denna med skylten med "Ägge". Observera nu lite förnöjt SL2:s ansiktsuttryck när denne läser sin personbeskrivning. Nu kan du lite i förbifarten säga "Ojdå, jag glömde ju att du skulle ha dessa" och slänga över äventyret "Farlig Dödskramp, Demonkungens blodiga hämnd", beskrivningar till RP2 samt den fejkade spelledarknappen. Se till att alla namnlappar sitter väl synliga. Säg åt SL2 att denne bör läsa in sin karaktär men dessutom kanske skumma igenom de andra karaktärerna lite snabbt och åtminstone läsa den första sidan i äventyret.

Nu kan du luta dig tillbaka i stolen och roa dig med lite avslappnat rollspelande. Du är nämligen inte längre spelledare utan spelaren Kjell-Egon Strand, men han kallar sig alltid för "Ägge".

Inled spelpasset med att låta alla presentera sig, så du kan väl lika gärna börja. Ägge är en väldigt provocerande och jobbig människa. Han är kaxig och självgod, så det är lika bra att börja att vara jobbig från början. Låt sedan de andra spelarna presentera sig och låt sedan vår gode vän SL2 Peter Axelsson inleda sitt spelpass.

Det är inte omöjligt att du måste sporra SL2 lite innan denne startar. Om SL2 säger någonting om att denne först måste läsa igenom äventyret kan du vifta bort det med att denne får studera äventyret samtidigt som övriga spelare tittar närmare på sina nya rollpersoner. Tipsa SL2 om att denne kan inleda och dela ut sina rollpersoner till spelarna på samma sätt som du själv just gjorde. Det är nämligen av stor vikt att rätt rollperson hamnar på rätt person. SL2:s beskrivningar av RP2 faller bra ihop med bestämda RP1 så se till att spelarna är väl införstådda med sina RP1 karaktärer. Rollpersonerna kommer förhoppningsvis att fördelas enligt:

1. En kaxig och självgod kille? – Halvlingen Frido Hårdfot – Din rollperson! – Ägge
2. En handlingskraftig och bestämd dam? – Paladinen Paxenaria – Cissi Rosenström
3. En brutal krigare? – Barbaren Corak – Daniel Litfeldt
4. En mystisk och cool karaktär? – Magikern Zandralf – Guran
5. En karaktär för dom som är lite osäkra? – Alven Altardion – Mackan

Det borde ordna till sig automatiskt när SL2 läser upp den första beskrivningen rollpersonsbeskrivningen och du roffar åt dig den. Om det mot all förmodan går snett här och rollpersonerna fördelas på något annat sätt så kan du antingen rätta till det eller helt enkelt låta spelet fortsätta – det kan kanske bli rätt intressant. Manuset förutsätter dock i fortsättningen att fördelningen gick korrekt till.

"Farlig dödskramp, Demonkungens blodiga hämnd"

Låt nu Peter som SL2 inleda sitt spelpass med det mycket genomtänkta äventyret "Farlig dödskramp, Demonkungens blodiga hämnd". SL2 kanske är lite trögstartad med det borde snart flyta, äventyret är väldigt enkelt strukturerat och mycket hänger på SL2:s förmåga att improvisera. Det är fördelaktigt om har läst igenom detta äventyr innan, men du behöver inte kunna det speciellt bra. Det kommer dock en speciell punkt som är lite kritisk som du måste komma ihåg senare i äventyret. Spela på och ha kul!

"Grottor och drakar" är ett klassiskt gammalt rollspel från den härliga tiden då Alv och Dvärg var lika vanliga yrken som köpman, krigare och äventyrare! Det finns mängder av obskyra monster och i stort sett alla vapen är magiska! Alla spelgrupper består av glada och problemlösande kollektiv som knattar runt bland värdshus och städer och dunkar alla monster och skurkar de stöter på.

"Farlig dödskramp, Demonkungens blodiga hämnd" inleds på ett värdshus. Där kommer gruppen att få ett uppdrag av en haltande magiker att stoppa frammanandet av en farlig demon. Gruppen av SL2 kommer att resa längs en väg, stöta på lite monster och vara med om ett överfall. Sedan kommer gruppen att komma fram till en hemsk borg och börja söka sig igenom ett grottsystem.

I ett tidigt rum i grottsystemet kommer Ägge (DU!) dock göra bort sig. Ett rum kommer att beskrivas som ett kvadratiskt rum med taggar på väggarna och en stängd dörr på andra sidan. Väggarna och golvet är täckta av blodskvätt och lite fördelade kroppsdelar. Mitt i rummet finns en skylt med texten "Här prövas alla lumpna tjuvar och banditer! En spak öppnar dörren och snabbt ut ni smiter. Men passa er noga för fel spak den hårt er biter".
Här kommer den kaxige halvlingen att enkelt promenera fram och dra i fel spak (det spelar ingen roll vilken av de två spakarna du drar i, se bara till att ingen hinner före dig!). När halvlingen Frido drar i den felaktiga spaken kommer han att mosas, styckas och blodigt dräpas.

När Ägges (DIN) rollperson Frido dör blir Ägge sur. (Skiiit också! Inte nu igen! Sketans skiit!) Ägge tenderar nämligen att dö rätt ofta när han spelar rollspel. Sitt och tjura och låt spelet fortsätta. När du märker att spelet är igång igen avvakta någon minut och res dig upp med förklaringen att du måste på dass, men låt de andra spela vidare, du är ju ändå död.

Illusionen rämnar! – Låt spelet börja!

När du har stängt dörren bakom dig så tar du av dig namnskylten med "Ägge" och tar på dig din spelledarbricka. Du har nu genomgått den häpnadsväckande transformationen till spelledare SL1. Det är nu det riktigt roliga börjar!

Vänta ett kort tag och låt situationen sjunka in i de trogna och desillusionerade Gothconiterna. Ta sedan ett djupt andetag och ge ifrån dig ett avgrundsvrål precis utanför dörren till er spellokal (AAAAARRGH! SKRIÅÅÅÅL!! GAAAAAH!!!) och banka lite på dörren och stampa i marken. Låt sedan dörren långsamt glida upp. Om gruppen kommer ut så börja spelleda eller så får du diskret smyga in i lokalen. Ge ingen större presentation utan sätt bara igång och beskriv vad som sker och händer. En tänkbar inledning skulle kunna vara (Läs inte innantill! Ge bara en beskrivning som förmedlar ungefär samma sak):

"Ni hör ett avgrundsvrål, ett gurglande och några hårda slag. Ni stelnar chockade till. Vad var det för ljud? Ni hör ett väääässande ljud, något som rasslar och tunga steg som snabbt försvinner bortåt. Dörren glider upp med ett gnisslande. Ni ser att blod har stänkts på korridorväggarna. Det är färskt och fuktigt. Genom dörrspringan ser ni en av Ägges skor ligga på golvet. Luften är torr och obehaglig och en underlig instängt och besk doft sipprar in till er spellokal från korridoren. Ni hör konstiga ljud därifrån. Stönanden och hasande steg långt, långt borta"

Låt dörren stå kvar på glänt och fortsätt. Nu är det upp till spelarna vad som sker. Om du blir tillfrågad om du är Ägge så kan du skaka på huvudet och le elakt. Om du blir tillfrågad om vem du är kan du ge förklaringen:

"Jag är ingen. Det finns inte någon här framför er. Ni hör inte någon röst ifrån mig. Jag förmedlar endast det som ni ser och känner. Jag är miljön omkring er och de människor ni möter"

Tanken är i alla fall nu att gruppen ska ge sig ut och undersöka Hvidtfeldska och alla de bisarra saker som sker där nu. Det finns en möjlighet att gruppen blir konfunderad och väljer att stanna kvar i lokalen och spela vidare. Om detta skulle inträffa kan du låta dom bli mer och mer störda av konstiga fenomen (exempelvis låta en person komma in genom väggen, passera genom bordet och försvinna ut genom väggen bakom dem; låta gruppen höra konstiga läten såsom klagande röster, skrik eller underlig musik). I värsta fall kan du låta en hög zombier klättra in genom fönsterrutan (se beskrivning av zombierna senare i äventyret) och låta dem jaga ut gruppen ut ur lokalen. På något sätt ska de i alla fall ut därifrån!

Vad f-n är det för fel på Gothcon?

Denna del av spelandet behöver inte vara speciellt linjär eller uppstyrd, utan låt inspirationen löpa amok och improvisera lite om vart din grupp tar sig eller vad de råkar stöta på. Lite senare får du dock ordna till så att gruppen stöter på den förvirrade druiden Egon, varvid gruppen kommer att få lite ledtrådar om vad som händer och ett viktigt uppdrag. Först kommer nu här en liten generell beskrivning på hus området ser ut. Efter detta kommer några händelser och personer som gruppen kan stöta på inne på området. Dessa kan användas när som helst det passar sig eller då den snälle spelledaren tycket att läget behöver livas upp, både före och efter mötet med druiden Egon. Fördelen med att ha denna lösa genomgång är att du kan använda hur många eller få incidenter som lämpar sig för att kunna anpassa speltiden. Vill ni hålla på hela natten så är det bara att slänga in fler saker. Efter denna genomgång fortsätter äventyret med mötet med druiden och beskrivning av de platser som gruppen stöter på under sitt uppdrag.

Området

Gruppen kommer mycket snart att märka att det inte står riktigt rätt till. Ute i korridorerna kan gruppen höra skrik och oljud. När de passerar dörrar kan de höra väsanden eller morranden. Ur papperskorgarna kommer det upp rök eller så rinner det ut grönt slem eller varför inte både och. Gruppen kommer nog snart att märka att det är knappt inga av dörrarna som går att öppna. Antingen så är dörrarna låsta eller så har träet i dörrarna börjat växa och slagit rot i väggen, eller så kommer det ut tentakler ifrån dörrspringan som kilar fast dörren. I vissa korridorer så har det börjat växa gräs och i andra har golvet övergått till stål plattor (landet utan samman satta ord?). På många väggar kan man se blodstänk eller underliga baklängesmeddelanden (kanske som klassikern REDRUM) och sataniska budskap. I vissa korridorer känns luften underligt solid och kan ibland vara omöjlig att passera.

Bland det otrevligaste som gruppen kommer att stöta på är själarna av de stackars rollspelare som blivigt förlorade in i rollspelandet. Dessa halvt genomskinliga gestalter går sinnesslött runt i gångarna och inser inte att de är döda. De kan inte se de som fortfarande lever utan fortsätter bekymmerslöst sitt o-leverne såsom de gör på ett helt vanligt spelkonvent.

Kloner!!

När verkligheten börjar bryta ihop är det inte bara vår värld som påverkas. Skapelsen är sammanvävd av en mängd olika existenser och alternativa dimensioner och världar. Som somliga av er vet så splittras universum upp till ett oändligt antal nya universa varje mikrosekund. Så fort det finns möjligheter till alternativa utvecklingar kommer dessa att utvecklas på alternativa sätt i de olika världarna. Har du någonsin funderat på vad som egentligen skulle ha hänt om du hann med bussen till det där viktiga mötet? Eller vad som skulle ha hänt om du inte hade fällt den där oerhört korkade kommentaren den där kvällen på krogen med den där personen som du

var så intresserad av? Eller vad som hade hänt om du inte börjat spela rollspel utan gjort något otroligt konstruktivt och lukrativt under hela din uppväxt? Om det är till någon tröst så finns det faktiskt en kopia av dig i någon helt annan existens som vet svaren på dessa frågor… fast om det är någon vidare tröst är jag kanske lite tveksam till.

Hur som helst!

Runt på konventet kommer det nämligen att vandra runt kopior av rollpersonerna, dvs. andra spelgrupper. Dessa är resultatet av att det uppstår håligheter i dessa annars starka väggar som skiljer dimensionerna åt. Rollpersonerna kommer nog att bli lite förundrade och det är väl ett tecken så gott som något att något är lite fel när man träffar sig själv ute i korridoren. Det finns dock distinkta regler för hur dessa dimensionstvillingar kan beblanda sig med varandra.

Två grupper kan inte tala till varandra, de kan inte röra vid varandra eller ens komma inom två meter från en alternativ person. De kan inte passera varandra i en korridor eller dörröppningar såvida de inte kryper tryckt längs varsin vägg på alla fyra. Grupperna kan dessutom inte lämna föremål till varandra.

Vi kan väl för övrigt nämna att om ni ser en annan grupp lösa vissa delar av äventyret så påverkar detta deras universum, inte ert. Man kan således inte åka snålskjuts på vad andra spelare kan prestera.

Andra spelare på konventet - utbölingar

Runt om på området kommer spelarna stöta på folk som inte är inblandade i detta äventyr. Dessa kan vi för bekvämlighetens skull kalla för utbölingar. Detta är roll och konfliktspelare som är helt försvunna in i den tragiska livsutsugande olycka som utspelar sig. Dessa utbölingar går inte att rädda såvida spelarna lyckas att förhindra hela utvecklingen. Fram till dess går det inte att ens prata med andra spelare.

Utbölingar kan inte höra eller ens se spelarna. All kommunikation sker via spelledaren. Om någon utböling kommer fram och försöker att få kontakt med spelarna får SL enkelt förklara för spelarna att dom inte förstår vad som sägs till dom.

Sedan kan vi kanske smyga in lite seriös information här (kursiv text så att ni kan se när det allvarliga är över). Att ett gäng spelar igenom detta äventyr skall inte störa några andra aktiviteter. De som sitter och korridorspelar eller befinner sig instängda i rum vill nog få vara ifred. En del av äventyret innebär att spelarna skall ta sig in i spelbaren och bort till receptionen, men inte ens där skall vi förstöra spelandet för andra. Däremot kommer nog många undra vad tusan ni håller på med, men där ligger ju dock en del av nöjet. SL skall dock med sitt goda omdöme se till att inte några andra aktiviteter störs! Om någon utböling dock kommer fram och fånar sig tillbaka kan detta dock glatt utnyttjas på något säkerligen udda och sjukt sätt. Sådärja! Nu är det seriösa över, vilket ni även ser på att texten numera ej är kursiv.

Det är dessutom farligt att närma sig andra spelaktiviteter. Att befinna sig bredvid ett pågående spel suger snabbt ut livskraften ur spelarna varvid de tar skada!

Du ska kanske inte i onödan döda spelkaraktärerna. Det kan ju vara roligare att låta dem ta lagom mycket skada och halta omkring än att få dem att dö och börja om. Åt andra sidan ska man kanske låta dom dö i alla fall en gång så de får se vad som sker… Du bestämmer!

Kopplingen till "Farlig dödskramp"

Verkligheten är självklart ganska knuten till det äventyr som spelarna ska försöka att ta sig igenom. Således kan SL1 försöka att lägga in detaljer så att spelarna känner igen byggnaderna och rummen ifrån äventyret. Där det ska finnas rum med orcher så kan det även finnas motsvarande mängd orcher här i verkligheten. Genom att utnyttja sina maffiga rollpersoner RP2 kan spelarna ta sig framåt. Då detta inte är det enda rollspelet som spelas på årets Gothcon så finns det även en hel del andra prylar i omlopp…

När spelarna går omkring på området så kan SL1 hålla reda på vad som kan anknytas till äventyret "Farlig dödskramp". Kartorna till äventyret stämmer ungefär överens med verkligheten så det är bara att anpassa. Detta ska förhoppningsvis ge en ytterligare hint om att spelarna skall använda sina SL2 till att lösa striderna.

Zombier

På spelkonventet Gothcon 1999 så arrangerade några entusiaster ett arrangemang som de kallade för Zombielajv. Detta kanske oskyldiga initiativ skulle visa sig få förödande följder. Deltagarna klädde sig i vita läkarrockar och kladdade ner sig med konstgjort blod. Grundkonceptet var sedan att deltagarna skulle gå omkring, stirra blint framför sig och säga "Braiiin, braiiiiin". Av någon outgrundlig anledning så förbränner en aktivitet som denna ännu mer livskraft än vad normalt rollspelande gör (det har antagligen något att göra med att man stänger av hjärnan när man leker Zombie). Detta medförde att samtliga som medverkade verkligen blev zombifierade och lyckades aldrig ta sig ifrån Hvidfeldska. De har under det senaste året stannat kvar på skolan och har ingått i någon form av zombiekult. Lyckligtvis så har de hållit sig gömda och livnärt sig uteslutande på de tuggummirester de lyckats rensa från undersidan av skolbänkar. När rollspelssfären nu inkapslade området var dessa zombier bland de första som märkte vad som var på gång. När verkligheten började att sönderfalla gav sig zombierna ut från sina gömställen för att söka sin favortiföda – människohjärna!

Spelledaren kan vid flera gånger låta spelarna stöta på zombier. De hasar sig långsamt fram och går således att springa ifrån, men om de kommer nära är de mycket farliga. Zombier är dock svåra att ha ihjäl då de redan från början är aningen livlösa. Det finns bara två sätt att permanent döda en zombie. Den första tekniken kräver att man kapar zombiens huvuvd, fyller munnen med salt och syr igen den (av en ren slump har Cissi några påsar stulet salt och lite nål och tråd), samt placerar skallen i strömt vatten (handfat?). Den andra tekniker kräver att man sparkar zombien på dess vänstra knä varvid dennes cellstruktur upplöses fullständigt. Då teknik nummer två är fullständigt okänd, och då teknik nummer ett är mycket omständlig så är det bekvämast att låta de duktiga karaktärerna RP2 att ta hand om dom.

Vampyrer

På området har det nu manifesterat sig en grupp vampyrer. Dessa var ursprungligen lajvare som brukade springa omkring i källaren under Hvitfeldska. Numera har de under inflytande av sitt spelande verkligen blivit vampyrer och söker sig nu uppåt bland våningarna för att söka blod. Lyckligtvis är inte dessa vampyrer fullt så mäktiga som sägnernas vampyrer är. De är ungefär 142 % starkare än vanliga människor och har en otrevlig vana att suga blodet ur alla de stöter på. Däremot är de långsamma. Lajvarnas fantasi räckte nämligen inte till för att få vampyrerna så pass snabba som de egentligen ska vara. Detta ger spelarna en liten möjlighet att kunna springa ifrån de hasande vampyrerna. Att döda vampyrer är lite svårt. Man kan antingen låta spetsa dom med vässade träpålar genom hjärtat, utsätta dom för väldigt stora mängder vitlöksblandat vigvatten eller låta en juste tatuerare tatuera in 237 kors på dom (ett kors gör således endast en 237:e del av dödlig och nödvändig skada). Ett betydligt bekvämare sätt är att låta de mycket kompetenta RP2 hacka sönder dom med diverse vapen.

I källaren har det dock spelats vampyrlajv i alla tider. Där är således vampyrerna också mycket starkare och framför allt väldigt många. Med andra ord SKA spelarna inte ner i källaren! Den stygge spelledaren dödar omedelbart hela gruppen på vägen nedför trappan om de försöker sig på något så korkat. Annars märker man ganska snabbt att det finns många och farliga vampyrer där...

Rollspelsmonster

Om tiden räcker till så kan SL slänga in lite blandade klichéer. Varför inte lite gobliner, kobolder, orcher, varulvar, nefariter, robotar, spöken, gengångare, landhajar, luftmuränor, intelligenta gasmoln, svartalfer, etc. som du kan låta spelarna få banka på.

Du kan även slänga in lite mäktigare saker som de kan se på avstånd såsom drakar, demoner, ringvålnader, balroger, Judge Death etc... Att låta gruppen slåss mot dessa styggingar kan kanske te sig lite väl elakt...

Spelkorten

Detta tillhör en av de lite mer bisarra sakerna du kan låta spelarna råka ut för.

I en korridor står det gäng mycket underliga individer. Först har vi en trollkarl med blå bakgrund (som kan presentera sig som Prodigal Sorcerer), en ängel med vit bakgrund (Serra Angel), några små röda fåglar med grön bakgrund (Birds of Paradise) samt en trasig docka på en träställning med brun bakgrund (The Rack). Dessa individer är mycket aggressiva och anfaller. Trollkarlen anfaller genom att lägga sig på marken varvid någon av spelarna får ont (han tappar sig för att göra 1 i skada) medan den flygande ängeln kan anfalla utan att behöva lägga sig ner (Attacking does not cause Serra angel to tap).

Det framgår kanske att detta är Magic-kort som blivigt levande... Ett ganska ovanlig företeelse i rollspelssammanhang (Hmm... manus till nästa Hollywood B-film?)

Antingen kan ni låta RP2 hacka sönder dessa motståndare till sina beståndsdelar eller så kan kanske Mackan äntligen kan briljera. Han har ju trots allt sina kort med sig och kan lätt nedgöra detta parti med lite justa kombinationer.

Är SL dock inte kortintresserad eller får uppfattningen att spelarna inte har rört en Magic-lek under hela sitt liv så är det ju bara att undvika att låta dom stöta på dessa animerade kort.

Den gula och gulliga lilla saken

Ytterligare en pryl under kategorin lätt bisarr...

Ute på gården eller i någon korridor sitter det ett stort men ofantligt gulligt monster. Detta är en animerad och lätt förvanskat Pokémonmonster vid namn Pikachu. Han sitter som bäst och lemlästar samt äter upp stackars beroende barn. Dock ser han först till att tömma de stackars barnens plånböcker samt deras föräldrars banktillgångar.

De som nerlägger det gula monstret på blodigaste sättet borde kanske förtjäna ett pris.

Filmpersonligheter

Det finns ju även möjligheter att låta spelarna stöta på karaktärer som exempelvis Jason (tja-tja-tja the-the-the), Krueger (one, two – he come for you), Pinhead (har ni sett min lilla kub?), Godzilla (Aaaarg! Fisk!), Frankensteins monster (Öööööh), etc... Det är bara att krydda tillvaron med dina favoriter!

En möjlighet som den gode SL kanske skall överväga är att låta gruppen av slump stöta på Jar-Jar Binks. Det är nog rätt många som någon gång funderat på hur man skulle misshandla dendär karaktären bäst när man stöter på honom. Den spelare som kläcker det bästa sättet ska definitivt få en ordentlig EP-bonus!

Miniatyrer

På vissa områden med rätt låg rollspelsfrekvens kan det istället stöta på mycket små gubbar som sitter fast med fötterna på stora och synnerligen otympliga plattor. Detta rör sig oftast om Spacemarines, 2:a världskrigsgubbar

eller osorterade drakar. Tenngubbar är i sig själva oftast rätt harmlösa. Det är väl först när en tank har fått normal storlek som det kan vara bäst att springa därifrån mycket snabbt!

Övriga spel

Det vore väl en underdrift att säga att det potentiella utbudet är något begränsat. Du kan väl lätt smyga med Roborally, levande kinderägg, schackpjäser, diplomacy, illuminati, etc...

IMPROVISERA! VAR SJUK! VAR KONSTIG! HA KUL!

Druiden Egon

För att kunna få handlingen att gå framåt skall SL vid ett lämpligt tillfälle låta spelarna stöta på Egon. Detta är en mycket förvirrad individ som har tilldelats ett heligt uppdrag som ingen har tagit direkt allvarligt under flera generationer. Nu har han däremot insett att allt det som han fått återberättat verkligen stämmer varvid paniken sätter stopp för alla logiska tankebanor. Men ska kanske ta sagan ifrån början...

När de keltiska druiderna lyckades fängsla Cthulhu under Hvidtfeldska så lät dom några druider stanna kvar för att se till att demonen aldrig kom lös. Detta heliga ansvar har sedan gått vidare från generation till generation. För att dölja vad dom egentligen höll på med tog de efter några år täckmantel som pingisklubb med namnet Pingpongdruiderna. Som alla så väl vet kommer dock information att förvanskas med tiden. De från början mycket tydliga instruktioner om hur man regelbundet skall kontrollera demonens fängelse samt kanske bättra på lite skavanker gick med tiden förlorade. Vad som kanske var ännu värre är det faktum att den utförliga och genomtänkta akutplan som utformades om guden nästan höll på att komma loss försvann under en hektisk pingisturnering 1965 med efterföljande föreningsfest. Med tidens gång började man tro att de sägner om den fjättrade Cthulhu bara var sagor och en dålig ursäkt för att bilda en hårt festandes pingisklubb.

Samtliga 22 medlemmar i klubben är för tillfället vid en mycket viktig pingisturnering i Pyramidens Indrottscenter (här i Göteborg) med efterföljande massiv efterfest. Den 23:e och sista medlemmen (Egon) lyckades dock missa bussen. Lätt sur började Egon att gå tillbaka till sin lägenhet i centrala stan. När han passerar Hvitfeldska lägger han dock märke till något underligt. En massa monster knattar runt inne på området. Plötsligt inser han att det är precis dessa tecken som druiderna under alla tider skulle ha spanat efter. Egon rusar in på området och lyckas som sista person ta sig in (endast för att fastna där som alla andra) och vet nu inte alls vad han ska göra.

Druiden Egon

Beskrivning: *En liten tunn och mycket förvirrad person i träningsoverall och sportbag.*

Utseende/Klädsel: *Egon är smal, liten och allmänt bortkommen. Han har tjocka och mycket starka glasögon. Brunt rufsigt hår och bruna och förvirrade ögon. Han klär dig i toppluva, sportskor samt en grön-vit träningsoverall. I sin bag har han dock med sig sin ljusröda munkkåpa.*

Personlighet: *Egon är för tillfälligt lätt nervös och har svårt att hålla ihop intrycken. Dessutom är han feg.*

Speltips: *Kryp ihop och se smal och ömtålig ut. Du petar nervöst tänderna med ena pekfingernageln. Vrid fotspetsarna inåt och skruva på dig när du pratar.*

Typiska citat: *"Slå mig inte!"*
"Jag lovar, jag är en mäktig druid, eller nåt...!"
"Egon, din sabla trähatt, att du inte kommer ihåg vad som står i böckerna!"
"Hur sjutton skulle jag kunna veta att..."

Utrusning: *Egon bär omkring på följande:*

- *Sportbag*
- *En nerpackad munkkåpa*
- *Ett pingisracket och 23 bollar*
- *2 flaskor koskenkorva*

När Egon får syn på spelarna blir han först lite rädd, sedan inser han att de kanske är vänligt sinnade ändå. Han börjar prata med spelarna och kan lämna ut följande information.

- Han själv är egentligen druid. Han och hans vänner är tillsatta att övervaka någon form av demon som ligger begravd under skolan.
- Hela området är inspärrat och ingen kan komma ut eller in.
- Om han mins rätt så beror alla dessa störningar på att demonen håller på att ta sig fri. Detta kan endast innebära att någon grupp ondskefulla individer håller på att genomföra någon form av ritual. Denna ritual måste (om minnet inte sviker honom) genomföras utanför det omgivande fältet. Denna ritual måste stoppas!
- Det finns kanske en liten möjlighet att kunna komma ut ur fältet. En av druidföreningens mycket heliga böcker såldes till skolan för några år sedan för att bekosta en fest. Detta var den mäktiga boken NäckrosOmikron (skrivet av den galne araben Abdul Älghazaren). Där stod det en massa saker om demonen och hur den skall kunna stoppas. En del av texten ska nog handla om ritual för att öppna en liten väg från fältet ut till demonritualen. För att genomföra ritualen var man tvungen att ha några artefakter.
- Boken bör finnas på biblioteket på översta våningen i Hvitfeldtska Norra (huset ni är i).
- Spelarna MÅSTE finna boken. Sedan MÅSTE de finna artefakterna. Sedan MÅSTE de genomföra en liten ritual. Efter detta MÅSTE de stoppa den stora ritualen! ANNARS ÄR MÄNSKLIGHETEN DÖMD! SPELARNA ÄR VÄRLDENS ENDA OCH SISTA HOPP!

Biblioteket och boken

Nu kommer det dock ett litet problem. **Den dörr som leder fram till biblioteket är stängd och kan endast öppnas av den nyckel som äventyrarna RP2 får med sig genom att lösa Pyramid-questen inne i äventyret "Farlig dödskramp".** Det går inte att öppna dörren i verkligheten. När SL2 sätter igång spelandet och RP2 öppnar dörren enligt äventyrets instruktioner kommer dörren även öppnas i verkligheten. Det finns ingen annan lösning!

Då dörrarna är identiska kan SL2 kanske få en ytterligare ledtråd till vad som måste göras. Visa upp bilden på dörren samtidigt som du berättar om den så att SL2 får en definitiv chans till att känna igen den då samma bild finns återgiven i "Farlig Dödskramp". Kör spelarna fast här så får väl SL1 hjälpa dem lite på traven med små hintar...

Väl inne i biblioteket så finner de efter lite letande specialhyllan för "ockult och mystisk litteratur med tveksamt ursprung MO". Denna hylla är fylld med dammiga och synnerligen sällan utlånade böcker. Efter lite ytterligare letande så får de tag i boken de söker.

Boken är stor, tung, otymplig, halvtrasig och synnerligen dammig. De gamla uttorkade läderpärmarna knastrar när man öppnar boken. Namnet NäckrosOmikron står skrivet med en gammalt och otäckt typsnitt (BahamasHeavy) och man kan även se att boken är skriven av den galne araben Abdul Älghazaren. De tunna och kladdiga sidorna frasar när spelarna börjar att söka igenom den efter nödvändig kunskap. Den är till största delen skriven på latin men efter varje kapitel finns den en liten sammanfattning på svenska för de mest elementära och grundläggande ritualerna. Boken innehåller en mängd hemska bilder och illustrationer på diverse magiska tecken och läskiga demoner.
Innan gruppen har hittat den sida de söker blir de dock störda...

Vice-rollspelssvarig inom Gothconstyrelsen

Spelarnas studier avbryts av en liten tunn och synnerligen oansenlig person i en vit och säckig skjorta där texten "Gothconstyrelsen XXV" dominerar både fram- och baksida. Detta är Kalle.

In i biblioteket kommer nu Kalle som för övrigt är vice-ansvarig för rollspel på årets Gothcon. Den hemska och alltigenom onda Gothcongeneralen har skickat ut en av sina lakejer för att finna lite extra referenslitteratur till den pågående ritualen. Då Kalle i vanliga fall inte brukar kunna göra speciellt mycket tyckte Gothcongeneralen att Kalle inte fyllde någon viktig funktion under ritualen och lika gärna kunde hämta lite böcker (Kalles i särklass största arbetsinsats under året ligger i att ordna med kaffe till några möten). När han nu kommer upp till biblioteket så blir han riktigt förvånad av att se ett gäng spelare sitta här och studera ockult litteratur. När han dessutom ser att de läser den ökända NäckrosOmikron (skrivet av den galne araben Abdul Älghazaren) minskar inte fundersamheten.

Vad gör ni här inne? Ska inte ni vara och spela just nu? Spelare ska inte sitta i biblioteket. De ska spela spel!

När spelarna påtalar att det är något konstigt med årets Gothcon eller när Kalle förstår vad de håller på med kan han inte längre dölja sina sataniskt ondskefulla fnitter.

Hihihi! Ni har märkt vad som är på gång! Thihihi! Så kul! Så ni tror att ni kan hindra demonens nedkomst! Thihihi! Och rädda världen! Hooohoohoooo! Hiiihiihii! Ni tror på fullaste allvar att ni kan stoppa oss! Fnitter! SKOJ! Min onde mästare Gothcongeneralen kommer att skratta sig fördärvad när han får höra vad ni håller på med! ***INGET*** *kan stoppa Gothcon-maximus-satanis från att nedkalla Cthulhu! Thihihi! INGET kan stoppa oss! HAHAHAHA! INGET!! Ni är döda!! Ni är alla döda!! Muahahahahahahahahaha!* (avslutas i falsett)

Efter detta hysteriska utbrott så springer Kalle ut ur biblioteket. Gruppen hinner inte ifatt honom och när de kommer ut i korridoren så är han spårlöst försvunnen.

NäckrosOmikron

När spelarna väl får fortsätta att läsa den mäktiga boken så kan du ge dem den svårlästa handouten. Ur denna kanske lite röriga text så kommer det att kunna utläsas följande.

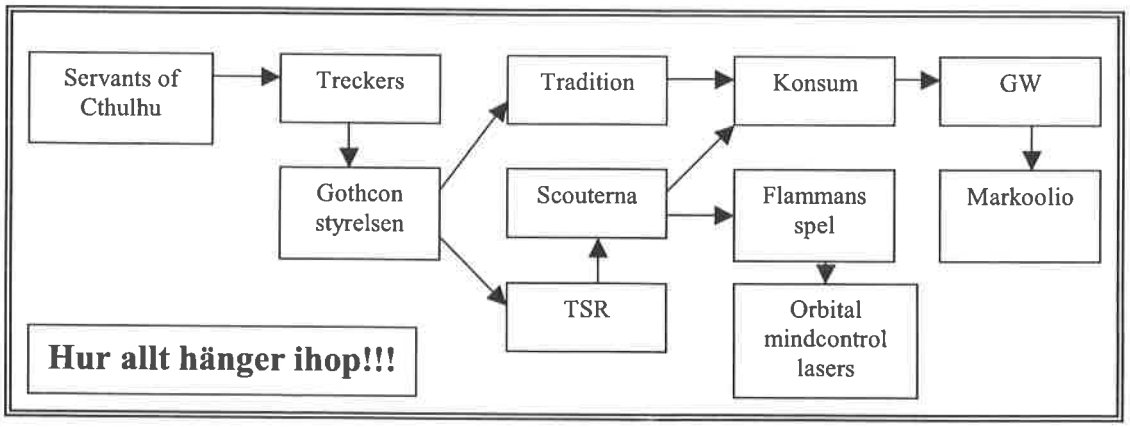
- Någon håller på att frammana Cthulhu – och det är inte speciellt bra.
- Området är instängt av ett magiskt fält.
- De som genomför ritualen finns utanför rollspelssfären. För att passera denna måste de samla ihop två artefakter inom området och genomföra en ritual i närheten av demonritualen.
- När man har båda artefakterna kommer man att få vägvisning om var demonritualen äger rum.
- Den första artefakten (Den mäktiga toaborsten av Yuggith) finns uppe i södra skolhuset (B).
- Nästa artefakt (Det heliga suddgummit av Sot-Yoggrath som genererar oval skräck) finns inne i receptionen innanför spelcafét. Koncentrationen av ren rollspelskraft och vilseledd livskraft för denna plats mycket svårframkomlig och gruppen måste ta till vissa tekniker för att kunna ta sig framåt.
- För att ta sig fram i spelcafét måste gruppen
    i. Gå på ett led
    ii. Hålla en hand framför munnen och en hand på axeln på personen framför
    iii. Personen längst fram måste hålla handen så långt upp som möjligt för att få in syre genom fingertopparna
    iv. Bryts någon av dessa regler kommer det att skita sig duktigt.

(Om det finns någon spelare som faktiskt kan latin och försöker att översätta texten så kommer denne att bli lite besviken, det står nämligen bara ren latinsk rapakalja. SL1 kan dock med gott samvete förklara att spelarna inte kan få ut något av den latinska texten då faktiskt ingen av RP1 behärskar latin!)

Jakten på artefakterna del 1. Den mäktiga toaborsten av Yuggith

Den första artefakten finns belägen på den översta våningen på Södra huset. För att förtydliga saken så kan man nämna det är den där kåken lite snett mittemot matsalsbyggnaden, dvs. huset snett fram till vänster om er när ni lämnar Norra huset, dvs. kåken där alla figurspel och de temporära affärerna finns. Det som inte vet vilket hus vi pratar om nu har nog aldrig varit på Gothcon förut… eller hört talas om väderstrecken… Nåväl… På tal om de temporära affärerna…

När den ofantligt stygge guden Cthulhu ville få igång rollspelande och diverse konvent var det väldigt mycket i dennes intresse att spelandet fick så stor spridning som möjligt. Dessutom var varelsen i stort behov av finansiella medel för att upprätthålla alla tänkbara stygga aktiviteter Cthulhu fick folk att bedriva i dennes namn. Svaret på alla dessa problem var mycket enkelt – guden startade helt enkelt ett par affärskedjor för att kunna sprida sina onda verk samtidigt som denne tjänade en hacka på det. Flera av dessa affärskedjor finns representerade vid, men vad väldigt få vet är att samtliga dessa affärskedjor är sammankopplade i ett stort ondskefullt nätverk. De som någon gång har spelat Illuminati kommer kanske känna igen följande struktur:



När spelarna kommer in i SKOLHUS B kommer de nämligen att konfronteras med en av Cthulhus allra hemskaste tjänare (näst efter Gothcongeneralen...) nämligen den korrumperade demonen som styr en av affärskedjorna... **The Greater Deamon of Ronny!!**

Denna hemska uppenbarelse kommer ofrånkomligt att tvinga RP1 att spendera åtskilliga månadshyror på regelböcker, tenngubbar, tärningar och kortspel. Rent regelmässigt kommer det att innebära åtminstone D4+2 kritiska viljestyrketest för att inte spendera sina pengar (hur dessa viljestyrketest går till är väl upp till SL1...)

När vi väl har med lättare plånböcker kommit förbi affärerna följer fasorna som utspelas i korridorerna där det florerar otrevligt mycket kortspelande och figurspelande. Här kryllar det av små (mycket små...) drakar, demoner, stridsvagnar, infanterister, rymdvarelser och diverse rymdskepp (improvisera fritt!). Spelarna gör således klokt i att hålla sig i trapphuset.

Väl uppe på översta våningen kommer de där att träffa på väktaren till den mäktiga toaborsten av Yuggith, dvs. väktaren Yuggith. Exakt hur ni ska identifiera väktaren får ni veta under spelledarmötet. Denne odödlige och hemske best kommer att dela ut den mäktiga toaborsten av Yuggith om gruppen kan leverera korrekt lösenord till honom.

Lösenordet är: **Vördade väktare, vi kräver eder på Den mäktiga toaborsten av Yuggith!**

Lösenordet kan spelarna luska ut genom att läsa i NäckrosOmikron.

Den mäktiga toaborsten av Yuggith känner man för övrigt igen genom att den ser ut som en helt vanlig toaborste fast svartsprayad. De som snor någon annan toaborste (det räcker med att de nuddar den) kommer att ta massiv skada varje spelrunda och dör snart om de inte ställer tillbaka den, varvid den resterande gruppen dör samtidigt...

Gruppen tar med sig ett exemplar av en svartsprayad toaborsten och fortsätter sitt modiga sökande.

Jakten på artefakterna del 2.
Det heliga suddgummit av Sot-Yoggrath

(som genererar oval skräck)

Nästa artefakt kan man finna i receptionen längst in i Spelcafét. Det finns som sagt lite förordningar för hur detta sökande skall gå till.

Till att börja med så kan dörren in till cafét öppnas om väktaren till den första artefakten i "Farlig Dödskramp" har blivigt nergjord. Detta kan nog leda till att det blir lite snabbt rollspelande innan vi kan gå vidare.

Vid expeditionen längst in i lokalen kommer det att finnas en liten svart låda med tillhörande namnskylt (det kommer nog att vara ganska uppenbart) och på denna kommer det att finnas ett litet svart suddgummi. Det är meningen att spelarna ska ta sig in till expeditionen och förse sig med detta suddgummi. För att göra saken lite komplicerad samt att roa omgivningen och kanske även få in lite förnedring i äventyret kommer det att krävas att spelarna tillgriper de tekniker som omnämns i NäckrosOmikron.

När spelarna närmar sig caféet kan SL1 beskriva de ofantliga krafter som omger platsen. Av en olycklig slump så finns det nämligen en spelbar i vägen. Detta är en aktivitet som samlar många spelare på Gothcon där de spelare som inte har något bättre för sig samlas kring sporadiskt spelande. Här finns det lite settlers, kortspel,

sällskapsspel och inte att förglömma ett stort diorama som simulerar den ljuvliga filmen Kellys hjältar. Detta är med andra ord en plats där många sorters spelare samlas på en väldigt liten yta. Således är det ofantliga mängder livsenergi som frigörs på en och samma plats. Detta leder till att det inte är speciellt hälsosamt att komma i närheten. Detta kan i sin tur beskrivas som en olycklig slump då spelarna är tvungna att ta sig fram här för att klara äventyret. Några skulle kanske kunna beskriva detta som ett elakt sätt för att försvåra ett äventyr. Andra skulle i sin tur kanske tycka att detta är kul... Nåväl...

När gruppen börjar att närma sig caféet kan SL1 som sagt beskriva platsen...

Ni känner en mystisk störning i luften, en tryckande och obehaglig känsla... Ni ser framför er det som ni tidigare kallade för receptionen och spelbaren, men plasten är inte sig lik. Utanför dörrarna står det mängder av rollspelszombier och mystisk grönfärgad energi sipprar ut ur deras huvuden. Denna energi tar sig mer eller mindre fast form och resulterar i att luften i närheten fylls av små underliga figurer, monster och rymdskepp. Hela byggnaden verkar pulsera och dimensioner förvrids och faller sönder. Grönt slem rinner längs marken och den underliga röken gör att det är svårt att andas. Ni lägger märke till att röken verkar lite tyngre än luft eftersom rökområdet slutar några decimetrar ovanför era huvuden. Rollspelszombierna stirrar blint framför sig och diskuterar spelregler och köpvärda spelmoduler. Situationen känns ytterst hotfull...

De spelare som försöker att rakt av ta sig in i lokalen kommer att känna att de mår illa och en känsla som kan beskrivas som om deras hjärnor förångas. SL skall med all tydlighet klargöra att det är en omöjlighet att ta sig in här, såvida inte...

Näkrosomnikrom är rätt tydlig på vad som måste göras här. Vi citerar:

Först måste ni alla gå på ett led med eder hand på personen framförs högra axel. Den andra handen skola ni placera framför eder mun så förstörelsen ej komma in där. Den som går först i detta led måste hålla sin vänstra hand för sin mun så inte heller denne inandas de hemske gift som i denna lokal florerar. Den högre handen skola den som går först hålla rakt uppåt med spretande fingrar för att kunna få in syre och därtill kunna andas.

Den som av någon anledning släpper vänsterhanden för munnen, eller släpper högerhanden som håller i personen framför, eller om personen längst fram inte håller sin högra arm rakt uppåt så kommer hela sällskapet att förgiftas av massiv och korrumperande rollspelskraft och omedelbart slungas ut ur lokalen. Spelarna avlider men respawnar (återuppstår som vanliga människor säger) utanför cafét (en lång fysikalisk förklaring hade man kunnat ge här, men den hoppar vi över).

Hur gruppen sedan skall bete sig för att slutligen faktiskt plocka upp suddgummit inne i receptionen blir rätt intressant att se. Om de löser detta på något intressant eller kreativt sätt så är det bara att låta dom ta sig ut (eller sugas ut om de bryter mot någon regel samtidigt) och låta dom fortsätta till ritualen.

Ritualen

När en spelare håller båda artefakterna i sina händer komma denne att känna en mystisk kraft som leder honom/henne längs krångliga vägar bakom matsalen och bort emot vuxengymnasiet där bakom. Se till att spelarna inte passerar barriären som omger området. Glöm inte bort att deras sökande fortfarande kan störas av konstiga rollspelsmonster.

När SL har guidat gruppen fram till baksidan av Hvitfeldska och ser ingången till vuxengumnasiet så berättar du helt enkelt att spelaren som håller i artefakterna får en ingivelse av att detta är den korrekta platsen för en ritual.

I korthet kan man säga att ritualen går ut på att suddgummit och toaborsten skall läggas på marken och tecknas in i någon form av pentagram (visserligen en cirkel men...). Efter detta skall spelarna gå runt detta pentagram ett antal gånger och recitera en något underlig latinsk text (om någon kan berätta vad den exakta översättningen egentligen är så skulle det vara lite kul att veta...). Av en ren slump så ligger det faktiskt en asfaltskrita här på marken (lägg lite diskret fram asfaltskritan du får med dig från spelledarmötet).

När SL tycker att ritualen är acceptabelt genomförd så kan denne dramatiskt beskriva hur en port öppnas i den omgivande sfären och en smal liten gång öppnas bort till vuxengymnasiet. Ge en dramatisk och högljudd beskrivning som kanske kan låta något som:

Ni känner plötsligt att luften vibrerar av mäktiga magiska energier. Pentagrammet tycks glöda av kraft och artefakterna utstrålar mer energi än vad ni någonsin har känt förut. Plötsligt slår en massiv och ostoppbar ljusstråle ner från himlen och hela platsen uppfylls av helig närvaro. Med ett mäktigt dån ser ni nu att en spricka i sfären börjar öppna sig. Det tycks som att fältet skriker av smärta när en smal och glimrande passage öppnar sig som en gång ut ifrån fältet. Gången slingrar sig in till det andra fältet runt byggnaden där borta (vasa vux) och ni känner en mäktig vind komma utrusande ur tunneln.

Spelarna kan uppfatta att porten är något instabil och antagligen inte kommer att vara öppen speciellt länge. Porten är dessutom inte speciellt hög så låt spelarna hutande kuta rakt över till vuxengymnasiets ytterdörr.

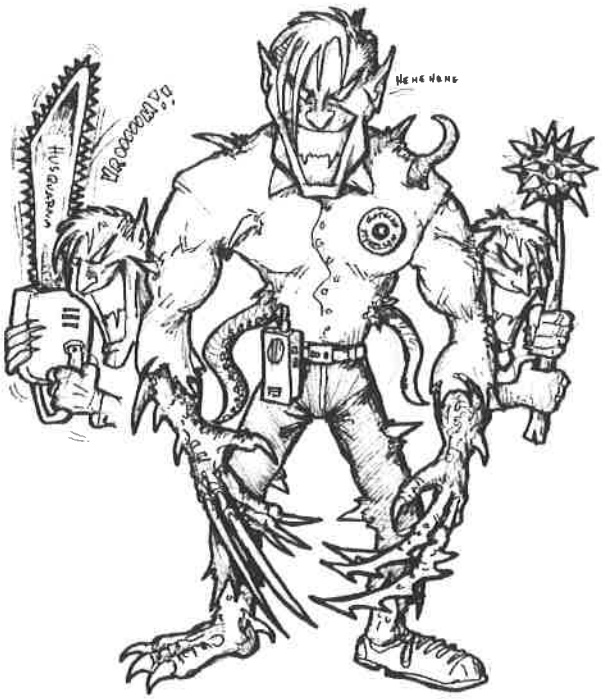
Artefakternas heliga närvaro betvingar vinden och ni tvingar er framåt. När ni har passerat tunneln och kommit in i nästa fält hör ni ett ny fruktansvärt dån, och tunneln kollapsar bakom er. Ljuset från artefakterna dör ut och allt blir tyst. Först nu lägger ni märke till att den vind ni kämpade er fram genom inte är någon vanlig vind. Det är ren ondska som strålar mot er. Den kommer ifrån den oroväckande byggnad ni nu har framför er."

Spelarna har nu med stor möda tagit sig fram till den byggnad som Gothconstyrelsen håller på att genomföra sin hemska ritual.

Slutstriden!!

Vuxengymnasiet har korrumperats till en rätt otrevlig byggnad. Det har under flera år florerat en hel del spelande av "Call of Cthulhu" vilket har haft en rätt otrevlig inverkan på omgivningen. SL kan med fördel spana lite på hur herrgården i "Farlig Dödskramp" beskrivs. Kort sagt kan vi nämna att allt är mörkt, spelarna kan höra ekande och klagande röster eller manisk skratt, väggarna är förvridna och det finns blod och kroppsdelar lite varstans. Någonstans i bakgrunden kan de även höra ett monotont mässande som olycksbådande ekar i korridorerna.

När spelarna har irrat omkring lite kan de nog sluta sig till att mumlandet kommer ifrån källaren. De letar sig lite nedåt och känner plötsligt en fasansfull närvaro. En våg av ren och kall ondska väller emot dem. En dörr nere i källaren ser väldigt misstänkt ut då den glöder och det väller fram grön rök ur dörrspringorna. När de öppnar dörren ser de en fasansfull syn. En samling på sex zombifierade personer sitter runt ett bord som pryds av ett glödande pentagram. Zombierna är täckta av spindelväv och har med ruttnande tentakler vuxit fast i bordet framför dom.



Genom att se på zombiernas spelarknappar samt genom att slänga ett öga på de regelböcker som ligger framför en av dom kan spelarna sluta sig till att detta är rollspelare som finns kvar sedan ett "Call of Cthulhu" äventyr från Gothcon XXIII (äventyret hette för övrigt "Vandrar fjärran" – en trevlig liten sak). Detta specifika spelpass fick dock inte något speciellt bra slut. Den ondskefulle Gothconstyrelsen korrumperade denna oskyldiga grupp människor och hjärntvättade dem till att genomföra ritualen som skall frammana Cthulhu och förstöra världen.

Själva Gothconstyrelsen har deltagit i ritualen men överlämnat de farligaste invokationerna till zombierna. När de la märke till att en samling spelare hade gett sig ut på ett försök att stoppa

denna hemska ritual har den hemske ordföranden kallat till sig styrelsen och tänker nu gå till anfall.

Spelarna kan se att ritualen börjar att närma sig sitt slutskede. Zombierna skriker allt högre och pentagrammet glöder alltmer illavarslande. Ovanför pentagrammet börjar nu en svart rök att sakta men säkert ta fast form. Precis när spelarna tänker gå in i lokalen materialiseras åtta gestalter sig framför dom. Detta är den fasansfulla Gothconstyrelsen.

Gothconstyrelsen är sedan åratal av Cthulhudyrkande numera snarare demoner än människor. De vanliga medlemmarna är normalstora med ordföranden är snarare två och en halv meter lång. Alla har korrumperats med taggar, tentakler och hemsk acne och har en hukande och rovdjurslik gång. De är beväpnade med motorsågar, yxor, kedjor och knivar. Den fasansfulle ordföranden tar till orda med en väsande och onaturlig basröst.

"Dårar!! Trodde ni verkligen att ni skulle kunna stoppa Gothconstyrelsens frammanande av den tidlöse och ende guden Cthulhu? Stackars fårskallar! Men jag skall kanske ta och presentera mig. Mitt namn är Claes Köttslaktaren och Yxdräpare, ordförande för Gothconstyrelsen, eller snarare Gothcon-maximus-satanis vilket är det korrekta namnet. I ritualsammanhang brukar vi visserligen även kalla oss för Nesleryts Nochtog... Men i alla fall...

Ni har kanske förstått att vi håller på att avsluta människans tid här på jorden genom att frammana Cthulhu. Genom att samla upp den livsenergi som frigörs när man spelar rollspel har vi fått ihop tillräckligt med kraft för att kalla fram den onde guden. Det är skrattretande att så få verkligen vet hur mycket av sin livsenergi man förbränner genom denna lilla hobby. Ni hade kanske kunnat stoppa oss, men nu är det alltför sent. Vi har samlat livsenergi i 25 år, och har nu äntligen nått den kritiska mängden vi behövde. Ritualen är nästan färdig och ni kan inget göra. Ni är ju trots allt små och taniga rollspelare medan vi är halvdemoner och dessutom beväpnade. Ni har ingen chans! Muahahahahahaaaaa!!!!!"

De övriga styrelsemedlemmarna flina elakt när deras ordförande talar samtidigt som de varvar lite med sina motorsågar och viftar med diverse yxor och tillhyggen. Under tiden börjar en gestalt ta form ovanför pentagrammet. Detta är självaste Cthulhu som är på väg in i vår värld.

Vad som händer härnäst är lite upp till spelarna. Det finns i princip två händelseutvecklingar som båda två kommer att resultera i att Gothcon-ordföranden kommer att ogiltigförklara Peters spelledarbricka.

Det sannolika är väl att SL2 försöker att anfalla Gothconstyrelsen med RP2-karaktärena genom lite rollspelande. Några feta rollspelshjältar med stora vapen har trots allt större chans än vad små taniga rollspelare har. I så fall spelar du med och kopplar rollspelande väldigt hårt till verkligheten och låter både spelare och stygga Gothconmedlemmar ta skada alltefter rollspelsstriden utvecklas. Låt striden hålla på ett tag, men när det ser ut som om spelarna håller på att vinna kommer Gothconordföranden att ogiltigförklara SL2:s spelledarbricka (se nedan).

Om spelarna försöker att anfalla styrelsen med sina egna karaktärer (RP1) så kommer striden att bli lite mer tragisk. De blir hårt nedslagna av yxor och kedjor. De blir dock inte dödade, utan bara nedslagna och förnedrade. Gothconordförande undrar då högljutt varför spelarna inte dör. Sedan inser han att det nog har att göra att spelarna är inblandade i ett rollspelsäventyr och är på så sätt kopplade till vad som händer med deras rollpersoner. Detta går ju lätt att justera genom att helt enkelt ogiltigförklara SL2:s spelledarbricka!

Muahaha! Ni trodde verkligen att ni skulle kunna klara er genom att utnyttja er koppling till det gamla rollspelet "Grottor och Drakar"! Onekligen klurigt genomtänkt! Vad ni dock inte tänkte på att det är vi som är Gothconstyrelsen och det är vi som avgör vilka som får vara med och spela här. Som ordförande kan jag helt enkelt ogiltigförklara din spelledarbricka, Peter Axelsson. Utan spelledare så kan ni ju inte spela. Muahhahhaa. Således... Peter Axelsson, i egenskap av Gothconordförande så ogiltigförklarar jag härmed din spelleradbricka och tar därmed bort din rätt att spelleda på detta konvent!! Haahaaahaaaa!!!

Samtidigt som dessa ord uttalas så känner spelarna att de försvagas. De kan inte på något sätt frammana kraften i rollspelandet. Genom detta har de inget att sätta emot styrelsen. De slås bryskt ned till marken och ligger där och blöder medan den ondskefulle ordföranden och dennes styrelsemedlemmar skrattar elakt. Allt hopp verkar vara ute! Gothconstyrelsen höjer sina vapen för att dela ut de dödande huggen.

Plötsligt så sker det en förändring. Ritualzombierna slutar att recitera verser och börjar istället gurgla såsom de har satt något i halsen. I röken ovanför pentagrammet kan man nu se ett par mycket stora och MYYYYCKET

ondskefulla ögon. Gothconstyrelsen vänder sig om och flämtar "Cthulhu"! En vrålande och otäck röst härs ifrån skugggestalen.

DÅRAR! IMBECILLER! KLANTARSELN! TJOCKSKALLAR! CTHULHU SKA KROSSA ER ALLA!! FATTAR NI INTE ATT JAG BEHÖVER LIVSKRAFT FRÅN ROLLSPELARE FÖR ATT KUNNA TA MIG IN I VERKLIGHETEN! DET VAR SÅ FÅNIGT LITE KVAR, OCH VAD GÖR NI? NI TAR BORT SPELLEDARBRICKAN FRÅN EN SPELARGRUPP SOM HAR GÅTT OCH SPELAT ROLLSPEL I FLERA TIMMAR OCH GETT MIG ENERGI! ALLT SOM DE HAR GJORT HAR BARA GYNNAT MIG! GENOM ATT TA BORT DERAS BRICKA HAR NI FÖRSTÖRT MINA MÖJLIGHETER ATT TA MIG UR MITT FÄNGELSE!! IDIOTER! NU ÄR ALLT FÖRSTÖRT! JAG SKALL DÖDA ER ALLA!!!

Gothconstyrelsen börjar att gråta och be om nåd. Ett par rökiga och gröna klohänder samt några tentakler kommer ut ur röken och slår sönder styrelsemedlemmarna. Händerna tar sedan tag i Gothconordföranden och slår regelbundet in skallen på honom samtidigt som Cthulhu fortsätter att skrika ut förolämpningar. Ordförande ber om förlåtelse och yppar såna uttryck man brukar säga när någon stor person slår något hårt i skallen på en.

Pentagrammet sugs in i bordet och med ett slurpande ljud försvinner röken. Då Gothconordföranden hålls fast av demonen försvinner även denne in i den andra dimensionen. Det sista spelarna ser av ordföranden är då han väser

Vänta bara... nästa år... då ska ni fåååå!

Med en väldig våg försvinner hela rollspelsfältet och all känsla av rollspelskraft tycks implodera in i sig själv. Spelarna ligger utslagna på golvet och försöker att förstå vad som har hänt. I rummet sitter det en samling på sex personer runt ett bord och tittar fundersamt på spelarna. Efter ett tag undrar de vad spelarna gör här och stör deras rollspelspass i "Call of Cthulhu"? "Kan inte ni gå och lajva någon annanstans?"

Avslutning

Hela Hvitfeldska har återgått till det normala. Hela skolan är full av friska och socialt väl fungerande ungdomar som roar sig på ett helt normalt Gothcon XXV. Lite omtumlade går spelarna ut ur lokalen där det förut var en mäktig slutstrid. I korridoren utanför står två personer och väntar på dom. Den ena av dom är Ägge.

Tjenare! Var tusan har ni varit hela tiden? Här sticker man på dass åssa kutar ni bara iväg. Det var några sabla mysko lajvare som tog tag i mig släpade ner mig i källaren. Konstiga sabla typer. Har ni saknat mig? Hur gick äventyret? Blev det något juste våld? Lite uts uts uts?!

Den andra av personerna är den lite mer lugne Druiden Egon

Phuuu, det var nära ögat. Väldigt bra gjort. Ni skall ha stor heder och alla lyckönskningar från Pingisdruiderna för att ni stoppade den hemske Cthulhu och Gothconstyrelsens ohyggliga planer. Ni har räddat världen! Nu är ondskan borta, åtminstone för tillfället. Ni är riktiga hjältar! Synd bara att ingen har märkt någon ting och att ingen kommer att tro på er när ni berättar vad ni har varit med om. Åk hem och vila ut er, det har ni förtjänat! Världen kan känna sig trygg igen... såvida det inte ordnas något spelkonvent här nästa år...

THE END!!

Må Cthulhu vara med er