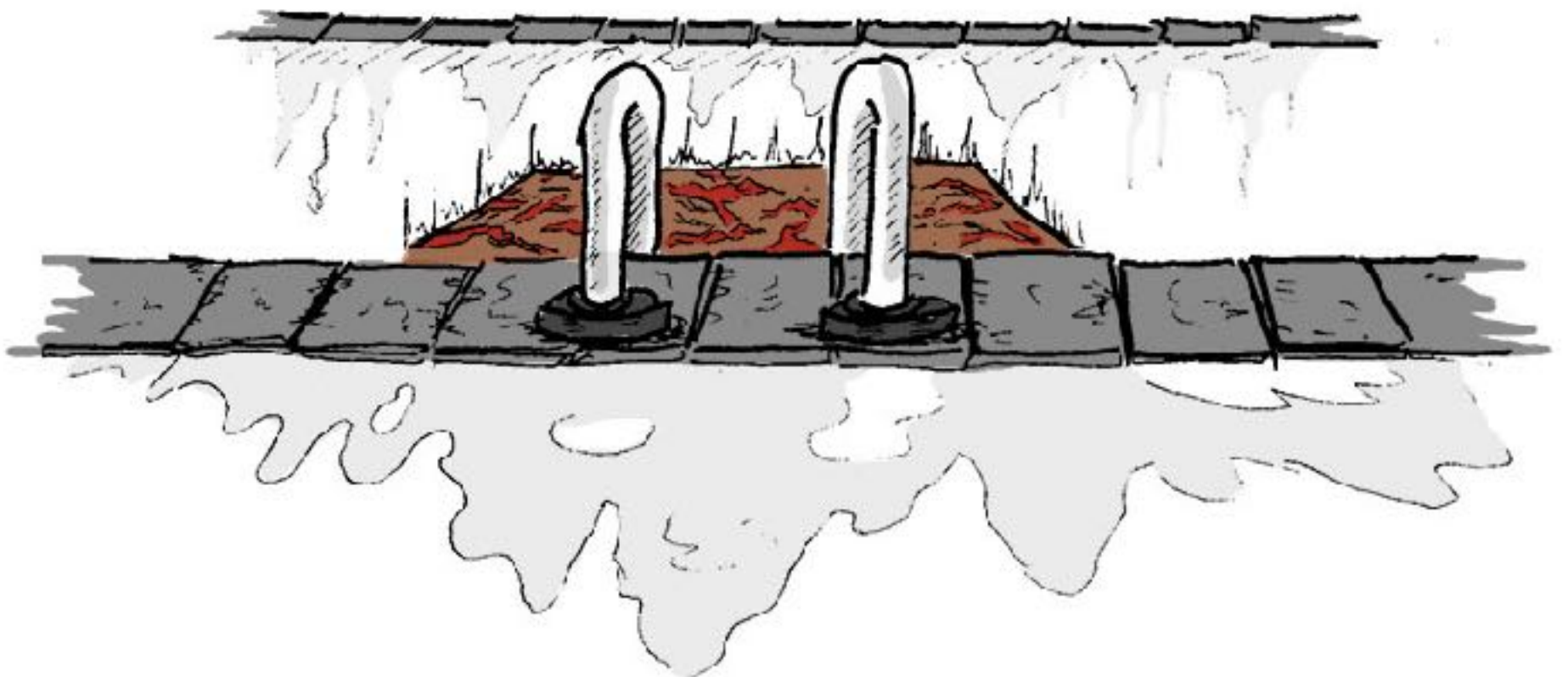


Jonas Larsson Olanders

[www.trevligascenarion.se](http://www.trevligascenarion.se)

# Cube of Filth



# Introduktion

Cube of Filth är ett skräckäventyr som arrangeras för Gothcon 2019. Spelarna tar rollen som ungdomar som arbetar på en illa skött kommunal simhall på 80-talet, och de har med tjat och vita lögnen fått tillåtelse att ha en fest där.

En fest med stora mängder alkohol och djupa bassänger kan vara illa nog, men några timmar in på natten händer något märkligt. Ljuset slocknar, och när det tänds igen ligger det en enorm metallkub på botten i den största bassängen.

Kuben har flera mörka öppningar, och med dessa händer det två saker. För det första rymmer en utomjording ut ur kuben och gömmer sig i simhallen. Den vill inte skada någon, men den är i sig själv farlig för människor.

Det andra som händer är att folk blir lockade att simma ner till kuben och kravla in i öppningarna för att spårlöst försvinna. Om inte spelarna själva blir lockade så kryper istället det in spelardarpersoner som är viktiga för dem.

Kuben är en fälla utskickad av en intergalaktisk Jägare, och det finns just nu flera likadana kuber utspridda över jorden. De lockar till sig människor - på samma sätt som väldoftande råttgift lockar till sig råttor - och teleporterar dem till Jägarens

rymdskepp. Där måste de försöka fly genom att utnyttja samma flyktväg som den första utomjordingen använde.

Samtidigt är agenter från SÄPO på väg för att göra sig av med alla vittnen, vilket blir ett slutgiltigt hot för spelarna att överkomma.

Äventyret är inte skrivet med särskilda karaktärer i åtanke, utan det erbjuds istället ett förenklad karaktärsskapande som tar en kort stund att genomföra i början av sessionen.

Jag som har skrivit detta äventyr heter Jonas, och du får gärna ta del av mina andra alster på [www.trevligascenarion.se](http://www.trevligascenarion.se) och [www.trevligspelledare.se](http://www.trevligspelledare.se).

# Spelarnas karaktärer

Spelarna är högstadieungdomar på 80-talet som arbetar på en simhall. De är kompisar med varandra och har fått tillåtelse av simhallschefen - en blödhjärtat typ som alltid tror det bästa om barn - att ha en fest mitt i natten efter att simhallen har stängt.

Det finns ett antal arketyper för spelarna att välja med beskrivande namn som 'Den som är skyldig fel person pengar' och 'Den som älskar simhallen'. Alla siffror och värden är ifyllda, men spelarna får döpa sina karaktärer och fylla i lite personlig information:

- Namn och ålder
- En spelledarperson som de vill beskydda
- En spelledarperson som de vill illa
- En fråga bunden till ens arketyper (till exempel 'Vem är du skyldig pengar?'.)

För de som har svårt att välja finns listor som man kan välja eller slumpa från.

Det finns fem färdiga arketyper för spelarna att välja ifrån:

- Den som hatar sin familj
- Den som är skyldig fel person pengar
- Den som verkligen kan festa
- Den som älskar simhallen
- Den som vill bli politiker när hen blir stor

Efter att spelarna har valt sina karaktärer och svarat på de tillhörande frågorna kan du ta en stund för att låta dem diskutera hur deras karaktärer är kompisar, och vilken typ av fest de vill ha. Är den liten och privat, eller är alla ungdomar i hela stan bjudna? Kommer de ta inträde? Vilken musik skall man lyssna på?

# Regelsystemet

Äventyret använder sig av en förenkling av År Noll-systemet av Fria Ligan, från spel såsom Mutant: År Noll, Ur Varselklotet och Coriolis. Som spelledare är det dig självklart fritt att ignorera detta och istället använda friform, men här erbjuds för säkerhets skull en mycket enkel förklaring av systemet:

Skall du lyckas med en utmaning så slår du ett bestämt antal sexsidiga tärningar. Det man är ute efter är att någon av tärningarna skall bli en 6:a. Oftast räcker det med en 6:a för att lyckas, men om du som spelledare vill göra det mer utmanande för spelarna kan du säga att det behövs två eller fler.

För att lista ut hur många tärningar man använder tittar man först på sin färdighet och tar så många tärningar. Sedan tittar man på vilken egenskap färdigheter baseras på och tar även så många tärningar.

Om en spelare till exempel försöker pressa upp en gallergrind för att inte bli uppäten av en fruktansvärd utomjording kan du be henne slå på **Ta Krafttag**. Hon har 2 i **Ta Krafttag**; färdigheten baseras på **Styrka**, vilket är 3. Spelaren slår alltså 5 tärningar.

Detta räcker gott och väl för enkelt friformsspel, men År Noll-systemet har

även något som kallas för att pressa slag. Låt oss säga att du sa till den stackars spelaren att hon behövde två sexor, men hon fick bara en. Då kan hon välja att slå om sitt slag, eller "pressa" som det kallas. Då slår hon om alla tärningar, förutom de som visar 6:or och 1:or. Fördelen med detta är att hon har större chans för att lyckas, men nackdelen är att alla 1:or innebär att hon tar **Trauma**: det grundegenskap hon använde sänks. Får hon upp en 1:a så sänks alltså **Styrka** med ett för resten av äventyret.

Går något värde ner till 0 så blir man **Bruten** och kan inte längre lyckas med tärningsslag. Man är för blodig, förvirrad eller trött för att klara svårare handlingar, men man får fortfarande vara med och spela sin karaktär och kan ge plus till andra spelares tärningsslag.

Ett exempel: Joppe försöker ringa till polisen för att få dem att komma och hjälpa dem med kuben, och spelledaren ber honom slå mot **Manipulera**. Joppe misslyckas med sitt tärningsslag och väljer att pressa det; han får en 6:a, men även fyra 1:or. 6:an betyder att han lyckas - polisen är på väg - med de fyra 1:orna betyder att den grundegenskap som **Manipulera** baseras på - **Känsla** - går ner till 0 är Joppe blir **Bruten**.

Spelledaren säger att nu kommer mobbaren Robert med ett järnrör för att slå sönder Joppes knäskålar. På grund av att Joppe är **Bruten** är han för rädd för att försvara sig, spelledaren kan bara säga rakt av att Robert misshandlar Joppe. Det är istället upp till den andre spelaren Kalle att själv klara upp situationen.

Kalle säger att han tar fram sin kniv och anfaller mobbaren Robert. Den brutne Joppe frågar då ifall kan lyfta upp något och kasta på Robert under han och Kalles slagsmål. Spelledaren säger att det är okej, och Kalle får en extra tärning när han skall slå för sin färdighet **Slåss**.

## Inledningsscenen

Äventyret utspelar sig på kommunens lokala simhall, en tre våningar hög byggnad i tråkig gul färg som kompromissats fram under långa politiska möten. Ena sidan av byggnaden är av glas så att simmarna kan titta ut.

Simhallen ligger i utkanten av staden. På ena sidan börjar skogen krypa på, på andra sidan är det en för stor parkeringsplats som skiljer simhallen från resten av civilisationen, ohygieniska pizzerior och billiga lägenheter. Både parkeringen och simhallen är i behov av renovering; det är fullt med sprickor överallt och elektriciteten krånglar.

Det är fredag kväll och simhallen håller på att stänga. Spelet börjar med att Herr Andersson samlar ihop rollpersonerna och bjuder in dem på sitt kontor; det är beläget på andra våningen och har ett fönster så att det går att se ut över bassängerna.

Herr Andersson är en medelålders tunnhårig man med töntiga kläder som alltid tror det bästa om ungdomar. Han är extremt konflikträdd, så rollpersonerna har lyckats övertyga honom att de skall få ha en egen fest sent ikväll.

Det herr Andersson vill under scenen är att försöka få reda på så mycket om festen som möjligt utan att vara påträngande eller

"kvävande". Han kan till exempel fråga efter:

- Hur många gäster spelarna har bjudit in
- Hur de ser till att festen blir säker
- Vad de skall bjuda på att äta
- Hur de skall städa efteråt

Även om spelarna ger jättedåliga svar så låter herr Andersson för dem ha festen, men han blir ängslig och säger att han kanske kommer komma förbi senare och titta till dem.

Herr Andersson kommer också berätta att han varit i kontakt med sin vän hos den lokala polisen - "Polis-Lena" - och förvarnat henne att det kanske spelas lite hög musik, så att hon inte behöver oroa sig.

Andersson skruvar sig medan han berättar och rodnar lite, och eftersom spelarna känner honom sedan tidigare vet de att han är hemligt kär i henne.

Under samtalet hörs det ljud nere från bassängerna. Spelarna glömde kolla att alla verkligen gått ut, så några mellanstadieungar lyckades gömma sig inne i omklädningsrummen och lever nu rövare inne i simhallen.

Gruppen består av fem ungdomar, ledda av skitungen Pärón-Olle. Om någon av spelarna skapade en spelledarperson som kontakt som passar in i gruppen kan du gärna lägga till den (kanske ett yngre syskon som hamnat i dåligt sällskap), eller helt enkelt byta ut den mot Pärón-Olle.

Skitungarna tycker det är oerhört roligt att bli jagade av spelarna och gör allt i sin makt för att vara besvärliga. Saker de kan hitta på är:

- Hälla ut papperskorgarnas innehåll i bassängerna
- Äta upp allt i glassfrysen och sedan gömma sig i den
- Kissa i bastun

Du kan låta spelarna slå mot till exempel Fly för att fånga in barnen. Om de lyckas får de ut Pärón-Olles gäng utan problem, misslyckas det tar det så lång tid så att det blir ont om tid för att fixa bort skräp och skit innan gäster börjar droppa in.

Pärón-Olle och hans gäng känner inte till festen, men om de får reda på den kommer de göra allt i sin makt för att stanna kvar och krasha festen.

### **För att sammanfatta:**

- Rollspelet börjar på den kommunala simhallen. Det ligger mellan ett skogsområde och en ödslig parkering.
- Simhallen är i dåligt skick med krånglande lampor som blinkar.
- Det är fredag och simhallen håller på att stänga. Spelarna skall ha fest senare.
- Simhallens chef, herr Andersson, bjuder in spelarna på sitt kontor för att fråga om festen.
- Ett ungdomsgäng mellanstadiebarn, ledda av Pärón-Olle, lever rövare och måste jagas bort av spelarna.

## Festen, och bekymren, börjar

Efter att spelarna (förhoppningsvis) fått Pär-Olle under kontroll börjar gästerna anlända. Även om spelarna bara planerat en liten fest för de närmaste kompisarna så har ryktet spridit sig i staden och nästan hundra tonåringar vill komma in.

I det här skedet av äventyret kan du med stor fördel nyttja de spelledarkaraktärer som spelarna själva kommit på. Ifall någon skapat ett romantiskt intresse, låt hen komma och flörta med en annan spelare. Ifall någon annan skapat en släkting de vill undvika, låt den komma och leta efter spelaren. Även folk som inte borde gå på festen - såsom småsyskon - kan hitta på orsaker för att komma, som att de är oroliga för rollpersonen.

Här kommer tre förslag för att uppmuntra rollspel mellan karaktärerna.

### **Heater Daroll - den amerikanska utbytesstudenten**

Heather är den coolaste flickan i stan. Hon flyttade från Amerika och tycker att allt i Sverige är tråkigt. När hon anländer kommer hon säga att festen är okej för att vara *svensk*, men att hon varit på mycket coolare fester i simhallar hemma.

Hon kommer försöka egga spelarna mot varandra för att göra festen mer häftig och farlig. Till exempel tävlingar om vem som kan hålla andan längst under vattnet, eller knivkastartävling på levande måltavla.

### **Robert Rågkvist - mobbaren**

Robert är samhällets mobbare och har plågat en eller flera av spelarna sedan de var små. Han är ursinnig för att han inte blivit bjuden och vill ha ett allvarligt snack i enrum med den han anser ansvarig. Och med "snack" menar vi "doppa huvudet ner i toastolen".

En av spelarna har Robert stor respekt för, och han kommer försöka få den att sluta spendera tid med det misslyckade mobboffret.



## **Greta Persdotter - pensionären**

Greta är över sjuttio och har besökt simhallen i hela sitt liv. Hon har blivit dement på senare tid och helt missförstått klockan, så hon anländer till festen redo för veckans motionssim. När man försöker förklara för henne att det inte är öppet så tror hon inte på det eftersom det är så mycket folk där.

När Greta ser alla trasiga ungdomar kommer hon försöka ta moderligt ansvar och se till att alla har det så trevlig som möjligt. I personalrummet hittar hon ingredienser för att baka scones, och ifall någon blir ledsen sätter hon sig ner för att ge goda råd.

## **För att sammanfatta:**

- Efter scenen med Pär-Olle börjar gästerna att komma.
- Spela några scener med de karaktärer som spelarna skapat relationer till. Även folk som inte borde vara på festen (som småsyskon) kommer vilja gå.
- Du kan också spela scener med utbytesstudenten Heather, mobbaren Robert och pensionären Greta.

## Kubens ankomst

Efter att festen har kommit igång och man haft några rollspelsscener anländer kuben.

Först börjar alla lampor i simhallen blinka med ett syntetiskt surrande för att sedan slockna. Efter det uppstår en kväljande lukt av tomtebloss och ruttna ägg. Sist hörs ljudet som av ett vågskvalp, och de som står vid den stora bassängen känner hur vatten sköljer över deras fötter, som om något stort pressade upp vattnet därifrån.

Samtidigt som detta sker skriker folk. På grund av mörkret är det många som ramlar omkull och skadar sig, och flera faller även i vattnet.

Ljuset blinkar till några gånger för att slutligen sluta fungera helt och hållet, men medan det blinkar hinner man se hur en stor kub lagt sig på botten av den största bassängen. Den är fyra gånger fyra meter, och ser ut att vara ihoppressad av rostig metall, sönderslagna värmeelement och fossiliserad avföring. Längst ner på varje sida av kuben finns ett svart hål, ungefär en och en halv meter stort, som det då och då kommer ödesmättade bubblor ur.

Efter att spelarna fått tid att reagera på kubens sprutar det ut en stor mängd bubblor ur ett av hålen, och man får intrycket av att något rör sig i vattnet. Sedan slår en vattenkaskad upp och saker där

ner slingrar iväg för att gömma sig i simhallen.

Varelsen är en utomjording, kallad för Rymlingen, som rymt från Jägarens fängelse. Den kommer från ett annat existensplan och har svårt att ta in sin miljö och människorna i den. Egentligen den livrädd och vill bara komma undan, men det är inget spelarna behöver få veta tidigt.

Rymligen följer andra fysiska lagar och är därför svår att uppfatta för spelarna. Den påminner om en platt orm, men det är svårt att avgöra hur lång den är; allt mellan 2 till 8 meter. Det är som att titta på något när djupseendet inte fungerar. Det är även svårt att se vilken färg varelsen har, och det ser ofta ut som att den smälter in i bakgrunden.

Fysisk kontakt med Rymligen är skadlig för människor och känns som att röra vid en varm spisplatta. Den kan även krypa in i människor för att ta över dem; den är då inte lika varm och skapar inga omedelbara brännskador, men offrets kroppstemperatur höjs istället sakta men säkert till offret kokar sönder.

## För att sammanfatta:

- Det blir mörkt och kuben dyker upp i största bassängen.
- Kuben är 4x4 meter och ser ut att vara gjord av metall och fossiliserad avföring.
- Längst ner på kubens sidor finns det stora hål.
- Ur ett av hålen kommer Rymlingen: en utomjording som vill gömma sig. Våra sinnen har svårt att uppfatta den, men den påminner om en platt orm av obestämd längd och färg.
- Det bränns att röra vid Rymligen, och den kan krypa in i folk för att ta över dem.

# Kubens påverkan

Kuben är en fälla speciellt byggd för att locka till sig människor. Den tillhör en utomjording kallad Jägaren som befinner sig i ett rymdskepp i omloppsbanan runt jorden. Utöver den som placerats i simhallen finns det just nu flera andra utspridda över världen.

Den funkar på så sätt att människor blir lockade att gå fram till den och krypa in i hålen längst ner. Efter att de krupit in helt och hållet teleporteras de till celler i Jägarens skepp.

Under äventyret kommer fler och fler av festens gäster försvinna in i kuberna. Du kan trappa upp detta skeende under spelet på detta sätt:

- Spelarna märker att folk spårlöst försvinner.
- Spelarna märker en gäst som står vid bassängkanten och med frånvarande blick stirrar ner på kuberna.
- Spelarna ser hur någon simmar ner.
- Spelarna ser hur någon pressar sig in i kuberna och inte kommer ut igen.

Låt det med fördel vara karaktär som spelarnas karaktärer är fästa vid.

## Spelarna

Spelarnas karaktärer påverkas självklart på samma sätt som de andra av kuberna. Om alla spelarna försvinner in i den fortsätter äventyret på Jägarens skepp; om bara några gör det delas gruppen för en stund i två.

Med jämna mellanrum kan du låta spelare slå mot **Genomskåda**. Vid misslyckande kan du på en gång säga att rollpersonen simmar ner till kuberna, eller välja att istället börja med hur rollpersonen bara ställer sig vid kanten och tittar ner mot kuberna. Vid upprepade misslyckade tärningsslag kan du eskalera på detta vis:

- Rollpersonen ställer sig vid kanten utan att märka det
- Rollpersonen hoppar i vattnen
- Rollpersonen simmar ner en bit men hejdar sig i sista stund
- Rollpersonen simmar in i en av kubernas öppningar

## Mind games

Prata med spelarna och föreslå dem att självmant simma ner till kuben. Säg att alla coola kids gör det, och fråga om de verkligen vill bete sig som ett gäng fegisar? Och tänk så mycket skit de kommer få av polisen och sina föräldrar nu när festen spårat ut? Är det inte bättre att de simmar ner och gömmer sig där ett tag?

Vissa spelare kommer omedelbart simma ner till kuben efter sådan uppmuntran, men målet för dig som spelledare är snarare att representera hur deras karaktärer konstant känner av kubens inverkan som en gnagande oro i bakhuvudet.

## När allt fallerar

I en spelgrupp brukar det inte ofta vara svårt att få ner någon spelare till kuben, men det kommer finnas grupper där de gör allt i sin makt för att undvika den. Äventyret står och faller dock inte med att någon spelare får möjlighet att besöka Jägarens skepp.

Lägg då istället fokus på Rymlingen. Dess motivation är egentligen att fly, men du kan ändra så att den blir mer aggressiv. Några spelledarkaraktärer kan stöta på den och anfälla den med påkar, vilket får Rymlingen att anfälla tillbaka. Efter det så ger den sig på alla människor den möter i självförsvar.

Genom att krypa in i någons mun kan Rymligen ta över kontrollen över offrets kropp. Den kan därför ta över en spelledarkaraktär som gisslan och försöka tvinga spelarna att stjäla en bil för att köra den så långt som möjligt från simhallen.

För att spela upp hotbilden kan du även introducera SÄPO-agenterna, vilka du kan läsa om lite längre ner i texten. De har noterat kubens ankomst och är på väg mot simhallen för att konfiskera kuben och göra sig av med alla vittnen.

# Rymlingen

Rymlingen är en utomjording som tidigare varit fångad av Jägaren. När Jägaren placerar ut sina kuber på jorden lyckas Rymlingen bryta sig ut ur sin cell och teleportera sig ut ur skeppet.

Rymlingen kommer från ett annat existensplan och är svår att uppfatta med mänskliga sinnen. Den närmaste beskrivningen är en platt orm vars längd inte går att specificera, men ser ut att vara någonstans mellan 2 till 8 meter. Det är även svårt att uppfatta färgen, som om den smälter in i bakgrunden.

Rymlingen förstår mänskliga språk i viss mån, trots att dess hjärna inte är byggd på samma språkstrukturer. Den kan därför försöka skriva enklare ord på väggarna och även försöka läsa meddelanden som spelarna lämnar (om de skriver stort och tydligt).

Rymlingen har två förmågor som är skadliga för människor. För det första bränns den vid beröring, som om man lagt handen på en varm spisplatta. Rymlingen kan försöka attackera en rollperson genom att ringla över den.

När en rollperson blir anfallen på detta vis tar den 3 i **Skada** (vilket sänker **Styrka** med 3 steg). Man kan slå mot Fly eller Slåss för att undvika detta; varje 6:a tar då bort en skada.

Rymlingens andra förmåga är att ta kontrollen över människor. Den sänker då sin temperatur så att den inte bränns längre och försöker ringla in genom offrets mun. Gör den detta mot en rollperson måste den lyckas få tre 6:or på ett slag mot Fly för att undvika.

När Rymlingen tagit över en person styr den alla dess rörelser och kan även prata genom värdkroppen; Rymlingen kan dock bara forma enklare meningar. Värdkroppens temperatur börjar samtidigt öka; till en början ser det ut som om offret har kraftig feber, men inom ett dygn kommer kroppen att ha kokat sönder.

Det Rymlingen vill är att ta sig ifrån simhallen utifall att Jägaren skulle komma efter den. Det kan gå till så att den tar över en spellear- eller rollspersons kropp och sedan försöker övertyga de andra rollpersonerna om att stjäla en bil från parkeringen för att köra den därifrån. Rymlingen själv har svårt att navigera sig i sin omgivning och kommer komma vilse inne i simhallen utan extern hjälp.

## För att sammanfatta:

- Rymlingen är svår att uppfatta, men påminner om en platt orm. Det är svårt att se hur lång den är, och dess färg tycks smälta in i bakgrunden.
- Rymligen bränns vid beröring.
- Rymligen kan ta över folk genom att krypa in i deras munnar.
- Rymligen vill tvinga spelarna att få den därifrån.
- Rymligen är själv desorienterad och kan inte ta sig ut ur simhallen utan hjälp.



# Rymdskeppet

De spelare som kryper in i kuben teleporteras till Jägarens skepp. Inifrån ser skeppet ut som ett nätverk av korridorer konstruerade av rostiga kundvagnsgaller. Gallret är bredmaskigt, så man kan se korridorer och rum ovanför och under sig. Man kan även se rymden och stjärnorna utanför.

Tittar spelare ner mot sina fötter kan de efter ett tag lokalisera Jorden långt under sig. Den ser ut att vara stor som en knytnäve, så man är en bra bit bort. Tittar man istället uppåt ser man solen ovanför sig, aningen större än vad den brukar vara från Jorden. Kom ihåg att solen inte ser gul ut i rymden, utan vit; det är vår atmosfär som får den att verka gul.

Skeppet är stort som ett hangarfartyg och har en labyrintliknande karaktär. Men eftersom man kan se igenom alla väggar, golv och tak går det att orientera sig när man väl lyckats se ett rum på långt håll.

Rum av intresse att hitta i skeppet är:

- Rymligens cell
- Celler med andra fångar
- Teleporteringscentralen

## Ankomsten till första cellen

Den första spelaren som simmar ner till kuben kommer att ha turen att teleporteras till cellen bredvid Rymlingens gamla cell.

Varje cell är ett kubiskt rum, tre gånger tre meter, byggda i samma rostiga galler som resten av skeppet. Det går att se igenom till de närliggande cellerna och korridorerna. Varje cell har även port ut till en korridor - dessa är svåra att upptäcka på en gång, men påminner om ett galler i en annan färg. Från varje ports gångjärn går det trådtunna kablar ner i gallergolvet och försvinner ner genom golvet.

Det går att bryta upp portarna med våld; de är inte perfekt designade att hålla fysiska varelser av kött och blod inlåsta. Varje försök kräver ett slag på Ta Krafttag-2, men varje gång man misslyckas ger en negativ konsekvens. Till exempel kan du låta spelarna ta Skada, eller låta Jägaren komma och för att se vad som pågår.

I spelarens cell finns tre skålar på golvet; en med vatten och en med mat. Jägaren har dock dålig förståelse för mänsklig anatomi, så vattnet är smutsigt och oljigt, och i matskålen ligger det okokt spaghetti. Den tredje skålen innehåller var tidigare fylld med batterier - något som Jägaren



tror människor tycker om att leka med -  
men det ligger bara ett kvar just nu

I ena hörnet är en del av gallret uppfläkt till  
en liten öppning, varav utanför ligger det  
ett batteri. Rymlingen bröt upp gallret i sin  
egen cell, kröp igenom den trånga gången  
till människocellen, plockade på sig  
batterierna och kröp tillbaka i sin egen cell.

Det är möjligt för en människa att krypa  
genom den trånga gallertunneln, men det  
krävs ett slag på Fly för att inte ta Skada  
och riva upp sig.

I Rymlingens cell finns också tre skålar. I  
vattenskålen är det en gräddliknande oljig  
massa som är giftig för människor. I  
matskålen är det något som påminner om  
svart mögel, självklart också giftig. I  
leksaker-skålen finns det några bitar ståltråd  
kvar i.

Genom att smälta batterierna till en klump  
och vira ihop dem med ståltråd  
konstruerade Rymlingen en kortslutare  
som kan få upp dörrar i skeppet.  
Celldörren står just nu öppen, och från  
kortslutaren går det ståltråd till de  
trådliknande kablarna. Tar man bort  
kortslutaren stängs porten igen.

### **För att sammanfatta:**

- Den första spelaren som anländer till  
skeppet hamnar bredvid Rymlingens  
cell.
- Jägarens skepp består av rum och  
korridorer byggda i rostigt brunt galler.
- I ett hörn av cellen finns en passage där  
man kan krypa till Rymlingens cell.
- Rymlingen använde batterier (från  
människocellens leksaksskål) och  
ståltråd (från sin egen leksaksskål) för  
att bygga en kortslutare som kan få upp  
celldörrarna. De går också att få upp  
med våld.
- Gör spelarna för mycket väsen kommer  
Jägaren.

# Rymdskeppet

Under sitt utforskande av skeppet kan spelarna stötta på Jägaren. Liksom Rymlingen är den en utomjording som inte följer samma fysiska lagar som människor; den uppfattas bara som ett stort rött sken, som om någon lyste en gigantisk blodröd ficklampa mot en.

När Jägaren vill interagera med människor använder den ett sorts svart material framför det röda skenet; för människor är det svårt att bestämma sig för om det är svart trä som rör sig likt tyg, eller svart tyg som är orörligt likt trä.

På det svarta materialet finns en stor klump papier-machémasker föreställande olika mänskliga ansiktsuttryck. Det är som om Jägaren hört talas om att människor använder uttryck för att kommunicera, men inte förstått att man inte använder alla på en gång.

Om spelarna gör för mycket väsen i sin cell kan Jägaren komma för att ta blodprover. Den skjuter ut en stång från det svarta materialet med ett falsk hand hand längst ut. Det sticker ut en stor nål ur handflatan som antagligen är tänkt att vara dold, men som inte är svår för människor att se.

Om spelarna blir stuckna gör det först ont (de tar 1 i **Skada**) och de känner sig utmattade. För att undvika nålen kan spelare försöka slå undan den (slå **Slåss-2**), hålla fast i den (slå mot **Ta Krafttag-1**) eller försöka undvika den (slå mot **Fly+1**).

Om spelarna är för besvärliga under blodprovet, eller ifall Jägaren försöker stoppa dem medan de utforskar skeppet, gör den gallret strömförande. Den har två nivåer av detta.

Vid första nivån sprakar golvet av gråvita blixtar. Rollpersonerna får 5 i **Stress** (vilket sänker **Kyla** med 5 steg), men får slå mot **Fly**; varje 6:a motverkar 1 **Stress**. Blir de **Brutna** så blir de medvetslösa och släpas sedan bort av Jägaren till en ny cell.

Om rollpersonerna på något sätt blir ett hot mot Jägaren skjuter det istället gråröda blixtar ur golvet. Dessa ger istället 5 i **Skada**, och på samma sätt undviker man en **Skada** för varje 6:a man slår på **Fly**.

Jägaren har inga hit points och går inte att besegra i egentligen mening. Det är dock möjligt för spelarna att fly och gömma sig från den med bra tärningsslag.

## För att sammanfatta:

- Jägaren ser ut som ett rött sken, som från en gigantisk blodig ficklampa.
- När Jägaren interagerar med människor täcker den för det röda skenet med svart tyg och/eller trä. På "tyget" är det en klump papper-machémasker föreställande mänskliga ansiktsuttryck.
- När spelarna stökar i sin celler kan Jägaren komma för att ta blodprov. Den skickar då fram ett rör med en falsk hand och en nål i.
- När Jägaren vill skada spelarna, till exempel för att de flytt, gör den golvet strömförande.
- Jägaren går inte att döda, men det är inte omöjligt att fly eller gömma sig från den.

## Andra celler

När spelarna vandrar längs skeppet och försöker hitta ut kommer de komma förbi andra celler. Jägaren har rest över hela kosmos och samlat varelser, så du kan slänga in vad som helst du hittar på. Kom ihåg att det är skräck, och att spelarna är utsatta. Till och med något så simpelt som en arg hund är skrämmande när du är ensam, obevärnad och genomvåt.

Dock är det i huvudsak människor som Jägaren samlar just nu. Först och främst kan spelarna stöta på de andra deltagare från festen. Jägaren har dock samlat folk från hela planeten, så här är några förslag på andra fångar spelarna kan stöta på:

### Juho Kurtti - bastubadaren

Juho är en stor tjock man från Finland, enbart iklädd en handduk. Han var och bastade när en kub anlände vid en närliggande sjö och lockade iväg honom.

Juho hade innan han teleporterades druckit mycket och är nära ett totalt sammanbrott. Han är förvirrad och våldsam och kommer kräva att spelarna hjälper honom.

Som leksak har Juho fått en stor kniv i sin skål, men den har han inte upptäckt än.

### Alberta Phillips - evangelist

Alberta är en kortklippt kvinna klädd i genomvåt kostym och slips. Hon är en TV-evangelist från USA som höll på att utföra dop i en flod när en kub anlände. Hon tror att hon skickats hit som ett straff av gud, och att alla andra på skeppet är syndare som henne.

Hon vill försöka gottgöra genom att få spelarna renade i olika religiösa riter. Bland annat vill hon döpa om dem genom att doppa deras huvud ner i de oljiga vattenskålarna. Hon anser att ingen bör lämna skeppet, och att det är där folk hör hemma.

Alberta blir förvånad om spelarna inte vet vem hon är, och påstår att hennes shower även sänts i Sverige.

I hennes leksaksskål ligger en varm stickad kofta med Mickey Mouse på.

## Den sönderbrända militären

I en av cellerna ligger en sönderbränd kropp i en militäruniform. Bredvid kroppen ligger ett avbrutet rör med en falsk hand (med nål i) längst ut.

När militären teleporterades till skeppet började han göra så mycket oväsen så att Jägaren kom för att ta blodprov. Han tog då tag i röret med spruthanden och bröt sönder det. Då tröttnade Jägaren och gjorde cellen strömförande tills soldaten avled.

I soldatens leksaksskål ligger några trådrullar och en synål.

## Mer leksaker

Alla celler spelarna stöter på där det finns spelarkaraktärer har leksaksskålar i sig. Dessa är fyllda med saker som Jägaren tror människor tycker om att roa sig med, men den förstår inte hur de skall användas.

Du kan hitta på vad för värdelöst skräp eller användbara verktyg som helst att lägga i skålarna, men om inspirationen tryter så får du här en lista att välja eller slumpa ifrån:

- 1.En såg
- 2.En tung elektrisk skrivmaskin
- 3.Actionfigurer föreställande Teenage Mutant Ninja Turtles
- 4.En fiol utan strängar
- 5.Ett läderskärp
- 6.En hög med skruvar

## För att sammanfatta:

- I de andra cellerna finns deltagare från festen som simmade ner till kuben, men spelarna kan även hitta människor fångade från andra platser.
- Tre förslag på vilka de kan hitta är den våldsamma alkoholisten Juho, evangelisten Alberta och en soldat som elektrifierades till döds.
- \* Varje cell har en skål innehållande något Jägaren tror kan roa människor.

# Teleporteringscentralen

I mitten av skeppet finns Teleporteringscentralen. Det är ett stort rum med en kub liknande den i simhallen, men den är istället vit och ser ut att vara gjord av porslin. Den ligger i en rund damm - en halvmeter djup och tio meter i diameter - med svart sörja som luktar smält gummi. Det går trådsladdar från kuben till rummets väggar där det finns skärmar som visar svartvita suddiga bilder.

Kryper man in i kuben teleporteras man tillbaka till en kub som befinner sig på den plats som skärmarna visar.. Bilderna skiftar ungefär en gång i minuten, och när spelarna kommer ser de snabbt simhallen innan bilden skiftar. Beroende på hur lång tid det är kvar av äventyret kan du låta det ta lång tid innan simhallen kommer upp igen och låta spelarna försöka undvika Jägaren tills dess.

Det var denna flyktväg som Rymlingen använde för att fly till simhallen. I det gummiluktande vattnet flyter några batterier för att visa att Rymlingen varit där.

När spelarna närmar sig det svarta vattnet framkallar det kräkningar och yrsel, och det är risk att man svimmar när man vadar ner i det. När spelarna försöker måste de lyckas med ett slag på **Kämpa På**, annars tar de 3 **Stress** och riskerar att bli **Brutna** och kollapsa.

## Andra destinationer

De andra kuberna befinner sig på platser med vatten. Det kan till exempel vara ute vid en frusen sjö på den ryska tundran (fullt med ryska militärer, redo att skjuta spelare som kommer ut ur kuben), eller i en flod i regnskogen (fylld med rankor som gör det svårt att simma upp till ytan).

## För att sammanfatta:

- I mitten av skeppet finns en vit kub i svart sörja. Den kan man använda sig för att teleportera sig tillbaka till simhallen.
- Runt kuben finns skärmar på gallerväggarna. De visar var man hamnar.
- Den svarta sörjan framkallar kräkningar och yrsel.

# SÄPO-agenterna

Detta är inte första gången Jägaren besökt jorden för att kidnappa folk, och flera säkerhetsinstanser är kuberna på spåren. SÄPO har utvecklat teknologi som känner av en särskild typ av strålning som kuberna avsöndrar, och inser därför fort att en materialiserat sig i simhallen.

Efter ett tag anländer fem svarta bilar med ett tjugotal män, klädda i svarta kostymer och solglasögon, på simhallens parkering. Deras mål är att fånga saker som kan ha tagit sig ut ur kuben (som Rymlingen), hacka loss prover från kuben innan den försvinner (med hjälp av svets och dykarutrustning) och samla in alla vittnen för förhör. De leds av André Jörgensen, en känslökall men litterär agent som gärna citerar Moby Dick medan han tar in ungdomar på förhör.

SÄPO-agenterna är nedlåtande och hårdhänta mot rollpersonerna, men är egentligen inte fientligt inställda till dem. Men om du anser att äventyret behöver mer hot eller action (till exempel för att ingen spelare tog sig in i kuben) kan du bestämma att SÄPOs egentliga mål är att undanröja alla hinder med dödligt våld: alla vet att det inte finns utomjordingar, och så skall det förbli.

## För att sammanfatta:

- SÄPO har utrustning för att läsa av när kuber anländer, och kan därför anlända till simhallen på kort varsel.
- SÄPOS mål är att fånga Rymlingen, ta prover på kuben och samla in vittnen för förhör.
- Det kommer ett tjugotal agenter i svarta bilar, och de leds av André Jörgensen.
- Om äventyret behöver mer action kan du bestämma att SÄPO vill döda alla vittnen.

# SÄPO-agenterna

När Jägaren anser att den lurat till sig tillräckligt många människor förbereder den skeppets avfärd. Det som då händer i simhallen är att vattnet börjar bubbla, kuben glöder av en röd färg och sedan försvinner i en ljusblxt.

Om någon eller några rollpersoner fortfarande är kvar på skeppet efter detta kan de genom gallren se hur deras hemplanet fort blir en prick som försvinner i det eviga kosmos. Det enda spelaren har att se fram emot nu är i bästa fall bli ett husdjur på ogästvänlig planet, eller bli försöksobjekt i vetenskapliga experiment.

Beroende på hur äventyret utvecklar sig är en bra final att avsluta med kubens försvinnande eller agenternas ankomst, eller en kombinerad av båda. Frågor som man kan försöka få svar på är:

Vilka ungdomar klarar sig och vilka blir fångar hos Jägaren?

Vad händer med Rymlingen?

Vad händer med spelarnas relation till simhallen?

Vad gör SÄPO med spelarna?

Efter klimax kan du spela en kort epilog med spelarna där de försöker återvända till sina normala liv så gott det går.



# Spellearpersoner

## **HERR ANDERSSON - CHEF FÖR SIMHALLEN**

*En tunnhårig äldre herre med töntiga kläder.*

STYRKA - 1; KYLA - 1; SKÄRPA - 1; KÄNSLA - 3

FLY (Kyl) - 2; FÖRSTÅ SIG PÅ (Skä) - 1

Herr Andersson är konflikträdd och har gått med på att låta rollpersonerna ha en fest i simhallen. Han är i smygkär i Polis-Lena.

## **POLIS-LENA**

*Lång och smal med gråblond hästsvans. I hennes ögon ser man väntan på pensionen.*

STYRKA - 3; KYLA - 3; SKÄRPA - 4; KÄNSLA - 3

GENOMSKÅDA (Kän) - 3; KÄNNA STADEN (Skp) - 2; SKJUTA (Kyl) - 3; SLÅSS (Sty) - 3; VÅRDA (Kns) - 2

Samhällets lokalpolis som anser att stränghet är den bästa medicinen mot ungdomskriminalitet. Herr Andersson har förvarnat henne om festen.

## **PÄRON-OLLE - SKITUNGE**

*Ett mellanstadiebarn klädd i svarta kläder. Kroppen är påminner om en päronformad muskel.*

STYRKA - 2; KYLA - 2; SKÄRPA - 2; KÄNSLA - 1

FLY (Kyl) - 3; SLÅSS (Sty) - 2; SMYGA (Kyl) - 2, SPEJA (Skä) - 1

Ledaren för ett bråkigt mellanstadiegång. Han kommer bli farlig när han väl blir större.

### **HEATER DAROLL - amerikansk utbytesstudent**

*Tjej med blont hår från en schamporeklam. Har en jeansjacka som ser billig ut, men egentligen är skitdyr.*

STYRKA - 2; KYLA - 2; SKÄRPA - 2; KÄNSLA - 2

FLY (Kyl) - 1; GENOMSKÅDA (Kns) - 2; MANIPULERA (Kns) - 4; SMYGA (Kyl) - 2

Amerikansk utbytesstudent som tycker att alla svenska fester är trista.

### **HEATER DAROLL - amerikansk utbytesstudent**

*Tjej med blont hår från en schamporeklam. Har en jeansjacka som ser billig ut, men egentligen är skitdyr.*

STYRKA - 2; KYLA - 2; SKÄRPA - 2; KÄNSLA - 2

FLY (Kyl) - 1; GENOMSKÅDA (Kns) - 2; MANIPULERA (Kns) - 4; SMYGA (Kyl) - 2

Amerikansk utbytesstudent som tycker att alla svenska fester är trista.

### **GRETA PERSDOTTER - pensionerad tävlingssimmare**

*Smal och vältränad dam i sjuttioårsåldern, klädd i brunt. Har hurtiga steg, men en stundtals frånvarande blick.*

STYRKA - 3; KYLA - 4; SKÄRPA - 1; KÄNSLA - 1

FLY (Kyl) - 5; KÄMPA PÅ (Sty) - 2; TA KRAFTTAG (Sty) - 1; VÅRDA (Kns) - 4

Motionssimmar varje dag i simhallen, och sysslade med simning på elitnivå som ung. Lider numera av en demens och förstår inte att det är fest.

### **JUHO KURTTI - bastubadare**

*Överviktig man med rött ansikte enbart iklädd en handduk.*

STYRKA - 3; KYLA - 2; SKÄRPA - 1; KÄNSLA - 2

SLÅSS (Sty) - 1;

Inlurad i en av Jägarens kuber under ett bastubad. Håller på att få ett nervöst sammanbrott.

### **ALBERTA PHILLIPS - evangelist**

*Klädd i vitlila prästkäder. Har håret i en sträng och grå knut. Ler lite för mycket.*

STYRKA - 2; KYLA - 3; SKÄRPA - 3; KÄNSLA - 2

GENOMSKÅDA (Kns) - 4; MANIPULERA (Kns) - 4; VÅRDA (Kns) - 2;

Berömd amerikans frikyrklig tv-evangelist. Lurades in i en kub under ett massdop. Anser att Jägarens skepp är ett sunt straff för syndare och vill inte att rollpersonerna skall ta sig därifrån.

### **ANDRÉ JÖRGENSEN - agent**

*Klädd i svart kostym och solglasögon, trots att det är mörkt ute.*

STYRKA - 3; KYLA - 4; SKÄRPA - 4; KÄNSLA - 3

GENOMSKÅDA (Kns) - 2; Skjuta (Kyl) - 3; Slåss (Sty) - 3;

Gruppchef för de SÄPO-agenter som anländer till simhallen. Är litterär och citerar gärna Moby Dick.

## Listor för karaktärsskapande

I början av spel ombeds spelarna att hitta på några detaljer om sina karaktärer:

- En spelledarperson som de vill beskydda
- En spelledarperson som de vill illa
- En fråga bunden till ens arketyper

Det är fritt fram för spelarna att hitta på egna spelledarpersoner, men det går också bra att välja från de spelledarpersoner som redan förekommer i äventyret.

Folk som Herr Andersson, Polis-Lena och Greta Persdotter är kända för rollpersonerna på förhand, så du kan rakt av erbjuda dem som förslag när spelare frågar. Du kan välja att låta tärningen bestämma via slumpor:

### En spelledarperson du vill beskydda:

1. Herr Andersson, för han är så snäll mot oss
2. Polis-Lena, som hjälpt mig när jag haft struligt hemma
3. Heater Daroll, för att hon är så vacker
4. Robert Rågkvist, för att han är så snygg
5. Pärön-Olle, min bråkiga lillebror som behöver en god förebild
6. Greta Persdotter, som är så gullig och bakar bullar

### En spelledarperson du vill illa:

1. Herr Andersson, för att han är en sån mes
2. Polis-Lena, som är ute efter mig
3. Heater Daroll, för att hon skvallrar om mig
4. Robert Rågkvist, för att han slår mig
5. Pärön-Olle, som dödade min katt
6. Greta Persdotter, som inte förstår något och alltid stör

### **Varför hatar du din familj?**

1. De slår mig
2. De älskar mig inte
3. De har för höga krav på mig
4. De övergav mig
5. De får mig att skämmas
6. De tvingar mig att jobba på simhallen

### **Varför vill du bli politiker?**

1. Jag vill göra världen till en bättre plats
2. Min mamma/pappa är kommunalråd
3. Jag vill bli statsminister
4. Jag älskar att debattera
5. Jag älskar makt
6. För att lägga ner simhallen en vacker dag

### **Vem är du skyldig pengar?**

1. Den lokale knarklangaren
2. Herr Andersson, för att betala de skador du gjort
3. Polis-Lena, för att köpa hennes tystnad
4. Pärón-Olle, som har polaroidbilder som du inte vill få spridda
5. Greta Persdotter, eftersom du vill betala tillbaka de pengar du snott
6. Alla de andra rollpersonerna

### **Varför älskar du simhallen?**

1. Att simma är mitt liv
2. Jag simmade här med pappa/mamma innan han/hon dog
3. För att den snygga tjejen/killen brukar hänga här
4. Det är samhällets hjärta
5. Det är så roligt att träffa folk här
6. Jag har ingen annanstans att ta vägen

## Vad gör dina fester bäst?

1. Att alla är välkomna
2. Att de är exklusiva
3. Min live-musik
4. Spriten
5. Drogerna
6. De snygga grabbarna/brudarna

# Bråkstaken som hatar sin familj

Styrka	4	00000	Skada
Kyla	3	00000	Stress
Skärpa	2	00000	Förvirring
Känsla	2	00000	Tvivel

Namn:  
Ålder:

Ansikte:  
Kropp:  
Klädsel:

Kämpa på (STY)	
Ta kraffttag (STY)	3
Slåss (STY)	4
Smyga (KYL)	2
Fly (KYL)	
Skjuta (KYL)	
Speja (SKP)	3
Förstå sig på (SKP)	
Känna staden (SKP)	2
Manipulera (KNS)	
Genomskåda (KNS)	1
Vårda (KNS)	

Vem vill du beskydda?

Vem tycker du illa om?

Varför hatar du din familj?

Anteckningar

# Idrottaren som verkligen älskar simhallen

Styrka	3	00000	Skada
Kyla	3	00000	Stress
Skärpa	3	00000	Förvirring
Känsla	3	00000	Tvivel

Namn:

Ålder:

Ansikte:

Kropp:

Klädsel:

Kämpa på (STY)	4
Ta krafftag (STY)	2
Slåss (STY)	1
Smyga (KYL)	1
Fly (KYL)	3
Skjuta (KYL)	
Speja (SKP)	1
Förstå sig på (SKP)	
Känna staden (SKP)	
Manipulera (KNS)	
Genomskåda (KNS)	
Vårda (KNS)	3

Vem vill du beskydda?

Vem tycker du illa om?

Varför älskar du simhallen?

Anteckningar



# Musikern som har de bästa festerna

Styrka	2	OOOOO	Skada
Kyla	4	OOOOO	Stress
Skärpa	3	OOOOO	Förvirring
Känsla	3	OOOOO	Tvivel

Namn: Ålder:
Ansikte: Kropp: Klädsel:

Kämpa på (STY)	
Ta kraffttag (STY)	
Slåss (STY)	2
Smyga (KYL)	
Fly (KYL)	1
Skjuta (KYL)	
Speja (SKP)	
Förstå sig på (SKP)	2
Känna staden (SKP)	4
Manipulera (KNS)	3
Genomskåda (KNS)	3
Vårda (KNS)	

Vem vill du beskydda?
Vem tycker du illa om?
Vad gör dina fester bäst?
Anteckningar

# Den som vill bli politiker när hen blir stor

Styrka	2	00000	Skada
Kyla	3	00000	Stress
Skärpa	3	00000	Förvirring
Känsla	4	00000	Tvivel

Namn:

Ålder:

Ansikte:

Kropp:

Klädsel:

Kämpa på (STY)	
Ta krafftag (STY)	
Slåss (STY)	
Smyga (KYL)	1
Fly (KYL)	
Skjuta (KYL)	
Speja (SKP)	2
Förstå sig på (SKP)	2
Känna staden (SKP)	3
Manipulera (KNS)	4
Genomskåda (KNS)	2
Vårda (KNS)	1

Vem vill du beskydda?

Vem tycker du illa om?

Varför vill du bli politiker?

Anteckningar

# Snattaren som är skyldig fel person pengar

Styrka	2	00000	Skada
Kyla	3	00000	Stress
Skärpa	4	00000	Förvirring
Känsla	3	00000	Tvivel

Namn:  
Ålder:

Ansikte:  
Kropp:  
Klädsel:

Kämpa på (STY)  
Ta krafftag (STY)  
Slåss (STY)  
Smyga (KYL) 4  
Fly (KYL) 3  
Skjuta (KYL)  
Speja (SKP) 3  
Förstå sig på (SKP)  
Känna staden (SKP) 2  
Manipulera (KNS) 2  
Genomskåda (KNS) 1  
Vårda (KNS)

Vem vill du beskydda?

Vem tycker du illa om?

Vem är du skyldig pengar?

Anteckningar

Styrka	00000	Skada
Kyla	00000	Stress
Skärpa	00000	Förvirring
Känsla	00000	Tvivel

Namn:  
Ålder:

Ansikte:  
Kropp:  
Klädsel:

Kämpa på (STY)  
Ta krafftag (STY)  
Slåss (STY)  
Smyga (KYL)  
Fly (KYL)  
Skjuta (KYL)  
Speja (SKP)  
Förstå sig på (SKP)  
Känna staden (SKP)  
Manipulera (KNS)  
Genomskåda (KNS)  
Vårda (KNS)

Vem vill du beskydda?

Vem tycker du illa om?

Anteckningar