

Stunder att minnas. . . .

Några småtrevliga episoder från diverse olika rollspelskvällar.

Rollspel ska vara roligt och ofta går det inte alls som spelledare eller spelare tänkt sig. Ibland vägrar tärningarna rulla som man önskar sig, ibland har man otur när man tänker, ibland tar paranoian över. Här kommer några sådana stunder...



Skurkarna i tunnan

Hur skall skurkarna smugglas ut ur staden till förhör utan att de nitiska stadsvakterna (som redan tycker att de är trubbelmakare) ser det? Jo, överraska dem i pissegården, bind dem, släng dem i en tunna och rulla ut dem ur staden. Om man sedan misstänker att de kommer att svälta kan man alltid slänga in en rå köttbit framför deras näsa.

(Jorune, staden Gauss? The Temple Stone)

Överraskningsplaner

Plan A: Vi knackar på och knäpper/tar skurken när han öppnar.

Plan B: Om det inte är skurken som öppnar ber vi dom hämta skurken sedan träder plan A in.

(Call of Cthulhu, Jorune mfl)

Terrier skadar gangster svårt

Den tuffa, stilletbeväpnade gangstern hoppar ner på bakgården för att "ta hand om" den patetiska vaktterriern. Illa beräknar han sin kondition efter de senaste fighterna och svimmar av attacken. Hans byxor blir illa tilltygade.

(Call of Cthulhu. Masks of Nyarlathotep)

Lamporna på com-tornet

Amon-Ra utmanar alla hans jobbsökande att visa sitt mod och sin listighet genom att plocka ner lamporna från spaceportens com-torn till honom. I kapplöpningen lyckas alla spelare slå varsin 20 (fummel) och trilla ner på otäcka sätt. Reuben skjuter ner en lampa och fångar den med skallen. Broder Simeon fastnar i elkablarna, Tadjiro Li-Halan landar på familjejuvelerna, Jeron och Jason trillar ner och överlever endast tack vare sina energisköldar och Charall viker sig snyggt över en balk.

(Fading Suns. The Treasure of Amon-Ra)

Mooning och omkörningar på floden

Efter en intensiv kapplöpning genom Drails djungler för att nå fram först till den sägenomspunna, försvunna staden Meg-Aleisha hamnar hjältarna i en flottkapplöpning. Till slut lyckas de åka förbi de konkurrerande skattsökarna och visar dem sin uppskattning genom att moona dem. Endast en av bärarna uppskattar inte skämtet då han får en pil i sin skära bakdel.

(Jorune. Lost City of Meg-Aleisha)

Ättävling i Dustville (?)

Spelarna blir så mätta (och vissa fulla) att de inte orkar slåss mot de arga hillbillybröderna som kommer för att hämnas sin bror.

(New Dawn. The Mechanoids Part II)

Slaktaren av God's Haven

..... går bärsärk med granater och high-tech vapen bland fattiga, troende rad-bönder beväpnade med musköter.

(New Dawn. The Mechanoids Part I)



Den frivilliga badaren

"Varför skulle inte jag våga simma över?" var dom sista ord..... sa innan han slöks hel av the Great Horbaal.

(Jorune. The Great Horbaal)

"Det är ont!"

..... slår listigt sönder häxmästarens alla ingredienser och prylar, inklusive ett mystiskt kristallglas gömt uppe på hyllan. När de andra upptäcker att det enda sätt att upptäcka den osynliga faran är vin och ett visst kristallglas, veckas pannan på Micke och de magiska orden kommer fram; "det är ont".

(M.E.R.P. The Warlord??)

Brottning om natten

Lukasail offerar sig själv och sitt kön för att skaffa information. Tunnelmaskar i skrevet och äran av att överleva en natt med Mother Gobey, den största hormodern söder om Thantier, är väl värt priset.

(Jorune. The Sharussa)

Ovärderlig valolja

Efter ett fummelslag lyckas Chief Charioteer Jason Sanders få alla att investera sina förmögenheter i värdelös fiskolja som de sedan skulle sälja dyrt på en annan planet.

Charall brände hellre sin olja än sälja den billigt.

(Fading Suns. Guardians of the S'srota)

Bag of Holding

Till spelledarens förtvivlan började spelarna tolka påsens mynningsstorlek och dess kapacitet. Det hela slutade med att denna bag of holding innehåll tusentals med mynt, juveler, smycken, vapen, fångar, levande statyer, mindre djur m.m.

(Dungeons & Dragons. Alla äventyr)

Odödlig? Inte alltid så kul.

Efter att ha brutit nacken, fått foten avhuggen, blivit spetsad av spjut och genomborrad av pilar, fallit ner i spjutschakt och bränd av en drake tyckte dvärgen inte längre att det var kul att vara odödlig.

(M.E.R.P. Friform. Dungeon Keeper)

Väl planerat men sämre utfört

En av rollspelshistoriens mest välplanerade stötar gick ut på att slå ut den cybernetiskt uppkopplade tsumanska vaktchefen Emir så att hans vakter inte märker att larmen slås ut. All planering som inkluderar förbikoppling av systemen, flyktbilar, maskerade tjänare, en trollkarl med kvinnlig assistent och bröllopgäster, går om intet när Sir Charall trycker på alla knapparna och skapar kaos.

(Fading Suns. Amon-Ra's Quest)



"Jag behöver eld"

Daniel Pfeifer ville förgöra den lede fi nedanför klippan. Då han behövde eld till sitt eldklot tände han fyr på en förvånad Martins(?) ryggsäck, slungar denna mot fienden och missade. För att rädda situationen kastar Daniel sedan en flygbesvärjelse, fumlar och faller utför klippan. Som tack för sina heroiska insatser och brännandet av ryggsäcken får Daniel den brännskadade lutan från packningen över huvudet.

("M.E.R.P. ???)

Meshetsning

Icke simkunniga dvärgar iklädda full plåtrustning bör inte hetsas att balansera över ett stup på en smal, hal trädstam. I synnerhet inte av kaxiga alver utan rustning och med besvärjelser som låter dem vandra obehindrat över hur smala ytor som helst. Resultatet blev ett fall på 100 m ner i en vild fors, två brutna armar, medvetlöshet och en drunknad dvärg (Andreas Pfeifer).

M.E.R.P. Rurik Chronicles)

Vem duckar för dyshan?

Åtta hjältar är på väg ner i en underjordisk shantisk stad. Stående på en liten ishohissplattform blir de attackerade av evids. Om de väljer att ducka undan dyshorna riskerar de att knuffa ut någon av sina följeslagare i avgrunden. Med paniken i halsen är de överens om att ta det som män.....alla utom Kaine Johennon som avskyr kroppslig smärta. När han gnyende duckar skickar han ut röven och deras guide och enda caji försvinner ner i avgrunden.

(Jorune. Lost City of Meg-Aleisha)

Fjollflykt

Under glada diskussioner kommer RSFF (RollSpelarnas FackFörbund) fram till att införa regeln om fjollflykt. Om karaktären väljer att fly under förnedrande former (gråtande, skrikande som en gris, fyllande av sina byxor, skyddande sig med små barn etc) får han +3 i dodge. Klasse lovar att Sir Charall aldrig skulle göra något sådant. En timme senare tjuver Sir Charall som en gris och slänger sig undan ett monorailtåg på Gwynneth.

(Fading Suns. The Tomb of Darius Alecto)



B-critical

När alla andra flyr undan balrogen Muar i Ruurik attackerar Andreas, inte för hämnd, ära eller överlevnad, utan för att få XP. Andreas Pfeifer är nämligen väl medveten om hur mycket XP till och med en A-critical ger på en Balrog. Han får in en B-critical, plockas smärtsamt upp av balrogen, antänds och slängs i väggen där han bryter båda armar och får oräkneliga krosskador. Andreas kan endast lyckligt summera händelsen som: "Yes! En B-critical!"

(M.E.R.P. Ruurik Chronicles)

Reta inte en caji

Mitt ute i Hobehs djungler söker en modig, men blöt och trött skara skydd för störtregnet under en uppochner vänd båt. I det trånga utrymmet tjarar beasteren Drogan(Nicklas) på trulgacajin Jobe(Micke) om att han vill ha en viss sorts tarro och att Jobe skall hjälpa honom. Jobe tröttnar till slut och det blixtrar shalblått under båten i den våta djungelnatten när Drogan åker på en faint dysha.

(Jorune. The Ruins of Hobeh)

Fradgande drake

De primitiva sjömännen trodde att det skulle vara en enkel match att ta främlingarna i den lilla livbåten till fånga. Men när de drar in livbåten börjar en av främlingarna slunga förödande plasmaeld kring sig. Hellre än att förgås slänger sjömännen eldkrukor i livbåten. Då börjar den mystiska varelsen att fradgande hoppa fram och tillbaka i den sjunkande båten. Det vita skummet är så tjockt att den släcker elden till sjömannens förvåning. (Klasse använder en eldsläckare)

(Fading Suns. Beacon)

"Ursäkta, var det inte jag först?"

När The Warlord av lovat att tortera alla PCs i tur och ordning i tron att de är spioner börjar(Martin) tala för deras sak. Warlorden som snabbt tröttnar på hans pladder beordrar att han skall torteras härnäst. Då kliver Crazien(Micke) fram och poängterar allvarligt att det minsann först är hans tur att bli torterad.

(New Dawn. The Mechanoids Part II)

Culcarnix

Efter att spelledaren läst om djurlivet runt Mörkmården ägnar han ca 10 minuter åt att berätta om den fluffiga, gulliga men klåfingriga culcarnixen. Den natten hör King Lion som sitter på vakt vid elden ett svagt sniffande från sin ryggsäck och upptäcker en liten söt culcarnix som håller på att sätta i sig sina ransoner. De andra hinner bara sucka "ahhhh, vilken söt liten...." Innan King Lion har skickat iväg djuret med den värsta målsparken denna sidan Dol Gûldur.

(M.E.R.P. Barad Nâr)

Dödliga hober

Den lille oerfarne hoben(Daniel Pfeifer) fick av sin med erfarne frände låna en kniv när hjältarna förberedde sig på att ge sig in häxornas kula. Någon hade berättat för någon annan att denna kniven kanske möjligtvis var bra mot trollkarlar och häxor, eller i varje fall kunde skära dem lite. Hjältarna klev in i grottan, utlöste larmet och stod snart inför häxorna och häxmästaren själv som började förbereda sina dödliga besvärjelse. Snabbt drog och kastade hoben sin lilla kniv. Uttrycket "akta dig när en hob böjer sig ner efter en sten" besannades den vinternatten. Kniven hittade häxmästarens panna vilken avled tvärt. De andra häxorna flydde utan strid och bygdens problem löstes på mindre än tre minuter.

(M.E.R.P. The witches of the Barrow-Downs)



Matglada hober

När hoberna mönstrar tillsammans med uppgivna soldater under den kallaste vintern i mannaminne och med häxmästarens styrkor i faggorna, tänker de ändå mest på mat. De lyckas få igång en liten brasa och alla bidrar sedan med diverse palsternackor, morötter, potatisar och andra råvaror som de alla har tagit med sig. De dunedain som ridit sporrsträck från Tharbad på vatten och torkat kött tror inte sina ögon.

(M.E.R.P. Winter of the Witch-King)

Skådespelarna på the Gemstar

När spelarna anländer väl upplädda till the Gemstar Inclep (enligt instruktion från keshtian) upptäcker de snart sitt misstag när etablissemanget visar sig vara ett riktigt rövartillhåll. De tvingas istället dansa med gästerna och uppträda (de måste ju vara transvestiter eller skådespelare för att vara upplädda sådär). Det blir knivkastning, sånger och roandet av en efterbliven jätte till boccord. Som väntat slutar dock allting med ett jättelikt slagsmål.

(Jorune. The Unholy Staff)

Begagnad Diterium

När en av Tavar blir illa skadad ger Snogard motvilligt honom en av de ytterst sällsynta och extremt dyra diteriumpillerna. Helarna förklarar att detta piller är verkningslöst mot åkomman och Snogard tvingar Tavar snabbt till kräkning. Något skamfilat och illaluktande får han upp diteriumpillret igen som kan användas igen.

(Jorune. The Unholy Staff)

Regelbunden rening av Sir Charall

I skräck för symbiot infestation begär Sir Charall att han blir regelbundet renad av Border Simon. Denna ritual är dock inte helt utan sina baksidor, då en rening innebär att alla vätskor och substanser som inte tillhör kroppen, kraftfullt förvisas från kroppen. Med andra ord sprutar det ur alla

kroppsöppningar och det är en föga vacker syn. Trots detta går Sir Charall igenom behandlingen dag efter dag.....

(Fading Suns. Via Barbari)



Avrättandet av Aldo Grimes

När hjältarna äntligen står inför den fiende de var sända att pumpa på information, finner de en nerdrogad man sittande nästan livlös i en stol. Övertygad att Aldo höll på med någon skrämmande rit hetsade den fredlige escatonicprästen Broder Simon de andra: "Döda honom! Döda honom! Han håller säkert på med en rit eller något!". Snabba att lyda order och få saker gjort, tryckte Jason och Zorin tillsammans på avtryckarna och avrättade Aldo Grimes innan någon hunnit få någon form av information ur honom.

(Fading Suns. Twylau's Trail)

Broder Simons dampistol

Under ett besök på Vapensmedernas Gille på den berömda Leagueflottan i Malignatiussystemet, tittar den fredlige escatonicprästen intresserat igenom en Guns & Ammo katalog. Vid förfrågan vad en präst skulle vilja med dessa syndiga och avancerade tyngre vapen svarar han: "Jag letade bara efter en dampistol!"

(Fading Suns. Twylau's Trail)

Pjire klubbar allt

När det är uppenbart att någon av alla adelsmän närvarande vid den bräckliga fredsförhandlingen förgiftat deltagarna utbryter tumult. Folk drar vapen, anklagar varandra, flyr, drar sig undan, kallar på sina vakteskorter. Fast beslutet att inte låta någon eventuellt skyldig undslippa i kaoset börjar Pjire klubba allt som rör sig – inklusive Jer-emiah, som bryter armen.

(Jorune. Heridoth Burning)

Bara enkla turister

I ett försök att föreställa enkla turister (iklädda tunga rustningar och minst fyra vapen var) försöker hjältarna ta sig över till Darkmane Brödraskapets tempel på en skyrealm som svävar staden Kask (en piratstad av värsta sorten där turister inte bara är sällsynta, men ofta plundrade och döda). Arga över att de inte tas på allvar börjar de slåss mot de vakter som bevakar hängbron. Med orden "Skyll er själva. Detta hade aldrig hänt om tagit bättre hand om turister," bränner de ner hängbron och går surt därifrån för att tänka ut en plan B.

(Jorune. Kaskian Nights, part II)

Snogard – Sith lorden

Den annars så pascifistiska Snogard ertappas av en vakt, smygandes inne i Darkmane Brödraskapets palats. Han vill inte döda vakten, men inte heller låta honom slå larm. Istället grillar han honom med dyshan Electrify som håller honom smärtsamt fången. Men så fort effekten avtar är han tvungen att kasta en ny, och en ny, och en ny. Han vet inte vad han ska göra med vakten och skär till slut

kallblodigt strupen av honom. Gråtande och chockad av skam fortsätter Snogard sedan sökandet efter den bortrövade prinsessan.

(Jorune. Kaskian Nights, Part II)

Snopen räddare

När Snogard äntligen funnit prinsessan som alla vet enligt ryktet hålls mot sin vilja i Darkmane Brödraskapets palats väljer han sina ord varsamt: "Jag är Snogard. Jag är här för att rädda dig". Men snopet inser Snogard att Prinsessan faktiskt inte är en fånge, utan en ytterst välbevakad och välbevarad sista ättling till Thantiers första kejsare. Med prinsessans skrik "Alarm. Inkräktare! Hjälp" bakom sig flyr den galanta hjälten från palatset.

(Jorune. Kaskian Nights, Part II)



Snogard, den enarmade narren

För att lätta upp stämningen försöker den förklädda Snogard agera narr och drar historien om den pinsamt avhuggna handen (med röd näsduk som blöd, trähand som tappas snöpligt och vilda skratt). Rent för sent upptäcker han att den Theodiciska värden med handprotes inte skrattar.

(Jorune. Towers of the Sky?)

Seriös tomathandlare

För att ta sig obemärkta genom the Vau Hegemony i deras sökande efter en försvunnen Vau forskare iklär sig hjälterna rollen som tomatodlare från Quadi. (För Vau är tomater en utsökt delikatess som fungerar både som berusningsmedel och afrodisium. Endast människoodlade tomater från Quadi anses fina nog.). Ex-Chief Charioteer Jason Saunders tar dock förklädnande på alltför stort allvar och börjar lära sig de 72 olika sorternas tomater utantill, deras färgnyanser, deras form, kult, karaktär, stamträd, odlingsmetoder, jordpreferenser. Lallande som idiot varje kväll går han igenom de olika sorternas tomater: "Biffotomater, körsbärstomater, svarta tomater, gröna tomater...."

(Fading Suns. Hegemony Campaign)

Den samvetslöse nazivarulven

Varulvarna smyger sig in i det fruktade Fort de Romainville i Paris för att lista ut vad nazisterna sysslar med under de sista dagarna av Frankrikes ockupation. Väl därinne tar en av varulvarna mänsklig form och iklär sig en SS uniform. En efter en duperar och intimiderar han de tyska soldaterna att förklara vad de håller på med. När han väl fått veta vad som gäller skickar han ut de papperspackande malajerna i korridoren där de andra varulvarna väntar. Medan blodet stänker, naglar från bortsläpade döende soldater rivs ut mot trägolvet och soldater skriker i dödsångest går nazivarulven fundersamt omkring i SS uniform och läser intressanta dossierer. Irriterat får han ibland torka bort tyskt blod som stänker ner de intressanta papperna han går igenom.

(Vampire/Werewolf/Wraith. Eye of God Chronicles)

Endast båt är fint nog

Hjältarna är glada över att ha lyckats med uppdraget att återföra den unga Whitehand dottern från Sychill till sin far i Ardoth, nu när inbördeskrig hotar i Burdoth. Istället för att med att utsätta sig för en nedlåtande och stjärtömmande ritt tillbaks till Ardoth, övertygar den godtrogne Julius DharWinter de andra hjältarna att spendera sina sista pengar på lyxhytter på en förstklassig slup. När de endast är en dag från Ardoth upptäcker dock sällskapet att Whitehanddottern lurat dem och låtit dem ta

hennes kammarjungfru med sig til Ardoth. Förargade, förnedrade och utblottade får hjältarna gå hela vägen tillbaks till Sychill igen för att göra ett nytt försök att tygla den upproriska tonårsdottern.
(*Jorune. Horrors of Glounda*)



Kalsongfackla

Efter flera veckor till sjös med diverse landhugg och en massa strider – följer obönhörligen en massa förbinande och helande. Men utan förband går mer och mer åt utav hjältarnas kläder när halspulsådrar och avhuggna lemmar behöver läggas om. När till slut hjältarna beger sig ner i underjorden utan vare sig facklor eller oljelampor återstår bara att tillverka egna facklor av vapen och tygtrasor. Problemet är just bara den ovannämnda bristen på tyg. Men den kvicktänkte Big Z finner snabbt en väg och sliter kalsongerna av sig i världshistoriens hårdaste egenutförda kalsonggrepp. Snart vandra gruppen vidare med en aning oortodox (och stinkande) fackla.

Jorune. Island of Giants

Ge barnet en peng!

När Therri för ner den upphittade rädda flickan till blodbadet i vardagsrummet blir barnet hysteriskt av att se sina husmor och hennes garde mördade. I panik lämnar han över barnet till den enda kvinnan i sällskapet, barbarprästinna Jaqueline Montluc. Helt ovetande (och okänslig) om hur man bemöter ledsna och rädda barn, erbjuder Jaqueline den hysteriska flickan en peng om hon kan berätta vad som hänt.

Jorune. Fight for the Throne II

Muadran i lådan

Hur ska man lura till sig en vakt och peppra honom med en faint dysha så ingen märker? Jo, man klär ut två av hjältarna till tjänare, som bär ut en låda med en gömd liten enhänt muadra till vakten. När vakten undrar vad som är inuti lådan och gläntar på locket får han en blå blixtnöje i ansiktet och svimmar. Genialiskt!

Jorune. Fight for the Throne II

Tortering eller inte tortering, det är frågan

Man börjar undra över karaktärernas relation till omvärlden när Jeremiah helt allvarligt frågar de andra. "Men, kan vi verkligen lita på någon vi precis torterat?" Svaret borde uppenbarligen bli nej, och varför skulle man vilja börja lita på någon man för några timmar sedan bestämt sig för att tortera?

Jorune. Fight for the Throne II

Omprogrammerade varulvar

När Firewall agenterna brutit sig in i The Dragons virtual reality värld slungas de in i en subdomän som utspelar sig i 1890-talets Paris, när varulvarna precis blivit insläppta i staden av en svekfull vampyr för att sprida skräck och döda hennes Skapare som även råkar vara prinsen av Paris (se det gamla Vampire the Masquerade kampanjen Eye of God Chronicles). Agenterna beslutar sig då för att hacka simulationen innan någon blir skadad IRL av The Dragons aggressiva kod och omprogrammera

varulvarna. Men istället för att få dem att lämna staden eller upphöra att existera, kan inte hackaren låta bli utan får dem att springa efter bollar, hämta pinnar, kisa på stolpar, lägga sig på magen för att bli kliade, jaga sina svansar och till och med hjälpa en blind gammal dam över gatan.

Eclipse Phase. Lair of the Dragon

Det oväntade och brutala ätandet av silverfalkens hjärta

Ingen kunde förstå varför den ondskefulle och moraliskt vidrige Prins Zafir släpade med sig en from, oskuldsfull och god lärjunge som Innocentus Puritus ut i de farliga Borderlandsskogarna. Men Prins Zafir var den enda som läst instruktionen hur man skulle bryta förbannelsen som sakta höll på att förhandla flertalet av hjältarna till lindormar (efter att de trots varningar ätit en lindorms hjärta). När det tursamma och oskuldsfulla sagodjuret silverfalken äntligen landade på Innocentus arm och en önskning kunde uppfyllas...kastade sig Prins Zafir över det stackars lilla djuret, sprättade upp den och åt det lilla hjärtat i en vämjeligt blodig scen. Innocentus svimmande och de andra förargades till den grad att de nästan jagade livet ur Prins Zafir med sina svärd och bågar. Prins Zafir då? Jo, han blev smittad av djurets godhet och förvandlades till en godhjärtad, godtrogen, ångerfull hellyllekille – vilket inte hjälper när ens kompanjoner i the Glory Hoard vill slita tarmarna ut en för sitt vidriga dåd.

RetroFantasy. Widewater Campaign