

SävarCon

Spelarkaraktärer

Malin

Fysik 2T6
Flexibilitet 2T6
Intellekt 2T6

Simon

Fysik 2T6
Flexibilitet 1T6
Intellekt 3T6

Elias

Fysik 1T6
Flexibilitet 2T6
Intellekt 3T6

Lars

Fysik 3T6
Flexibilitet 2T6
Intellekt 1T6

Peder

Fysik 3T6
Flexibilitet 1T6
Intellekt 2T6

Spelarnas karaktärer

Dvärgisk Magiker - Plix
Strida 4 - Stridshacka 1T6
Skjuta 5 - Miniarmborst 1T6
Smyga 2
Trolla 10 / Eldboll 3T6 / Helande hand (läker 1T6 KP) / Magiskt skydd (skyddar någon från 2T6 skada i en runda)
Kroppspoäng 20

Alvisk tjuv - Twinque
Strida 8 - Testikeldolk 1T6/2 (Gånger 3 om lyckat Smyga innan)
Skjuta 10 - Blåsrör 1T6
Smyga - 15
Trolla - 0
Kroppspoäng 7

Hobbit-barbaren - Raggarmuff
Strida 15 - Tvåhandsyxan 4T6
Skjuta 2 - Kaststen 1T6
Smyga 1
Trolla 0
Kroppspoäng 25

Riddare - Greger Hawkwind
Strida 12 - Stridssvärd 2T6+5
Skjuta 0
Smyga 5
Trolla 0
Kroppspoäng 24 (rustning 1T6)

Forgeborne Bard - Yuque Beaux
Strida 8 - Stennäve 2T6
Skjuta 10 - Minikatapult 2T6
Smyga 7
Trolla 10 - Obehagliga Yo Mama-skämt (2T6 skada), Inspirera hjältedåd-sång (alla gör 1T6 mer i skada i en runda), Förförande ballad (fienden får inte anfalla under 1 runda)
Kroppspoäng 15 (läker 1 skada varje runda)

Mörkerdrottning Evil-Lina
Strida 15
Skjuta 0
Smyga 5
Trolla 20 - Eldboll (alla tar 2T6 skada) / Lasersmäll (3T6 skada) / Satanistisk dödsstorm (1T6 karaktärer får inte agera denna runda)
Kroppspoäng 150

En grupp vänner har anmält sig till konventet SävarCon i Sävar utanför Umeå. De är upptagna med att spela fantasyäventyret "Den onda mörkerdrottningen" i en av salarna.

Gruppen får sina karaktärer och scenariot börjar precis när de ska in i det sista rummet, Evil-Linas krypta. Sedan spelar gruppen striden, medan karaktärerna måste använda Universumkristallernas fyra delar används för att fördriva Evil-Lina, då hon använt förbjuden mörk svartkonst för att bli odödlig, så de måste fördriva henne från verkligheten.

Gruppen spelar striden, in character, med sina karaktärer och deras roller. Till slut kommer de besegra henne och spelledaren gratulerar alla för att de lyckats med scenariot. Efter det så säger SL att han måste gå på toa för att han druckit 4 Dr Pepper under äventyret och går

iväg.

En stund efter så hör de ett konstigt ljud i hallen. När de går ut ser de en stenstaty utanför dörren av spelledaren som ser orolig och kissnödig ut, med glödande röda ögon. Sen hör de massa konstiga ljud längre bort. De kan se något som slingrar sig i korridoren, och hur vad som ser ut som apor går runt hörnet. De går till samlingssalen och ser fler statyer, när de når matsalen så inser att det är Evil-Lina som blivit fördriven till vår värld och konventet Săvarcon istället. Så hon håller på att frammana sin onda armé där istället.

Spelarna inser att de måste hitta Universumkristallerna som är utspridda i skolan för att försöka fördriva Evil-Lina från vår värld igen.

De fyra kristallerna finns på olika ställen i skolan. SL bestämmer vart det passar storyn bäst.

100 händelser i en norrländsk magisk skola

Nr	Händelse
1	En lärare upptäcker att whiteboardpennorna plötsligt skriver runor av sig själva.
2	Skolans kaffemaskin börjar brygga ett svart elixir som ger lärarna tillfälliga trollkrafter.
3	En ren står plötsligt i korridoren och talar latin.
4	Flera elever hittar dörrar i sina skåp som leder till olika parallella klassrum.
5	Skolbiblioteket växer över natten och får tre extra våningar med levande böcker.
6	Skolmatsalen serverar blodpalt som väser och försöker krypa ur tallrikarna.
7	Snö faller inomhus i gymnastiksalen, men smälter aldrig.
8	Fysiklabbet exploderar i ett grönt sken och fylls av svävande ljusbollar.
9	Någon öppnar biologirummet och hittar en portal till en snöstorm.
10	Historieläraren blir plötsligt odödlig men klagar ändå på för lite planeringstid.
11	Skolans brandlarm tjuiter men istället för sirener hörs en kör av viskande röster.
12	Klassens hamster förvandlas till en drake i miniatyr.

- 13 En magisk älg jagar eleverna runt skolgården men blir vänlig om man ger den knäckebröd.
- 14 Alla elevdatorer visar bara runstenar oavsett vad man skriver.
- 15 Toaletterna leder till en undervattensvärld befolkad av fiskmänniskor.
- 16 Lärarrummet fylls av ett dimmoln som vägrar lämna.
- 17 En vägg i aulan börjar pulsera som om den vore levande.
- 18 Eleverna märker att deras skugga rör sig självständigt.
- 19 Isblock växer fram i korridorerna trots att värmen är på max.
- 20 Skolsköterskan får en magisk sjukvårdslåda som väcker brutna ben till liv... bokstavligen.
- 21 En björn dyker upp i musiksalen och spelar trummor.
- 22 Skolgårdens flaggstång fungerar som en blixledare för magiska stormar.
- 23 Elevernas mobiltelefoner förvandlas till talande grodor.
- 24 Klassrummet i engelska börjar sakta snurra som en karusell.
- 25 Tavlan i matteklassen visar framtida provsvar – men bara för den som vågar offra en tand.
- 26 En flock osynliga renar hörs galoppa genom korridorerna.
- 27 Elevskåpen viskar hemligheter om sina ägare.
- 28 Hemkunskapssalen börjar baka bröd av sig själv, men bröden skriker när man skär dem.
- 29 Hela skolan sjunker ner några meter i marken men ingen utanför märker något.
- 30 Vaktmästaren visar sig vara en gammal trollkarl från fjällen.
- 31 Varje gång någon säger ordet "prov" försvinner ljuset i 10 sekunder.
- 32 Någon öppnar fönstret och hela klassrummet sugas in i norrskenet.
- 33 Lärarens röda penna blöder rött bläck som luktar järn.
- 34 Elevernas skolböcker byts ut mot grimoirer.
- 35 En isjätte försöker anmäla sig som ny elev.
- 36 Taket i gymnastiksalen öppnar sig mot stjärnhimlen även på dagen.
- 37 En myling sitter längst bak i klassrummet och antecknar.

- 38 Bussen till skolan kör plötsligt in i en annan dimension.
- 39 Eleverna märker att de byter kroppar slumpmässigt varje morgon.
- 40 Skolans projektor visar scener från framtiden istället för PowerPoints.
- 41 Rektorn får horn i pannan men försöker låtsas som inget hänt.
- 42 Skolans väggar börjar långsamt täckas av mossa och runor.
- 43 Alla skolans klockor tickar baklänges.
- 44 Ett troll flyttar in i slöjdsalen och kräver betalt i björknäver.
- 45 Eleverna märker att deras namn sakta suddas ut ur klasslistan.
- 46 En glaciärvägg växer fram i matsalen.
- 47 Musiksalen fylls av spöklika jojkande röster.
- 48 Någon ritar en cirkel på golvet – och en dörr öppnas till underjorden.
- 49 Skolans wifi fungerar bara för att kontakta andar.
- 50 Gympaskorna börjar springa iväg av sig själva.
- 51 Elevrådets mötesrum förvandlas till ett rådslag av gamla andar.
- 52 En flock korpar bevakar skolan från taket.
- 53 Elevfotografiet börjar röra på sig och vissa ansikten saknas.
- 54 Idrottsläraren får övernaturlig styrka och råkar kasta spjutet genom flera väggar.
- 55 Skolmatsalens mjölk blir svart men smakar som vanligt.
- 56 Lärarna talar plötsligt i rim och vers.
- 57 Eleverna märker att skolan flyttar plats varje natt – en dag står den vid en myr, nästa vid en älv.
- 58 Vissa elever försvinner i snödrivor som dyker upp i korridoren.
- 59 På biologilektionen börjar grodorna sjunga psalmer.
- 60 Skolans PA-system ropar upp namn på personer som dog för hundra år sedan.
- 61 Stolarna i klassrummen vandrar omkring själva.
- 62 Korridoren förlängs oändligt så man aldrig når slutet.
- 63 En gammal samisk trumma dyker upp i musiksalen och slår sig själv.
- 64 Skolans tak beläggs med frostskrift varje morgon.

- 65 Elevernas blyertspennor skriver saker de själva inte tänkt.
- 66 En lärare förvandlas till en björk men fortsätter undervisa.
- 67 I skolans källare växer en isgrotta som ingen kan smälta.
- 68 Boken i religion börjar läsa upp sig själv med mullrande röst.
- 69 Någon öppnar en frys och hittar ett hjärta av is som fortfarande slår.
- 70 Klassfönstren visar utsikt över andra världar.
- 71 Eleverna får varsel i drömmar om kommande lektioner.
- 72 Den gamla skolbussen är besatt och kör dit den själv vill.
- 73 Skolans anslagstavla skriver själv ut nya regler varje dag.
- 74 En flock älvor dansar i gymnastiksalen och stjälar elevernas gympakläder.
- 75 Varje gång skolans klocka ringer fryser alla utom en elev.
- 76 En mystisk varg sitter utanför entrén varje morgon.
- 77 Pennvässarna tuggar i sig elevernas naglar istället för blyerts.
- 78 Någon hittar en bok som kan radera hela klassrum ur verkligheten.
- 79 Skolans fotbollsplan förvandlas till en isarén med publik av spöken.
- 80 En gran växer rakt upp genom matsalens golv.
- 81 Någon knackar på fönstret – men skolan ligger på tredje våningen.
- 82 Lärarnas röster ekar fortfarande i klassrummet efter de gått.
- 83 Eleverna upptäcker att de kan gå in i tavlans bilder.
- 84 Ett nytt ämne dyker upp på schemat: "Överlevnad i Midvintermörker".
- 85 Skolans musiklärare förvandlas till en näck.
- 86 På väggarna dyker det upp målningar som skildrar framtida olyckor.
- 87 Eleverna hör barnröster sjunga i ventilationen.
- 88 Någon öppnar sitt mattehäfte och det börjar skrika.
- 89 Skolans aula förvandlas till en ispalats om kvällarna.
- 90 Eleverna märker att de glömmer sina namn när de passerar huvudingången.
- 91 Vaktmästarens nycklar öppnar till andra världar.

- 92 En flock små troll gömmer sig i skolans förråd och stjälar pennor.
- 93 Skolans värmeelement börjar sjunga lulesamiska sånger.
- 94 Varje gång någon öppnar skolans kylrum hörs vargar yla.
- 95 En elev förvandlas till ren vid varje fullmåne.
- 96 Någon ristat runor i bänkarna och de börjar lysa svagt.
- 97 Skolans tak öppnar sig och släpper in norrskenet som flyter runt i korridorerna.
- 98 Ett spöklikt tåg stannar utanför skolan varje midnatt.
- 99 Hela skolan hör en gammal jojk eka från berget i närheten.
- 100 När sista lektionen är slut för dagen inser alla att skolan flyttats till en helt annan tidsepok.