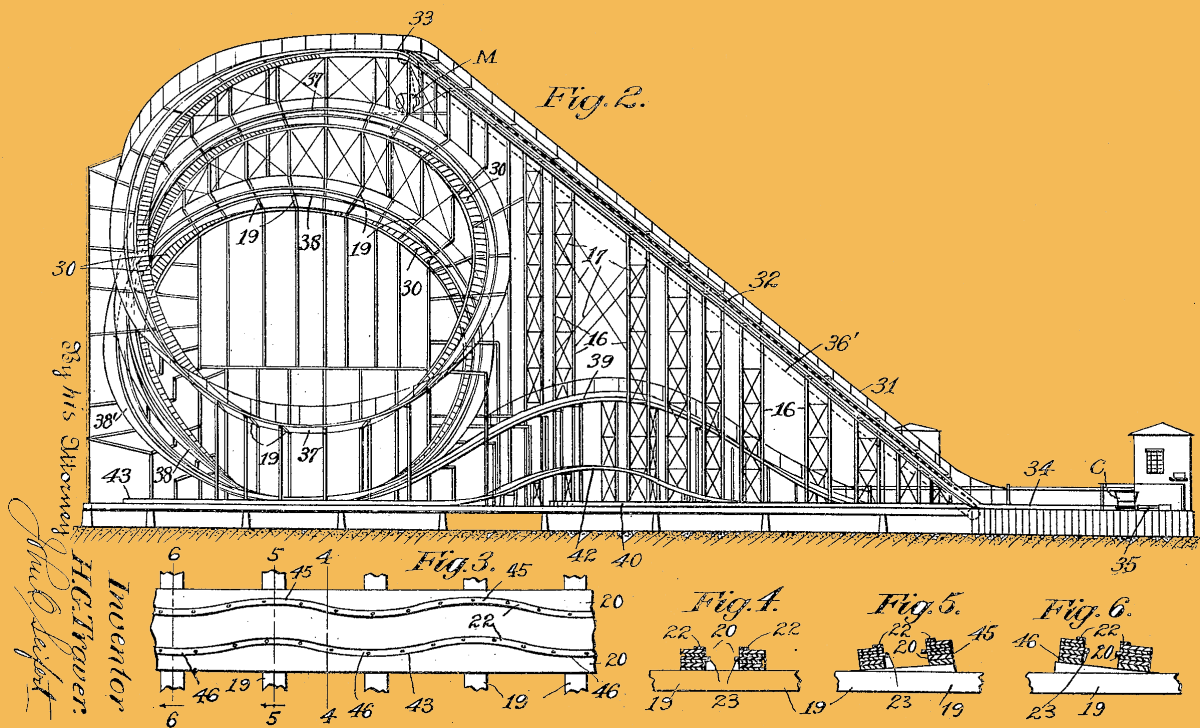


Nöjesparken



av Åsa Roos
Ett äventyr till Mage: the Ascension
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Harry_G._Traver_Cyclone_roller_coaster_patent.png



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Nöjesparken

Mage: the Awakening

Mörkret föll över Dreamland, den nyrenoverade nöjesparken som doftade popcorn, bränt socker, metall och nu på senare tid, oljefärg och terpentin.

Tystnaden var kompakt. Ljuden av skrikande barn, metall mot metall, de som vrålade ut sina varor till alla människor som tidigare gått igenom Dreamlands gångar hade nu dragit sig hemåt, tryggt instängda bakom hemmets dörrar. Alla, med undantag av Jeremy. Jeremy som trotsat sina föräldrar och ensam kommit till Dreamland. Jeremy som med ökande panik insett att han gått vilse i spegelhallarna och inte kunnat ta sig ut. Jeremy som hittades dagen därpå med ett märkligt leende på läpparna, helt tom på personlighet och minne och det andliga personer hade kallat en själ.

Caveat Lector!

Nöjesparken är ett äventyr till Mage the Ascension i 20.000-teckenserien. Äventyret bygger i hög grad på en bok av Jennifer Cruise och Bob Mayer som heter Wild Ride. Det är en skräproman av den romantiska varianten, eller det var vad jag trodde att det var. Den visade sig dock bygga på en intressant idé som jag omedelbart snodde och byggde om.

Som en del av 20.000-teckenprojektet är äventyret kort, det är inte korrläst och det är heller inte testspelat, om du som spelare känner att du behöver fylla i här och där så är det inte bara okej utan förväntat.

Synopsis

Ett nedgången och slitet (med dagens mått mätt) nöjesfält har nyligen fått ny sponsring av ett medieimperium med onda baktankar.

Imperiet har finansierat en restaurering av nöjesfältet med villkoret att det sker med deras firma. Personerna som renoverar parken är dock inte bara duktiga restauratörer. De är även Diabolist-magiker med en agenda.

De vill åkalla en demon för att dels hjälpa imperiet att växa, men också för att sprida död och förödelse.

Deras plan är att först pröva sina teorier i mindre skala för att sedan dra på ordentligt under den officiella öppningshelgen.

Rollpersonerna dras in i äventyret när de besöker parken under en testkörning.

Dels märker de att personer som åker kärlekstunneln är underligt tomma när de kommer ut på andra sidan, och dels finns det ovanligt mycket magi här.

Droppen blir en mardrömslik vandring genom spegelsalen i Lustiga Huset. Här ställs rollpersonerna öga mot öga med banes som finitrande och med glupskhet attackerar både dem och de ovetande besökarna när de går genom huset. De som inte är magiker ser så klart ingenting. Det finns inget för dem att se. Men alla lämnar spegelsalen med en känsla av obehag och trötthet.

För dem som ligger bakom nöjesparkens återuppståndelse är detta bara en testomgång. När parken öppnar är tanken att en åkallan skall ske i stor skala. Hela Dreamland är omgjord till en ritualplats med ett massoffer i åtanke.

Nöjesparken

Mage: the Awakening

Tanken är att utsätta rollpersonerna för så mycket obehag att de fattar mistankar om nöjesparken. De upptäcker dels kopplingar mellan fomori och konsortiet som renoverat parken och dels mellan personerna som leder "renoveringen" och konsortiet.

Det finns många sätt att störa ut ritualen på, men oturligt nog för rollpersonerna är det mesta de kan göra utanför parken verkningslöst. De måste ge sig in i Dreamland och lösa upp ritualerna innan parken öppnar.

Research visar att det är Djävulsfallet som är den viktigaste attraktionen, en gigantisk berg- och dalbana i trä. Djävulsfallet är den mest kända och för Dreamlands räkning mest inkomstbringande attraktionen. Djävulsfallets invigning är höjden av åkallan. De första genom berg- och dalbanan får sina själar utslitna, om rollpersonerna inte förhindrar det.

Introduktionen till äventyret

Av någon anledning har kompisgänget med Mages - rollpersonerna - beslutat sig för att hälsa på den nyrenoverade nöjesparken Dreamland.

Orsakerna kan variera. De kanske behöver semester, eller vill unna sig något kul, eller så är det helt enkelt de billigare priserna som lockar.

Ett alternativ är att rollpersonerna har drömt om Dreamland eller fått underliga förvarningar i form av annonser som slagit upp sig själva i tidningar.

Du kan göra introduktionen otroligt creepy om du vill, men då har du givit upp en del av överraskningsmomentet. Omfattningen av katastrofen som väntar är ju fortfarande okänd.

Rollpersonerna vet att:

- Dreamland är ett av de första nöjesfälten som uppförts i Nordamerika
- Den mest kända attraktionen - Djävulsfallet - är en av de längsta träberg- och-dalbanorna som byggts.
- Djävulsfallet tar sitt bildspråk från kristen mytologi och visar Lucifer när ängeln föll från himlen.
- Ett mediekonsortie har sponsrat renoveringen av nöjesparken.
- Nöjesparken kör ett par "betatest" innan den stora öppningsdagen. Betatesten är billigare, eftersom alla attraktioner inte är färdigrenoverade.

Ovanstående information är sådant spelarna lätt kan ta reda på eller redan vet om nöjesfältet.

Profetior och drömmar

Om du som spelare vill använda dig av drömmar och profetior, eller kanske till och med tarotkort, så finns det ett par saker att tänka på.

- Fokus är alltid Djävulsfallet (The Tower)
- Något ondskefullt är på väg att hända (The Devil)
- Det hela bottnar i illusioner och bedrägerier (The Moon)
- Drömmarna handlar om ansiktslösa män och kvinnor som går runt med utslitna ögon i sina händer (ögonen är själens spegel).

Gör det så krypande otäckt du vill. Det är trots allt diabolister och demonåkallan rollpersonerna har att göra med.

Dreamland

Dreamland är ett gammaldags nöjesfält. Nyrenoveringen spelar hårt på forna dagar. Allt är vintage i den mån det är möjligt och alla nya tillägg är gjorda med en vintage-känsla. Inget är för nytt, för grällt eller för uppseendeväckande. Stilen påminner om en kitschig version av Art Nouveau. Det är dessutom både lite Gustav Klimt och lite Toulouse Lautrec över det hela. Alla gulddetaljer glänsar i solen.

Det luktar spunnet socker, popcorn, varmkorv och coca-cola i de områden där det finns matstånd och restauranger. Nära attraktionerna luktar det varmt stål, färskt trä, oljefärg och en svag doft av bränd olja.

Under ett betatest är följande attraktioner öppna:

- House of Horrors - Ett spökhuis med demoniskt tema
- Squid ride - en virvelvindsliknande attraktion som mest går runt
- Cirkuskarusell - en klassisk karusell med himmelskt tema
- Slänggungor - en karusell med gungor som går lite fortare
- The Train of Terror - ett skräckståg som mest innehåller jump scares
- Pariserhjulet - ett klassiskt pariserhjul, även det med himmelstema
- Kärlekstunneln - en långsam, överbyggd attraktion som är till för att skapa romantisk stämning
- Lustiga huset - ett hus med sneda golv, tunnlar som snurrar, bord i taken och så vidare
- Spegelhallarna - en sal full med konvexa och konkava speglar som förvrider verkligheten på olika sätt

Stängda attraktioner:

- Djävulsfallet - en berg-och-dalbana i trä med motiv ifrån Lucifers fall från himlen
- Radiobilarna - en överbyggd arena där folk kan åka bil och krocka med varandra
- Lilla fallet - en miniversion av Djävulsfallet för barn som går mycket långsammare och har mildare upp och ner än Djävulsfallet
- Stora pariserhjulet - ett gigantiskt pariserhjul som är den centrala punkten i parken
- Spinning Jenny - en virvelvindsliknande attraktion som är markbunden, vilket Squid ride inte är
- Corona - ett torn som besökarna kan åka upp i och sedan få ett fritt fall ner mot marken
- Världen runt - en åkattraktion för barn, den innehåller animerade dockor från olika länder världen runt som sjunger för besökarna

House of Horrors

House of Horrors är ett spökhuis med skådespelare som iscensätter vissa av effekterna och animatronics för resten. Hela huset har en viktoriansk framtoning och berättar - klumpigt - om en faustliknande person som slutit ett avtal med djävulen. House of Horrors borde kännas lite camp, men det sitter äkta fruktan i väggarna.

Det här är en av attraktionerna som drar Quintessence från besökarna och den gör det med hjälp av en passage där besökarna "måste" skriva under ett kontrakt innan de kan gå vidare. Det är en obehaglig situation, men de flesta skriver under av ren vana att lyda.

Nöjesparken

Mage: the Awakening

Squid ride

Det här är en helt vanlig attraktion. En virvelvindliknande karusell med korgar monterade på bläckfiskarmar. En uppmärksam rollperson märker att skötaren är besatt av en Bane.

Cirkuskarusell

En karusell med himmelstema. Besökarna sitter på moln och änglar av olika slag.

Slänggungor

En karusell som går lite fortare. Besökarna sitter i individuella gungor på långa stålvajrar. Skötaren är fomori.

The Train of Terror

En spöktågsattraktion som suger Quintessence ur dem som åker den. Bland animatronics och skräckeffekter finns banes som suger sig fast vid de som blivit mest skrämde. En del blir av med Quintessence, en del med intelligens. Det brinner Balefire-eldar härinne, precis lagom små och på lagom avstånd för att inte orsaka skada, men väl skräck.

Pariserhjul

Ett helt vanligt pariserhjul med himmel/ helvetestema. Banes sitter dolda i strukturen och ger en del av besökarna mardrömmar.

Kärlekstunneln

Kärlekstunneln har ett Art Nouveau-tema som mer går ut på att synda än något annat. Det finns banelings i tunneln som äter Quintessence, men än värre - det här är ett av ställena där demonen brutit igenom och viskar till besökarna om oanad makt och rikedom. De flesta som ger sig in här kommer ut avsevärt mycket tommare.

Det är näst intill omöjligt att motstå demonen härinne, men det går. Om rollpersonerna vill åka attraktionen så är det så klart upp till dem, men gör hela upplevelsen obehaglig redan innan de sätter sig i vagnarna, och om de redan har drömt och haft profetior är de ännu starkare runt kärlekstunneln. Det skall kännas riskfyllt att ge sig in här.

Lustiga huset

En helt normal attraktion som använder sig av sneda golv, trappsteg som rör sig i olika takt och optiska illusioner för att skapa en känsla av att något inte stämmer. Underligt nog finns det ingen känsla av att något är fel här, inte på samma sätt som i kärlekstunneln och The Train of Terror, eller för den delen House of Horrors.

Lustiga huset är ett viktorianskt hus i samma stil som House of Horrors.

Spegelhallarna

Spegelhallarna kommer man till i anslutning till Lustiga huset. Det är de vanliga konvexa och konkava ytorna att spegla sig i för att bli längre, kortare, smalare eller tjockare. Här finns dock en hel uppsjö andar som suger sig fast vid besökarna. Det är en obehaglig vandring, minst sagt.

De stängda attraktionerna

Av de stängda attraktionerna är det egentligen bara Djävulsfallet som är av intresse för rollpersonerna. Resten är normalt och harmlöst nog.

Djävulsfallet däremot är en obehaglig plats. För en magiutövare är det något oerhört fel här. Djävulsfallet är också den enda attraktionen där symboler för en åkallan av demonen fortfarande syns tydligt. De har inte hunnit målas över än, eller döljas bakom tapeter och föremål. Djävulsfallet är dock fullt av magiutövare - vissa av dem diabolister, andra Nephandi och Barabbi - under dagtid och de stängda attraktionerna är också försedda med vakter.

Vaktstyrkan dras ner på kvällarna.

Att fitta noggrannare på attraktionerna

Alla attraktioner som har en Fomori, Bane eller Baneling omkring sig har också dolda symboler överallt. En Mage som vet vad de tittar efter kan se och förstå det mesta här.

Någon använder nöjesfältet för att skapa en enorm åkallan.

Research efter vilken demon som avses nedkallas till det här existensplanet pekar på Gilani, en demon som lever på och sprider fruktan. Om den lyckas ta sig till det här planet finns det en överhängande risk att det bryter ut krig i stor skala. Senast Gilani var ens i närheten av att nedkallas var under Irakkriget, men det förhindrades när oljekällorna sattes i brand. Med Trump vid makten i USA och med de provokationer han framfört till Nordkorea är risken stor för ett kärnvapenkrig om Gilani skulle lägga sig i.

Det går att förstöra ritualen på en rad olika sätt. Låt rollpersonerna hitta på själva och uppmuntra uppfinningsrikedom.

Research

Om rollpersonerna väljer att göra research om Dreamland kan de få reda på följande:

- Dreamland var ett av de första nöjesfälten i Nordamerika
- Dreamland byggdes på en plats som ansågs helig av ursprungsbefolkningen
- Dreamland har varit skådeplats för masskjutningar två gånger. 1943 när Robert Mitchell Wagener sköt tio personer till döds och sedan begick självmord samt 1986 när Herman Jensen öppnade eld med automatvapen i en folksamling och dödade fem personer, samt skadade 23
- Dreamland har varit nära konkurs sedan 2011, och har hankat sig fram främst som kulturmärke
- 2016 fick nöjesparken sponsring och medel att renovera parken. Renovationerna sköttes av Joy Inc., sponsringen av Xenery Media Group

Nöjesparken

Mage: the Awakening

- Joy Inc. är dotterbolag till Xenery Media Group, men det är ingen lätt koppling att hitta
- Xenery Media Group är en del av Pentex, men den kopplingen är ännu svårare att uppdaga
- Joy Inc. har ett rykte om sig om “magiska” renovationer

Beroende på hur mycket information rollpersonerna anser sig behöva kan du ge dem vad de vill ha. Det är inte genom research de kommer att stoppa gruppen med diabolister som försöker frammana Gilani.

Vad det gäller Gilani själv kan du ge dem all information som finns under demonens beskrivning.

Scener i äventyret

Ett par scener finns med i äventyret för att underlätta för rollpersonerna (och spelledaren).

House of Horrors

House of Horrors är fullt av props och skrämseffekter. Besökarna kallas upp i grupper om tio, men de får gå i sin egen takt och upptäcka huset. I entrén får alla förhållningsregler. Gå inte ner i källaren! Håll er undan från vinden! Samtliga regler är avsedda att låta besökarna veta att det är precis det som förväntas av dem.

Rollpersonerna hamnar tillsammans med en entusiastisk familj, en mamma och pappa i fyrtioårsåldern och en dotter i sena tonåren.

De hoppar glatt till av alla skrämseffekter, men allt eftersom de vandrar genom spöket ser de räddare och rättade ut. Rollpersonerna känner själva av det. Ett tryck över bröstet som inte ger med sig. Alla utom flickan i familjen skriver under. Hon är mycket blek när de går ut ur huset.

Om någon av rollpersonerna sätter pennan mot pappret känner de starkt obehag. Något sliter och drar i själen. Det är både lockande och skrämmande. Personen med kontraktet - Haley Duncan - har dock inget med det att göra. Haley är bara anställd för att “locka” folk att skriva under i en något löjlig djävulsdräkt, och vet ingenting om djävulskontrakt. Haley tror att det hela ingår i showen.

The Train of Terrors

Luften runt The Train of Terrors vibrerar i det närmaste av adrenalin och skräck, något Sleepers associerar med att de snart skall bege sig in en läskig, mörk berg-och-dalbana.

För rollpersonerna känns allt mer eller mindre fel, från personen som kontrollerar att alla är fastspända till sätena som är rena men ändå upplevs som nedsmutsade.

Det råder någon slags underligt uppsluppen domedagskänsla här. För rollpersonerna känns det självklart att inte kliva in i vagnarna. Något är väldigt fel här, något som illustreras väl av nästa tåg som kommer in på perrongen. Besökarnas ansikten är likbleka och deras läppar nästan blå.

Att åka The Train of Terror är som att hamna i en mardröm. Banes och onda andar rycker och sliter i rollpersonerna. Inget är konstant. Ibland känns det som att spåren försvinner bort ifrån rollpersonerna. Tjattrande fasor drar i rollpersonernas hår och kör spektrala fingrar genom deras ögon, resulterande i en isande huvudvärk.

Kärlekstunneln

Kärlekstunneln är utan tvekan den läskigaste attraktionen. Det går inte ens att gå i närheten. Området känns i det närmaste pestmittat.

Rollpersonerna ser på med fruktan när unga, förälskade par sätter sig i vagnarna och kommer ut på andra sidan som leende robotar, utan själ bakom ögonen.

Om rollpersonerna mot all förmodan skulle åka kärlekstunneln är det en värre upplevelse än att åka The Train of Terrors. Så fort portarna slagit igen bakom tåget börjar skriken och det går inte att ta sig ut. Rollpersonerna förlorar ett poäng Quintessence om de inte klarar ett Willpower slag mot halva Gilanis Gnosis när de åker tunneln. De måste slå var tredje minut och tunneln är 15 minuter lång.

Övriga scener på Dreamland

Av någon anledning verkar många par råka i gräl här. Det är ilska utfall mot varandra, blandat med förolämpningar. Det är män och kvinnor, barn och vuxna, partners och släktingar som ilsket stormar ifrån varandra i folksamlingarna. Det är nästan som om det ligger något i luften som är så fel att det påverkar folks humör.

En annan tendens rollpersonerna ser är att besökare klagar högljutt på parken och säger att de aldrig kommer att återvända fram tills dess att de går ut ur parken. Då byter de plötsligt ljud i skällan och säger att det var den bästa nöjespark de någonsin besökt och att de självklart kommer att återvända.

Banes och Fomori

Hela nöjesparken kryllar av Banes och Fomori. Fomori står i biljettluckor och sköter attraktioner. Banes gömmer sig i attraktionerna och orsakar kalabalik och panik hos besökarna.

Som spelledare kan du utnyttja det för att göra nöjesparken långt mycket otäckare än den borde vara. Rollpersonerna är trots allt mages och ser saker andra människor inte ser. Det är som att löpa gatlopp bland spöken.

Använd böckerna Book of Madness till Mage: The Ascension och Freak Legion: A Player's Guide to the Fomori för inspiration.

Att bryta ritualen

Ritualen kan bara brytas på plats, men det är relativt enkelt. Det rollpersonerna behöver göra är att hitta ritualens fokus som finns placerat i maskinrummet under Djävulsfallet. Fokuset är en tung, kall stenkula som väger runt 75 kg och är graverad med diverse sigill och runor. Det går att lyfta bort stenkulan från Djävulsfallet, alternativt krossa den genom att låta den falla från hög höjd.

Nöjesparken

Mage: the Awakening

Kulan är dock farlig att röra vid, eftersom den kanaliserar Quintessence från besökare till Gilani. Rollpersonerna måste slå Willpower mot Gilanis Gnosis när de rör vid den med bara händer för att inte förlora 1 Quintessence per minut de håller i den, eller Willpower mot halva Gnosis om de har handskar eller ett instrument för att manipulera den.

Avslutning

Den stora premiärdagen för Dreamland kommer närmare och närmare. Om rollpersonerna inte har gjort något för att förhindra att demonen bryter sig igenom så kommer Gilani att manifesteras sig och omedelbart skapa kaos och fruktan på plats. Det sker genom en enorm explosion som omedelbart dödar över 200 personer och totalförstör Djävulsfallet.

Lyckas rollpersonerna däremot förhindra att Gilani manifesteras sig blir öppningen en succé. I och med att Gilanis försök till manifestation misslyckas försvinner Banes från parken ganska fort. Folks glädje över attraktionerna är helt enkelt så stark att Gilanis inflytande nästan helt försvinner.

Det största problemet rollpersonerna råkar ut för då är att Pentex vill se dem döda.

Det är mindre besvärligt än en demon. Allt är relativt.

Spelldarpersoner

Gilani - Fruktans herre

Willpower 9 Gnosis 7 Rage 8

Power: 15 - för varje Sleeper och Mage Gilani lyckas suga Quintessence från under slutritualen stiger Power med 5. När slutritualen sker kommer dock Gilani att bli så mäktig att hen är omöjlig att tillintetgöra utan stenen som använts till ritualen och den ligger just då och glöder i mitten av en krater.

Charms: Ge Gilani de charms du tycker passar henom utöver Drain Quintessence 6, Blighted touch och Possession.

Demonic Powers: Emotion Projection 3, Eyes of the Abyss 4. Gilani har också 5 poäng i Path of Lust and Torment och 4 i Fires of Inferno.

Nature: Judge

Demeanor: Director

Materialized Attributes: Strength 5, Dexterity 4, Stamina 8. Använd Gnosis för social och mental traits.

Abilities: Ge Gilani det hen behöver.

Gilani är ett mellanting mellan en högre demon och en demonfurste, men hen har aldrig lyckats nå de översta trappstegen i helvetets rangordning.

När så en av hans Diabolister fick idén att använda ett nöjesfält för att se till så att Gilani manifesterade sig var Gilani först tveksam. Hur skulle det gå till?

Nu är dock Gilani övertygad. Hen investerar mycket i att prata med och manipulera Joy Frobisher, Diabolist och CEO för Joy Inc. Joys planer och utlovade utdelning har hittills visat sig stämna och Gilani är inte den som tackar nej till makt.

Joy Frobisher - CEO, Joy Inc.

Nature: Director

Tradition: Hollow One

Demeanor: Architect

Perception	4	Strength	4	Charisma	2
Intelligence	3	Dexterity	3	Manipulation	3
Wits	3	Stamina	2	Appearance	2

Alertness 4, Instruction 2, Intuition 2, Etiquette 3, Leadership 3, Meditation 2, Research 3, Technology 3, Cosmology 3, Culture 2, Lore 4, Occult 3

Spheres

Entropy 1, Matter 1, Spirit 1, Time 1, Arete 1

Willpower 7

Quintessence 0

Joy Frobisher är fortfarande på läget att hon inte förstår att hennes makt-hunger har fått henne att förhandla bort sin viktigaste tillgång - sin själ.

Frobisher har alltid varit konstnärligt lagd, men har saknat den matematiska delen i vad det innebär att bli konservator. Istället har hon gjort sig ett namn som restauratör, med gamla nöjesfält och resande tivolin som huvudområde. Hon har också i och med Katrina fått göra en hel del husrestaurationer på senare tid.

Joy anställer i första hand mages som är diabolister. Hela företaget på 10 anställda är handplockade.

Varje restauration hon gjort föder på ett eller annat sätt olika demoner med själar.

Frobisher vill dock inte nöja sig med makten hon har, hon vill ha mer. När Pentex kontaktade henne genom Xenery Media Group var hon inte sen att tacka ja.

Tillsammans med Xenery driver hon restaureringen av Dreamland.

Nöjesparken

Mörkret föll över Dreamland, den nyrenoverade nöjesparken som doftade popcorn, bränt socker, metall och nu på senare tid, oljefärg och terpentin.

Tystnaden var kompakt. Ljuden av skrikande barn, metall mot metall, de som vrålade ut sina varor till alla människor som tidigare gått igenom Dreamlands gångar hade nu dragit sig hemåt, tryggt instängda bakom hemmets dörrar. Alla, med undantag av Jeremy. Jeremy som trotsat sina föräldrar och ensam kommit till Dreamland. Jeremy som med ökande panik insett att han gått vilse i spegelhallarna och inte kunnat ta sig ut. Jeremy som hittades dagen därpå med ett märkligt leende på läpparna, helt tom på personlighet och minne och det andliga personer hade kallat en själ.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>