Ruveruckel är ett scenario av Markus Linderum för rollspelet Barkhäxan | Typsnitt: Goudy Bookletter 1911, Portmanteau | Hus: Pixabay.com | Grafik: Onlygfx.com | CC BY 3.0

BAKGRUND

Ett gammalt trähus, övergivet sedan länge. Två våningar och en vind. Och ett vindsfönster. Det lyser däruppe. Rött. Som blod. En gång i tiden bodde en familj här. Pappa Lennart och mamma Vivianne. Två barn. Viktor och Nelly. Tvillingar.

Vivianne hörde viskningar. *Men hör ni inte?* Hon skrämde barnen. Skuggorna i hörnen tycktes röra sig. Lennart tog snart ut skilsmässa. En långdragen vårdnadstvist. Viskningarna fortsatte. Något ruvar i huset. En dag slutade hon svara i telefon. Lärarna ringde. *Var är barnen?*

En sista viskning och Vivianne blev ett med det levande dunklet i husets vrår. Barnen tog hon med sig. Till den andra sidan. In i dunklet.

SCENARIOT

Kom tillsammans på varför ni har sökt er in här | Utforska Ruverucklet
Hitta vägen till vinden | Konfrontera Vivianne | Överlev | Rädda barnen?

VINDEN

Luckan upp till vinden öppnas med ett ljudligt knarrande, om spelarna har **klarat sig igenom fem "nya" rum** eller om de har **letat igenom samtliga "vanliga" rum**.

HUSET

Huset kan dyka upp var som helst. Det följer inte våra naturlagar. Är man väl inne kan man **inte komma ut**. Om man inte konfronterar Vivianne.

Var trettionde minut vid spelbordet rullar spelledaren 3T10 och ser vad för nytt rum som materialiseras, och var. Varje rum har en **titel**, en vag *beskrivning* och ett hinder. Går man in **låses dörren** bakom en och man måste hitta en **ny dörr** för att komma tillbaka till Ruverucklet. Hinder **förföljer** om man kvickt backar tillbaka. Har man handskats med ett hinder dyker det inte upp igen.

Vad dyker det upp för nytt rum?	Vilket rum byts ut?
1. **Sjukhussal** | *Ödsligt* | Patienter i svepning	1. Kök, nedervåning
2. **Ångbastu** | *Dålig sikt* | Fnittrande, svettig man	2. Sovrum, övervåning
3. **Tortyrkammare** | *Levande offer* | Tortyrmästare	3. Förråd, källare
4. **Skolsal** | *Anklagande barn* | Rektorn	4. Vardagsrum, nedervåning
5. **Nöjesfält** | *Övergivet* | *Gnissel* | Clown	5. Barnens rum, övervåning
6. **Kyrkogård** | *Dimma* | *Levande skuggor* | Stor hund	6. Hobbyverkstad, källare
7. **Labb** | *Sterilt* | *Blinkande lysrör* | Muterat djur	7. Toalett, övervåning
8. **Knarkarkvart** | *Stinker* | Tjackpundare med kanyl	8. Badrum, nedervåning
9. **Reptilhus på zoo** | *Djuren beter sig onormalt* | Anakonda	9. Tvättstuga, nedervåning
10. **Varuhus** | *Hissmusik* | Provdockor	10. Städskrubb, nedervåning

RUVERUCKEL

VIVIANNE / DUNKLET

Dunklet i huset har alltid funnits där. Ingen vet varför. Det kommer finnas kvar här långt efter att spelarna har lyckats fly. Om Vivianne besegras hittar Dunklet snart en ny själ att sätta klorna i. Vad dess mål är kan vi aldrig helt förstå.

Vivianne lever i hela huset. På vinden tar hon kroppslig form. Det är inte hennes fel att Dunklet är hennes mästare. Men hon måste skörda själar. Trots att hon inte vill. Kanske finns det ett sätt att få Dunklet att släppa taget om henne? I så fall skulle barnen befrias. Likaså om Vivianne dör.

Hon ser ut som hon gjorde när hon klev in i Dunklet, en hemmafru från 60-talet, fast helt utan färg. Som en svartvit TV-sändning.

KV 11| **Initiativ** T4 | **Tålighet** 7 | **Skydd** 0 | **Skada** *För stor kökskniv* T4+1
Ett med Dunklet *Vivianne kan kliva in i skuggorna och dyka upp bakom rollpersonerna.*

HÄNDELSER

1. En siluett eller skugga rör sig på väggen.
2. Ett vanligt föremål animeras och går till angrepp
   (**T6**; **1**: Elektrisk borr, **2**: Matta, **3**: Barnleksak, **4**: Bord och stolar, **5**: Tavlor, **6**: Duschmunstycke)
3. Tvillingarna springer fnittrande förbi, in i ett annat rum.
4. Handfat, kökskran, toalett och dusch börjar spruta skållhett vatten. Meddelande på immig spegel.
5. Polisbil, ambulans och brandkår åker förbi utanför med blåljus och sirener påslagna.
6. Ett äldre par går förbi utanför, pekar mot huset. Mannen skriker till och båda skyndar därifrån.
7. En vaggvisa kan höras från vinden. Sedan barnskrik.
8. Tvillingarnas ansikten syns på blanka ytor. De formar ord med läpparna. *"Det är så mörkt..."*
9. Det knackar på dörren. Genom köksfönstret syns Lennart, väl igenkännbar från foton i huset.
10. Vivianne sitter och virkar, okroppslig. Skriker och hugger med virknålen. Sedan försvinner hon.

Ruveruckel är ett scenario av Markus Linderum för rollspelet Barkhäxan | Typsnitt: Goudy Bookletter 1911, Portmanteau | Hus: Pixabay.com | Grafik: Onlygfx.com | CC BY 3.0

BAKGRUND

Ett gammalt trähus, övergivet sedan länge. Två våningar och en vind. Och ett vindsfönster. Det lyser däruppe. Rött. Som blod. En gång i tiden bodde en familj här. Pappa Lennart och mamma Vivianne. Två barn. Viktor och Nelly. Tvillingar.

Vivianne hörde viskningar. *Men hör ni inte?* Hon skrämde barnen. Skuggorna i hörnen tycktes röra sig. Lennart tog snart ut skilsmässa. En långdragen vårdnadstvist. Viskningarna fortsatte. Något ruvar i huset. En dag slutade hon svara i telefon. Lärarna ringde. *Var är barnen?*

En sista viskning och Vivianne blev ett med det levande dunklet i husets vrår. Barnen tog hon med sig. Till den andra sidan. In i dunklet.

SCENARIOT

Kom tillsammans på varför ni har sökt er in här | Utforska Ruverucklet Hitta vägen till vinden | Konfrontera Vivianne | Överlev | Rädda barnen?

VINDEN

Luckan upp till vinden öppnas med ett ljudligt knarrande, om spelarna har **klarat sig igenom fem "nya" rum** eller om de har **letat igenom samtliga "vanliga" rum**.

HUSET

Huset kan dyka upp var som helst. Det följer inte våra naturlagar. Är man väl inne kan man **inte komma ut**. Om man inte konfronterar Vivianne.

Var trettionde minut vid spelbordet rullar spelledaren 3T10 och ser vad för nytt rum som materialiseras, och var. Varje rum har en **titel**, en vag *beskrivning* och ett hinder. Går man in **låses dörren** bakom en och man måste hitta en **ny dörr** för att komma tillbaka till Ruverucklet. Hinder **förföljer** om man kvickt backar tillbaka. Har man handskats med ett hinder dyker det inte upp igen.

Vad dyker det upp för nytt rum?	Vilket rum byts ut?
1. **Sjukhussal** | *Ödsligt* | Patienter i svepning	1. Kök, nedervåning
2. **Ångbastu** | *Dålig sikt* | Fnittrande, svettig man	2. Sovrum, övervåning
3. **Tortyrkammare** | *Levande offer* | Tortyrmästare	3. Förråd, källare
4. **Skolsal** | *Anklagande barn* | Rektorn	4. Vardagsrum, nedervåning
5. **Nöjesfält** | *Övergivet* | *Gnissel* | Clown	5. Barnens rum, övervåning
6. **Kyrkogård** | *Dimma* | *Levande skuggor* | Stor hund	6. Hobbyverkstad, källare
7. **Labb** | *Sterilt* | *Blinkande lysrör* | Muterat djur	7. Toalett, övervåning
8. **Knarkarkvart** | *Stinker* | Tjackpundare med kanyl	8. Badrum, nedervåning
9. **Reptilhus på zoo** | *Djuren beter sig onormalt* | Anakonda	9. Tvättstuga, nedervåning
10. **Varuhus** | *Hissmusik* | Provdockor	10. Städskrubb, nedervåning

RUVERUCKEL

VIVIANNE / DUNKLET

Dunklet i huset har alltid funnits där. Ingen vet varför. Det kommer finnas kvar här långt efter att spelarna har lyckats fly. Om Vivianne besegras hittar Dunklet snart en ny själ att sätta klorna i. Vad dess mål är kan vi aldrig helt förstå.

Vivianne lever i hela huset. På vinden tar hon kroppslig form. Det är inte hennes fel att Dunklet är hennes mästare. Men hon måste skörda själar. Trots att hon inte vill. Kanske finns det ett sätt att få Dunklet att släppa taget om henne? I så fall skulle barnen befrias. Likaså om Vivianne dör.

Hon ser ut som hon gjorde när hon klev in i Dunklet, en hemmafru från 60-talet, fast helt utan färg. Som en svartvit TV-sändning.

KV 11| **Initiativ** T4 | **Tålighet** 7 | **Skydd** 0 | **Skada** *För stor kökskniv* T4+1
Ett med Dunklet *Vivianne kan kliva in i skuggorna och dyka upp bakom rollpersonerna.*

HÄNDELSER

1. En siluett eller skugga rör sig på väggen.
2. Ett vanligt föremål animeras och går till angrepp
   (**T6**; **1**: Elektrisk borr, **2**: Matta, **3**: Barnleksak, **4**: Bord och stolar, **5**: Tavlor, **6**: Duschmunstycke)
3. Tvillingarna springer fnittrande förbi, in i ett annat rum.
4. Handfat, kökskran, toalett och dusch börjar spruta skållhett vatten. Meddelande på immig spegel.
5. Polisbil, ambulans och brandkår åker förbi utanför med blåljus och sirener påslagna.
6. Ett äldre par går förbi utanför, pekar mot huset. Mannen skriker till och båda skyndar därifrån.
7. En vaggvisa kan höras från vinden. Sedan barnskrik.
8. Tvillingarnas ansikten syns på blanka ytor. De formar ord med läpparna. *"Det är så mörkt..."*
9. Det knackar på dörren. Genom köksfönstret syns Lennart, väl igenkännbar från foton i huset.
10. Vivianne sitter och virkar, okroppslig. Skriker och hugger med virknålen. Sedan försvinner hon.