

Silly Wonka och Totalpaniken

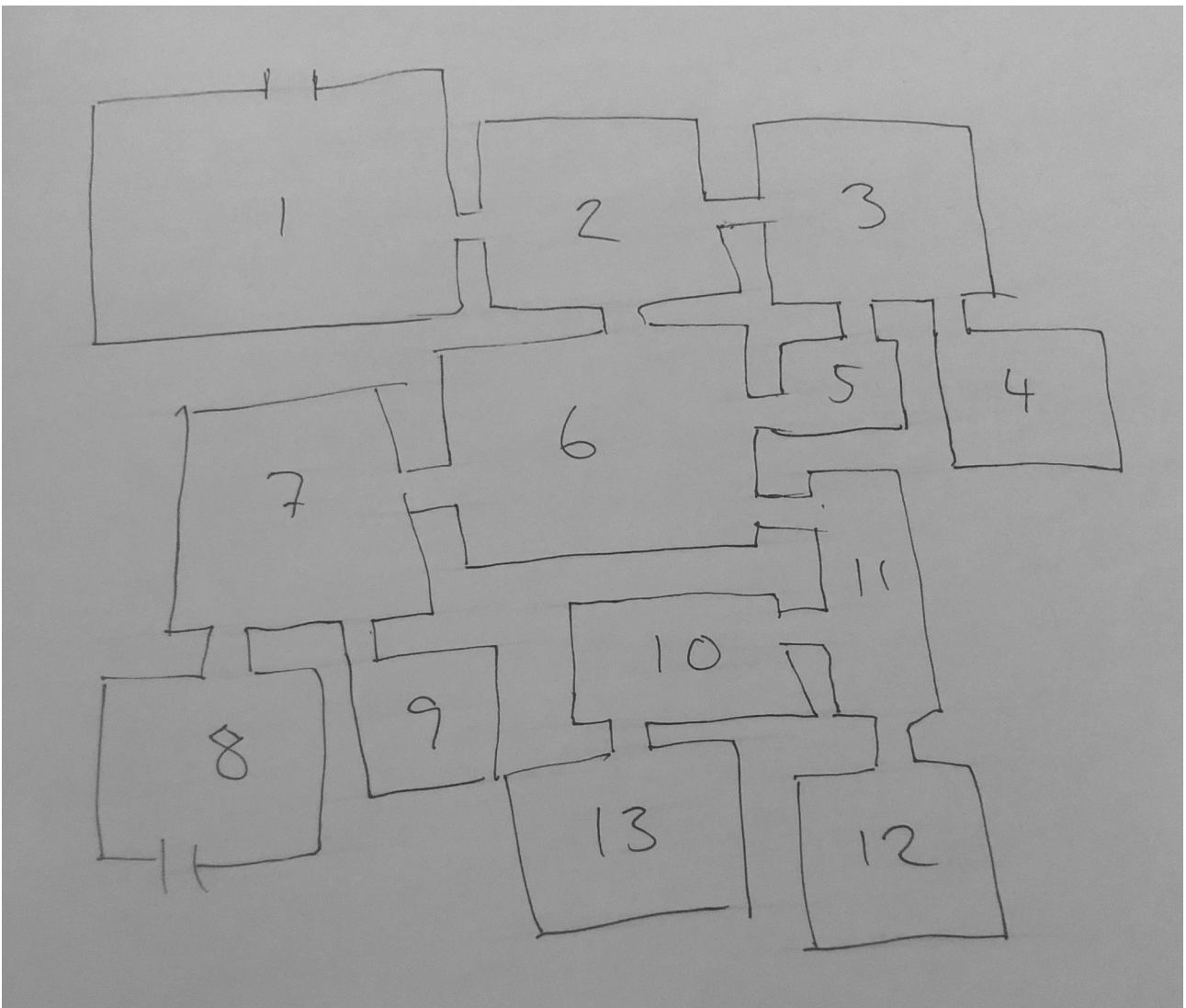
Ett gonzo OSR-äventyr

Kaos i godisfabriken! Allt maskineri drivs av solkraft, dvs magiska sfärer i generatorrummen. Men någonting har hänt och sfärerna har slocknat. Dessutom har massor av godiset blivit infekterat av någon slags ondska som hållits borta av ljuset i över hundra år. De varelser som blivit resultatet av detta har jagat ut arbetare och slumpmässigt flyttat på saker inne i fabriken.

Nu är det upp till rollpersonerna att lösa problemet och få en fet belöning. Uppdraget är att:

- hitta alla tre sfärer (nästan oförstörbara glasklot) och föra dem till sina respektive generatorrum
- aktivera sfärerna igen, genom att sätta fast dem (tar en tur) och dra i en stor spak på väggen
- rädda de arbetare som eventuellt har fastnat där inne

När alla generatorer är aktiverade kommer alla lampor att tändas och alla monster att bli livlösa.



1. Entrén till fabriken. Här finns en imponerande reception med en lång disk. Det spelas hissmusik på låg volym, men lamporna i taket flimrar och flera av dem har slocknat. Västra väggen är helt täckt av ett akvarium med färgglada fiskar. I nordvästra hörnet står flera lastpallar med sockersäckar. Flera av dem har gått sönder och den resulterande högen med socker har fått liv, sträckt upp sig till människohöjd och svajar ostadigt ganska nära den östra dörren. Den kan forma klor med sockerkristaller om den blir anfallen, och kommer att riva upp flera påsar (och därmed få en klon efter två rundor) med en av sina attacker under de första två rundorna. HD 2, AC som Skinn, ATK# 2 (kristallklor/kristallklor), Dmg 1d6/1d6, Förflyttning nära noll.
2. Chokladrummet. Det stora karet med smält choklad har tippat över. Rummet är varmt eftersom brännaren som var under karet har skruvats upp i effekt. Golvet är täckt av hal choklad (vid strid måste RP slå Save vs Breath Attack eller ramla för varje attack de gör). Brännaren lyser upp rummet i ett starkt men ostadigt sken. I nordöstra hörnet, halvt täckt i choklad, ligger en glassfär stor som en fåtölj. På ena sidan är en stor tvåa ingraverad.
3. Skumtomterummet. Fullt med skumtomtar som kommer att springa fram mot RP och ropa "Finns det några snälla barn här" på grötig göteborgska. De har hämtat chokladkakor från chokladrummet och ger gladeligen till alla som vill ha. Blir de attackerade så springer de paniskt åt alla möjliga håll och skriker "Stygga barn! Stygga barn!"
4. Generatorrum ett. Generatoren är tippad på sidan och saknar sin sfär, storlek fotboll ungefär. På väggen är en stor etta målad.
5. Kontrollrum. Flera knappar, skärmar och kontroller. Allt nedsläckt. Vid södra väggen står en rad skåp. I två av dem gömmer sig Steve och Jasmine, som kanske gnyr lite av rädsla när de hör något röra sig utanför.
6. Geléttillverkningen. Ett stort kar med kokande gelé. Brännaren under karet lyser upp rummet svagt. I karet flyter en fotbollsstor sfär av glas. Det går lite underliga vågor på ytan. Ett gelémonster kommer att skvätta kokande gelé mot alla som syns över karets kant. 1D8 skada, Save vs Breath Attack för hälften.
7. 5 Geléråttor. Otroligt aggressiva. HD 1, AC som orustad, ATK# 1 (torkade geléklor), Dmg 1d4, Förflyttning som RP.
8. Verkstaden, med bakdörr. Här finns allehanda bråte, verktyg, och arbetsbänkar. Vill RP ha något som rimligen kan finnas i en verkstad är det 1/3 chans att hitta det för varje tur som går till att söka.
9. Generatorrum två. En stor tvåa är målad på väggen. Någon har försökt laga generatoren, men har satt i fel klot! Den är uppenbarligen för liten för fästet och har en stor trea graverad på ena sidan.
10. Skumsvampar. Sitter fast i golvet, tätt ihop. De är ungefär tre fot höga och gungar lite som fjädrar upp och ned. Mycel växer längs golvet. Om någon kliver på en svamp kommer denna att kraftfullt kasta upp personen i taket (1d4 skada). Det är 1/3 risk att personen landar på en annan svamp och råkar ut för samma sak igen. Slå initiativ vid varje "attack". En RP som vinner initiativ kan hoppa i säkerhet innan hen blir uppkastad. Svamparna har HD 2.

11. Gigantiska godissnören täcker golvet. 10 st. HD 1, AC som orustad, ATK# 1, Dmg special (en lyckad attack snärjer sin motståndare och orsakar 1 skada varje runda denna inte lyckas ta sig loss. En lyckad attack mot snöret släpper lös dess nuvarande offer.)
I mitten av rummet ligger den sista sfären, nummer ett, täckt av snören.
12. Generatorrum tre. En stor trea målad på väggen. Generatoren ser intakt ut, men hela väggen där spaken finns är täckt av karamelliserat socker. Det tar en tur att hacka lös.
13. 4 Gelérodor. Slå reaktionsslag. Vid ett positivt utfall kommer de att ignorera RP, ett neutralt utfall gör att de försiktigt hoppar fram för att undersöka (slå ytterligare slag baserat på RPs reaktion). Negativt utfall leder till direkt attack. HD 2, ATK# 2 (hopp, tunga), Dmg 1d4/1d4, Förflyttning mycket snabbare än RP.

Slumpmöten

Slå ett slag på denna tabell för varje rum RP går in i utan monster, samt en gång per tur i övrigt. Monstrena tycker inte om varandra och kommer i första hand att attackera andra monster!

1. 1d3 skumtomtar.
2. Enorm lindorkula. Diameter som en människolängd. HD 4, AC som ringbrynja, ATK# 1 (krossa), Dmg 1d8, Förflyttning snabb men långsam på att svänga.
3. 2 geléråttor.
4. 1d4 geléråttor.
5. 1d6 gelérodor.
6. 1d4 godissnören som slingrar omkring.