



Greyhound bus

Greyhound Bus

Kapitel 1 - Festen

I vilket karaktärerna lär känna varandra under en ganska trevlig tillställning med ett oväntat slut och där Alexander presenteras under beklagliga omständigheter.

Roberts 50-årsfest äger rum i hans gigantiska villa, han har bjudit in över 300 personer. Det finns alla slags människor där: det är släkt, vänner, arbetskamrater, gamla arbetsgivare, konkurrenter, anställda som har presterat något extra bra (t.ex. Malin), vänner till vänner, ännu fler släktingar, vänner till dem osv. I själva verket finns det mer än 500 personer på festen. Huvuddelen av tillställningen pågår som ett cocktailparty på nedervåningen och det är där Robert, Sigmund och Malin står och konverserar.

Låt de tre prata ett tag innan Rasmus tillåts, att förvirrat komma gående åt deras håll. De står alla 3 nära nedgången till vinkällaren, som Robert gärna vill visa upp. Till slut kommer vinet i deras glas ta slut vilket kommer vara ett utmärkt tillfälle för Robert att visa sin fina, nya vinkällare.

Festen i sig är väldigt lullig och stimmig. Överförfriskade gäster vinglar runt överallt medan de mer ”fina” gästerna står och läppjar på sina drinkar och diskuterar dagens affärer eller hur rika de är på andra håll. (Du förstår vad jag menar, va?)

Låt spelarna få en riktig feststämning här med mycket folk som tränger sig på eller gör pinsamma saker, kvällen är trots allt ganska sent liden så de har haft god tid på sig att förfriska sig. Speciellt skall en berusad man i 30-årsåldern tränga sig fram till sällskapet och göra vissa anstötningar på Malin. Mannens namn är Brian, och spela ut honom ordentligt, som en riktig slusk, och äckla den stackars Malin, för han återkommer senare i detta scenario.

När gruppen till slut ger sig ned till källaren för att hämta vin, i en vinkällare som är stor som ett bibliotek, så kommer Malin att höra hur någon slår in en fönsterruta. Det är Alexander som bryter sig in för att ta en flaska vin. På vägen in råkar han i sitt försupna tillstånd slinta när han försöker ställa sig på golvet. Han ramlar och lyckas få en hylla med vinflaskor att välta, vilket i sin tur startar en slags dominoeffekt som välter en hel hyllrad med vinflaskor. (Med stor säkerhet förstörs hundratals flaskor med vin för över hundratusen kronor!) Nu har Alexander antagligen alla närvarandes fulla uppmärksamhet.

Under kommande diskussion så råkar en av gästerna på övervåningen sätta eld på ett par gardiner genom att välta en ljusstake. Elden sprider sig snabbt, men detta kommer ingen i källaren att märka förrän elden redan har övertänt huset. Då kommer någon att känna stickande röklukt. Under den kalabalik som troligtvis uppstår skall samtliga spelare få sådana skador som gör att de dör senare. Ambulanser och brandbilar är snabbt på plats och för de döende spelarna kommer det antagligen, om de lyckas ta sig ut, vara det sista de ser i livet.

Försök att se till så att alla spelare kommer ned i källaren, men om detta är omöjligt så får de själva ta hand om krisen dvs eldsvådan. Det är VÄLDIGT viktigt att alla dör, annars kan äventyret inte fortsätta! Något som är ytterst viktigt är också att spelarna tror att de överlevde, så se till att de dör på diskreta sätt, t.ex. rökförgiftning, eller allvarliga brännskador, så att de inte märker något. (???)

När de sedan tuppatt av ber du spelarna att avlägsna sig från rummet, delar ut ”**handout A**” till respektive karaktär, och låter dem läsa igenom sina upplevelser under en stund.

Sammanfattning

- Alla är på en fest, förutom Alexander som är på väg dit
- Malin, Robert och Sigmund står och pratar. Rasmus kommer efter ett tag.
- Alexander bryter sig in i källaren ett litet tag efter att gruppen har begett sig dit ned för att hämta mer vin.
- Eldsvåda bryter plötsligt ut och samtliga spelare får sådana allvarliga skador, helst rök-förgiftning, att de senare avlider.

Kapitel 2 - Sjukhuset

I vilket våra vänner vaknar upp på ett sjukhus och börjar misstänka att allt inte står riktigt rätt till, och där de för första gången möter den mystiske mannen Dr. Feltström.

Spelarna, som precis har inträtt i dödsrikets provningar, befinner sig på ett sjukhus, av mycket modern kvalitet. De ligger alla i sjukhussängar i med en mängd sladdar och apparatur fastsatt vid dem. Runt omkring dem i rummet, som saknar fönster, finns en hel del datorer och monitorer längs väggarna, som blipper och blinkar i takt med hjärtrytmen, andningen osv. Bredvid varje säng står en stol, där det förutom ett glas vatten även finns lite rena kläder. Rummet är väldigt ljust och luftigt och det är högt i tak.

Malin är den förste som vaknar, och hon känner igen mycket av apparaturen och känner sig antagligen ganska så trygg i miljön. Strax efter Malin vaknar Sigmund, och du kan gott låta dessa två konversera en stund (de måste ha många gemensamma samtalsämnen..?), innan Robert kvicknar till. Efter en stund kan även Rasmus vakna, och strax därefter Alexander.

Alla spelare har diverse skador som är förbundna, som stämmer överens med de skador de ådrog sig på festen. Alexander är kanske till och med lite bakfull. Alla mår dock så bra att de utan problem kan röra sig normalt.

I rummet finns också en annan patient, som ligger på en bår lite avsides i rummet. Han har allvarliga skador i ansiktet så några riktiga drag framträder inte. Någon kan däremot känna igen honom som en av festdeltagarna (vilket det också är). En EKG-maskin är kopplad till honom och ”blipper” regelbundet, men pulsen verkar vara svag. Plötsligt slutar EKG-strecket hoppa och förvandlas till en rak linje, och maskinen piper olycksbådande. Strax efter slås dörren till rummet upp och en hel skvadron med sjuksköterskor försöker återuppliva mannen, till synes utan resultat. Han förs ut tillsammans med alla sjuksköterskor. (De svarar inte på några frågor som spelarna ställer till dem - de är ju trots allt upptagna med att rädda liv här..)

Kvar i dörröppningen står en man, klädd i läkarrock, runt 30 år kanske, med en ärlig uppsyn och presenterar sig som Dr Feltström. Han undersöker spelarna undertiden han pratar lite lätt med dem. ”Ni hade tur som klarade er så lindrigt undan”, säger han, och berättar för dem att de har legat på sjukhuset i nära tre dagar, och att de oroligt har vakat över dem under denna tid. ”Ni är tillräckligt friska för att gå härifrån”, avslutar han sin undersökning och berättar att deras värdesaker och andra tillhörigheter finns att hämta på expeditionen en trappa ner. Sedan går han. Det är viktigt att Feltström spelas förtroendeingivande, och som någon som spelarna kan tänkas lita på, eftersom han kommer återkomma senare.

Spelarna klär antagligen på sig och traskar bort mot expeditionen. Sjukhuset är mycket stort och vackert, med stora panoramafönster ut över staden. Mycket marmor, krom, växter och konstverk täcker hela undervåningen och spelarna kan se på en stor urtavla att klockan är runt halv åtta på morgonen.

Expeditionen, som ligger precis vid de gigantiska glasdörrarna som leder ut, informerar spelarna

om att alla deras värdesaker blivit skickade till en polisstation i centrum för förvaring. Eftersom det antagligen är en hel del pengar och vackra smycken det rör sig om (för att inte tala om Roberts Rolex), vill spelarna nog ha sakerna tillbaka. Expeditionisten ger spelarna en kort vägbeskrivning och låter dem sedan vara.

Sammanfattning

- Malin, Sigmund, Robert, Rasmus och Alexander vaknar upp på ett sjukhus i nämnd ordning.
- Bredvid dem finns en festdeltagare som avlider, vilket leder till att spelarna möter ett antal sköterskor samt Dr. Feltström.
- Spelarna är friska nog att lämna sjukhuset och hänvisas till expeditionen för att återfå sina värdesaker.
- Expeditionen hänvisar spelarna vidare till en polisstation i centrum med en kort vägbeskrivning.

Kapitel 3 - Morgon

I vilket karaktärerna påbörjar sin vandring från sjukhuset mot sitt ännu okända, men alltjämt oundvikliga mål.

När den lilla gruppen kommer ut ur sjukhuset, som ligger högst upp på en kulle, möts de av en underbar syn.

De skådar ut över en mycket stor stad som just håller på att vakna till, fåglar sjunger, några få bilar åker i stan, den tidiga solens strålar gnistrar i en flod som rinner genom stan. Morgondimman ligger fortfarande kvar men den jagas sakta bort av solens värmande strålar. Det är helt enkelt en fantastisk morgon!

Spelarna har ju fått väganvisningar till polishuset och borde alltså vilja ta sig dit. De måste traska nedför en lång trappa nedför kullen. Hela kullen är en slags park, med statyer över gamla kungar, blommor, träd och buskar, morgonpigga hundägare och självklart en och annan porlande fontän.

Väl nere från kullen följer de en härlig allé fram genom stan, det är inte många människor ute och de som är ute ser alla ganska lugna och harmoniska ut. Ingen som morgonstressar här inte! Här och var längs gatan står det gatuförsäljare som säljer allt möjligt, men ingen av dem är särskilt ”pushig” med sina varor utan tar det lugnt och sansat. Promenaden tar ganska lång tid men på något sätt verkar det som om tiden går fortare än normalt för när de är framme vid kyrkogården är klockan redan 12 (kap 4: Dagen)

Det här med att tiden går fortare än vanligt är inget de märker om ingen verkligen kontrollerar, vilket ingen, logiskt sett, borde göra.

Händelser som kan hända längs vägen, ta med så många du tycker passar:

Tågjudet

Hela tiden till och från hör de tåg passera på avstånd, detta kommer de att höra till och från under hela äventyret när du tycker att det passar. Ljudet kommer så klart från ett tågspår i närheten.

Tidningspojken

De passerar en ung pojke som står och säljer ”Morgon-Tidningen” vid ett hörn. Alla som går förbi bara ignorerar honom eller kommer med små lustigheter bakom hans rygg. Han ser inte alls ut att trivas. Om spelarna köper en tidning; ge dem ”handout C”.

Mobbningsscenen

En pojke går gatan fram några meter framför dem, han är väl kanske 7-8 år, han håller stolt i en liten attachéväska som han svänger glatt med där han går. Då plötsligt hoppar tre andra småpojkar ut framför honom och en av dem rycker åt sig väskan. Pojken ropar till men de tre springer skrattande därifrån och på vägen öppnar de väskan och sprider ut dess innehåll över hela vägen.

Pojken heter Alfred Bengtsson och går i andra klass och han blir ofta mobbad av andra barn men han vill inte riktigt erkänna det, om någon frågar honom. Frågar någon honom direkta frågor så talar han sanning.

Det här kan spelarna ta så långt de vill, om de bryr sig. De kan få prata med hans lärare, föräldrar, skolkamrater. Dra den här händelsen så långt spelarna eller du vill.

Dagiset/lågstadieskolan

Spelarna passerar en skola med tillhörande dagis. Glada barn springer runt och leker och skrattar. Det är i den här skolan Alfred går, om spelarna vill följa med honom till hans lärare så kommer de hit. I annat fall kommer de se honom sitta för sig själv i närheten av ingången till skolgården. Skolgården är omgiven av ett högt stängsel och man kan bara komma in på ett ställe.

Den skumma klockförsäljaren

Från en gränd hör plötsligt en av spelarna ett ljudligt ”Pst!”. Det är en man med en väldigt stor rock på sig som står där inne, när han öppnar rocken visar det sig att han har hur många klockor och allehanda andra småsaker hängande från rockens insida. Han vill gärna sälja till spelarna.

De här händelserna är till för att få fart på spelarna. Om de redan rollspelar och har roligt utan händelserna så överös dem inte. Du behöver inte alls ha med alla händelser; de är bara till för att spelarna ska ”komma igång” lite.

Sammanfattning

- De går nedför kullen genom en fin park
- De vandrar den trevliga gatan fram där diverse händelser utspelas
- De kommer fram till ingången till en jättestor kyrkogård

Kapitel 4 - Dag

I vilket spelarna besöker en kyrkogård, Robert finner sin far, Rasmus konfronteras med barndomstrauman, karaktärerna lunchar med en polispatrull och finner ett vapen.

Efter att ha haft en ganska så lugn förmiddag, där en del händelser inträffat som kanske har fått spelarna att börja fundera på vad katten de sysslar med, så börjar det bli lite tyngre för karaktärerna att ta sig framåt.

Kyrkogården

Utän att reflektera över det har spelarna tagit in på en väg som leder rakt igenom en kyrkogård. Solen står högt på himlen som är så klarblå som den bara kan bli en utmärkt vårdag. Kyrkogården är mycket stor, och innesluts av en hög, klängväxtbevuxen stenmur. Stämningen är ganska så mysigt vårlig, och en del andra människor, mestadels pensionärer med hundar, promenerar omkring på grusvägen mellan gravstenarna.

Plötsligt rycker Robert till. På en av gravstenarna finns hans fars namn, Teodor Hellsing, och årtalet anger att det bara är något år sedan han kilade runt hörnet. Robert går antagligen dit och tittar lite grann; kanske visar han prov på starka känslor. En bit bortanför graven har en trädgårdsmästare stått och krattat löv hela tiden gruppen varit där. När Robert som mest funderar på vad som egentligen hänt hans far, och hur han dog, vänder sig trädgårdsmästaren om och tittar på honom. Detta är samme man, som tidigare under dagen kallade sig dr. Feltström. Innan någon hinner säga någonting säger han något i stil med att ”Det är synd och skam att något sådant skall behöva hända...”. Robert, eller någon annan frågar antagligen vad han pratar om och då kan han berätta att Roberts far tog sitt liv på julafton för ett år sedan. Han var ensam och svag, och använde en överdos av insmugglade, olagliga läkemedel, för att få slut på sitt eget lidande. Det är givetvis Roberts egna insmugglade läkemedel som har lett till denna tragedi och han kommer antagligen få en del att fundera på under den kommande tiden.

Lite längre fram på kyrkogården kan karaktärerna få bevittna en jordfästning. Ett antal sörjande står samlade vid en stor grop i marken där prästen sakta placerar urnan med de kremerade resterna av den avlidne. Alla gråter när prästen sakta talar om ”från jord är du kommen och jord skall du åter bli” och ”På den yttersta dagen skall frälsaren skänka livet åter”, och sedan sjunger hela församlingen ett par psalmer innan ceremonin är slut och de flesta långsamt går därifrån. Bara prästen och ett par av de närmast anhöriga står och pratar med varandra. Om någon frågar så visar det sig att det var en trafikolycka, där en berusad man hade kört på fel sida vägen. Den avlidne hade inte hunnit väja, vilket antagligen gör Malin upprörd.

När spelarna nästan tagit sig igenom hela kyrkogården lägger Rasmus eller någon annan märke till en liten miniatyrkyrkogård i ett av murens hörn. Där finns kanske 20 små gravstenar, och Rasmus inser snabbt att detta är en begravningsplats för djur. En liten flicka på sex år sitter på knäna och gråter framför en liten sten. Hon sörjer sin katt, som för bara ett kort tag sedan blivit överkörd av en stor lastbil när de var ute och lekte på gatan. Hon var hennes bästa vän, och hon verkar vara helt otröstlig.

Polisstationen

Efter att ha passerat den traumatiska kyrkogården är våra vänner snart framme vid polisstationen, som är ett glänsande modernt enplansbygge. Ett par skinande polisbilar står uppställda utanför och av och till passerar konstaplar i kortärmade uniformer ut och in.

Spelarna blir mycket vänligt bemötta av den polisman de väljer att tala med. Han beklagar tyvärr att deras tillhörigheter är uppskickade till lokalkontoret i förorten där Roberts hus låg. (Japp, nedbränt till grunden är det) Polisen berättar att Roberts försäkringsbolag, var på stationen tidigt i morse för att samla ihop allt kvarvarande material för att kunna fastställa hur mycket försäkringspengar som skall betalas ut. Polisen inser att det har begåtts ett misstag och att karaktärerna varken har pengar eller mat. Han ger dem därför ett par bussbiljetter, så att de kan ta sig tillbaka till Roberts hus, och dessutom erbjuder han dem att följa med och äta lite lunch. Detta är knappast ett erbjudande som spelarna tackar nej till. Betänk att de inte har fått någon ”riktig” mat i sig på tre dygn! Våra fem hjältar (?) och tre poliser far iväg med de två bilarna till ett trevligt, litet fik längs en lugn gata.

Lunchen

Stället de har kommit till har stora fönster ut mot gatan, och är inte upplyst av annat än solljuset som strömmar in. Poliserna betalar det spelarna vill ha och tillsammans njuter de en trevlig lunch.

Plötsligt händer dock något som kanske får spelarna att tappa fattningen. Utanför på gatan kommer plötsligt ett stort lyxåk utan nummerplåtar brännande förbi. Ut ur ena framfönstret hänger en man med en automatkarbin och pepprar vilt mot den sida av vägen som spelarnas lunchställe ligger på. Inga skott träffar någon av spelarna eller någon annan på restaurangen, men man kan höra skrik utifrån och hur glaset på skyltfönstren bredvid splittras och krossas. Tänk dig det hela som en ”drive-by” från någon gammal gangsterfilm, så förstår du hur scenen är tänkt.

Poliserna springer givetvis upp och rusar ut till de väntande polisbilarna, sätter på blåljus och sirener, och tar upp jakten på gangstrarna. Problemet är att en av poliserna har glömt sin pistol och en efter en upptäcker karaktärerna att det faktiskt ligger en stor, laddad automatpistol på bordet framför dem. Låt inte alla upptäcka det samtidigt, utan sug lite på karamellen. Vad spelarna sedan gör med pistolen är upp till dem, men tar de den riskerar de att hamna i stora svårigheter senare.

Sammanfattning

- Spelarna passerar en kyrkogård där Feltström berättar att Roberts far har begått självmord på grund av Roberts insmugglade kemikalier.
- Spelarna bevittnar en begraving och Rasmus upptäcker en djur-kyrkogård
- Spelarna kommer till polisstationen men hänvisas vidare till en lokalavdelning i en förort. Som plåster på såren får de var sin bussbiljett och polisen bjuder dem på lunch.
- Under lunchen inträffar en actionladdad scen och i stressen glömmar en av poliserna sin pistol på bordet framför spelarna.

Kapitel 5 - Eftermiddag

I vilket en man försöker ta sitt liv för att få det tillbaka, det mulnar på och någon börjar få onda aningar.

Strax efter det att spelarna lämnat lunchstället och begett sig iväg längs med gatan börjar det mulna på lite grann. Om någon i sällskapet hade haft en klocka, vilket ingen har, skulle de kunna få veta att klockan var strax efter halv fyra. Det börjar bli lite kallare och blåser lite smått. Till en början är det skönt med lite svalka, men snart blir det så kallt att de ryser lite i sina tunna kläder.

Hängbron

Snart upptäcker spelarna en anledning till blåsten och kylan och det är att de har kommit fram till den stora flod som går rakt igenom staden. Det finns ett antal hängbroar som går över floden, och om spelarna skall hitta till sin buss måste de passera en av dem. Hängbroarna är kraftiga konstruktioner (tänk Golden Gate), med betong, stål och asfalt i en hållbar blandning. En del bilar kör över bron, men det är underligt få. Det blåser givetvis ganska hårt uppe på bron och det är ruskigt kallt mitt i vinden.

När de sakta vandrar framåt på bron kan de plötsligt höra någon ropa till: ”Kom inte hit!”, ”Försök INTE stoppa mig!”. Ingen av karaktärerna kan se någon, men ropen fortsätter; ”Inte ett steg till!”, ”Jag gör det, jag gör det!”, ”Försök inte stoppa mig!”. Vid det här laget är spelarna antagligen ganska så nyfikna och börjar antagligen följa ropet, som inte tystnar i första laget. Det tar ett antal minuter att hitta källan, och det blir med viss förvåning. På en liten balk ungefär tio meter under vägbanan sitter en man, som alla förutom Alexander kan känna igen som Brian från Roberts fest. Han tänker uppenbarligen ta sitt liv genom att kasta sig själv från bron. Han verkar skadad och fortfarande är han berusad.

För din information kan sägas att Brian har börjat komma underfund med vart han har hamnat, och gjort det helt korrekta antagandet att om han dör i det liv han har på denna sida verkligheten, så börjar han leva igen på andra sidan verkligheten. (Läs ett antal gånger så kanske du förstår..) Detta kommer han dock inte säga till karaktärerna, han är helt psykotisk, och skriker, och säger knappt någonting vettigt, men han vet inombords vad han måste göra.

Spelarna kan, om de är mycket diplomatiska och psykologiska hindra Brian från att begå självmord och få honom att gå med på att följa dem under deras vidare vandring, men då får de vara duktiga. Följer Brian med dem kommer han vara fortsatt psykotisk, men mestadels hålla sig lugn och tyst.

På andra sidan bron

Så fort de har kommit över bron märker de en markant skillnad på miljön jämfört med staden på den sida de kom ifrån. Skuggorna är längre, ljuset är kallare och husen börjar mer och mer likna gamla nedfallna DDR-byggnader.

Någon av karaktärerna gör också den underliga upptäckten av "skuggfolket". Av och till flimrar figurer förbi, utan substans eller struktur, men med människoform. De rör sig långsamt och smyger framåt på gatorna. Skuggfolket gör dem inget illa, de rör sig i sakta mak, men ger en underligt kuslig stämning över hela stadsdelen.

Sammanfattning

- Spelarna tar sig, via en hängbro, över till andra sidan av staden.
- På bron upptäcker de Brian, som desperat försöker ta sitt liv genom att hoppa i floden, för att vakna till liv i den "verkliga" världen.
- Oavsett om de "räddar" Brian eller inte märker de att staden på andra sidan är mycket mer ogästvänlig än den del av staden de kom ifrån.
- Då och då ser de skuggfolket, ett spökefolk, som är fjättrat på denna sida floden.

Kapitel 6 - Kväll

I vilket spelarna får möta upp med sina gamla synder och Alexander får en oväntad börda lagd på sina axlar.

När vår grupp till slut har börjat traska in i den nu nedslitna fula staden, så börjar vädret bli värre och värre. Efter ett inte för långt tag börjar ett rikftigt kraftigt regn med hagel. Hagelkornen är så stora och tunga, att det gör ont att få dem på sig. Stormen tilltar i styrka och hagel öser ned.

Inne i huset

Överallt är dörrarna stängda och låsta, men så ser de ett ljussken i fjärran. En öppen dörr. Antagligen skyndar sig den lilla, tappra gruppen ditåt. Ge alla karaktärer ”handout D”, förutom Alexander, som inte får någon sådan upplevelse. När Alexander kommer in i huset så ser han bara ett ganska litet hus som är helt omöblerat. Där inne börjar de andra karaktärerna uppföra sig mycket konstigt; Rasmus försöker att se ut som olika djur med krafita-grimaser. Robert går i början runt och ser lycklig ut och rör saker i tomma luften och ler, men när han sedan kramar något osynligt, blir han förkrossad (se Roberts ”handout D”). Sigmund ser mest rädd ut i början för att till slut bli skräckslagen. Malin ser mest äcklad och förvånad ut.

Feltström talar med Alexander

Inne i huset står också den kära dr Feltström och ler mot Alexander. Denna gången är han klädd i en lång, ljusbrun trenchcoat. Feltström förklarar mycket lugnt och sansat för Alexander hur allting står till. Alexander är den enda sansade människan med i gruppen, och att han, Alexander måste hjälpa de andra genom de problem som dyker upp. De kommer att möta upp med gamla synder och de kommer att behöva all hjälp de kan få. Han måste leda dem till busstationen. Om Alexander frågar varför han besparas att möta sina synder, så får han svaret att han redan har haft sitt helvete.

När du tycker att konversationen har tagit slut mellan dem rusar en folkmassa in i rummet och tar med sig Feltström. Feltströms sista ord blir ”Kom ihåg vad jag sade, stanna med dina vänner”, innan han förs bort.

Samtidigt vaknar de andra till liv igen. De har då en massa folk runt om kring sig och är antagligen ganska uppskakade över det som hänt. Om Alexander trots allt följer efter folkmassan så kommer han att få springa väldigt länge och till slut se dom sätta honom i en elektrisk stol inkopplad till två gatlyktor. Men om han gör som Feltström rådit honom så följer han inte efter.

Det tar ett tag för de andra att pigga till men när de väl vaknat har ovädret utanför lugnat sig och det haglar inte mer. När de kommer ut märker de också att ”skuggfolket” inte är kvar. Det är på följande vandring som alla otrevliga händelser inträffar.

Tåget kommer

Gruppen ger sig iväg längs med gatan mot stationen och efter ett tag kan ett tågs pulserande dunk höras. Det är ganska långt bort, men de kan alla höra en hund som skäller i närheten. Tåget kommer närmare och närmare. Hunden skäller mer och mer. Tågvisslan ljuder, och strax därefter ett sista skall. Tåget fortsätter som enda ljud ännu en stund. De ser varken hunden eller tåget under tiden de hör det här.

Herman

En kort stund senare ser de en riktig människa komma gående mot dem nedför gatan. Han är ganska kort och lite rundlagd, klädd i varma praktiska kläder. Rasmus känner igen honom; det är Herman! (Men Herman var ju bara fantasi?)

Herman ignorerar totalt alla andra förutom Rasmus. Han går rakt fram till honom, tar ett tag om axeln på honom och frågar: ”Hur går det med efterspaningarna?”. Den första minuten är Herman väldigt seriös och pratar med Rasmus om rymden och ufon som om han trodde på det själv, men medan samtalet flyter på börjar han bli mer och mer sarkastisk och börjar förnedra Rasmus för hans tro på utomjordiskt liv. När Rasmus upptäcker att han blir förolämpad kommer han troligen att säga det till Herman som bara svarar: ”Jag tror vad du tror. Vet du vad du tror? Jag är du.”. (Lite konstigt kanske, men tänk på att detta är efterlivet) Efter denna mening härmar han bara allt Rasmus säger. För varje mening han härmar blir han mer och mer lik Rasmus till både tal och utseende, tills dess att Rasmus slutligen står framför sin egen spegelbild. Då tar Herman ett steg rakt in i Rasmus och försvinner.

Blenda

Direkt efter att detta har hänt hörs kyrkklockor ringa. De slår länge och utdraget och med en underlig underliggande ton. Hurrarop kan höras på avstånd. Efter ett tag kan spelarna höra skrammel från burkar längre upp på gatan. Ut ur dimman kommer ett brudpar gåendes i sakta mak. Ett knippe med konservburkar är fastknutna i brudens släp och det skramlar för varje steg hon tar. Bruden går sakta förbi sällskapet och när hon passerar Malin så säger hon

”Hej Malin, jag har gift mig.” Malin kan då se att det är Blenda, hennes barndomsvän.

Blenda svarar inte på något mer utan tågar bara vidare in i dimman.

Spelarna fortsätter sin vandring genom stan, vinden blåser kyligt genom deras tunna kläder, de hör tisseltassel överallt men de ser aldrig någon.

Tåget kommer för andra gången

Medan våra vänner fortsätter sin vandring så hör de återigen ett tåg komma farande och när de fortsätter framåt ser de det susa förbi, rakt över gatan. (Det ligger ett järnvägsspår rakt genom stan alltså.) De hör en hund som skäller. Igen. De ser tåget försvinna, de hör tågvisslan och hur skallen plötsligt tystnar, men ingen kan se någon skymt av hunden.

Elisabet

När de väl fortsätter vandringen genom staden så går det ganska lång tid tills det ”händer något” igen. Men när de svänger runt ett gathörn ser de en stor bur av glas mitt på gatan. Inuti burens finns en säng och på sängen ligger Elisabet (dvs Rasmus flickvän). Hon är inte ensam;

med henne finns en annan man. Båda är nakna och älskar med varandra, vilket är en underdrift - mannen nästan våldtar henne, men hon verkar inte ha något emot det. Försöker spelarna få kontakt eller slå sönder glaset märker inte paret där inne det. Glaset går inte sönder på något sätt och de bara knullar och knullar där inne. De slutar aldrig; spelarna kan stå där hur länge som helst, men de bara fortsätter och fortsätter. (Som duracell!)

En död man återvänder

När de går därifrån hör Rasmus efter ett kort tag någon som väser "För jävligt, eller hur?" i hans öra. När Rasmus vänder sig för att se vem det är som sagt något ser han en riktigt nedknarkad människa. Mannen är klädd i riktigt trasiga illaluktande kläder, och han har kortärmat på sig så man kan se hur huden, vid hans ytliga blodådror, är stenhård, som elefantskin. Hans andedräkt stinker av sprit och han är uppenbarligen hög på ett antal droger. Han håller krampaktigt en behållare piller i sin vänstra hand medan han viftar undan flugor och andra kryp med den högra.

Robert känner igen honom; det är samme man som han knivhögg och dödade för länge sen. Mannen kommer först lugnt och sansat säga hur hemskt det är med sex, då detta gör att fler människor blir till. Efter att han har kommit fram till poängen att det är jävligt att leva börjar han skrika åt Robert. Först om hur Robert dödade honom p.g.a. en kvinna, sedan att det var Roberts fel att han började med droger. Till slut kommer antingen spelarna dra sig därifrån, någon "göra sig kvitt honom" eller så faller han ihop av utmattning. Tänk på att han ska låta galen men det han säger skall fortfarande vara sant och riktat mot Robert.

Emilia Cristiansson

Våra hjältar fortsätter sin promenad genom staden trots alla dessa vedermödor och det är då hon står där i silluett mot en gatlyktas sken. Det är Emilia Cristiansson och hon säger ganska tyst; Hej Sigmund.

Hon går fram mot gruppen, hon är fortfarande 18 år och har inte ändrats ett dugg. Den enda som känner igen henne är fortstås Sigmund. Hon börjar ganska tyst prata med honom om hur de hade det i skolan och om hur hon minns att han alltid tittade på henne. Sedan lite högre om hur han lurade med henne till kyrkan med vackra ord och fint uppförande. Sedan skrikande spotta ur sig om hur han brutalt våldtog henne, slet av hennes kläder, utsatte henne för en sådan skam och till slut drog ut henne i skogen och lät henne springa hem. "Och du ska kalla dig en guds man." Med de orden tar hon några steg tillbaka in i en gränd och försvinner mystiskt. (Tadaa!)

Nu har nog Sigmund lite att stå till svars för han också.

Tåget kommer för tredje gången

Direkt efter det här kommer en hund springande; Lurven. Han skäller när han springer förbi. Ett tåg kan höras i fjärran. Lurven springer längs gatan mot ett tågspår som korsar. Tåget kommer närmare och närmare. Just när den lilla vita hunden skall springa över kommer ett tåg i våldsamt hastighet. Hunden kastas av kraften rakt in i en vägg, Lurven dör inte av det här (lite konstigt) utan ligger och gnyr stilla. Han lever i kasnke tre minuter innan han dör.

Efter detta har hänt börjar regnet sakta strila ned. Blodet från hunden sköljs bort ned i en gatubrunn.

Regnet fortsätter ett bra tag - resten av äventyret faktiskt.

Kristina

Det är nu Kristina gör sitt framträdande. Hon kommer tyst fram ur skuggorna och står och tittar på sällskapet, som antagligen står runt den lilla hunden. Robert ser direkt att det är Kristina och hon ler mot honom. Hon säger inte något, men om inte Robert går fram mot henne så går hon fram mot honom. Just när hon skall falla i hans armar så avfyras en pistol. Kristina faller ihop, träffad i sidan. Nästa skott tar i huvudet och hon dör ögonblickligen. Mördaren är den knarkare som de träffat innan, även om de har dödat honom är han här. Mannen släpper sin pistol och skrattar rått. Han är svag och det han säger innan han faller ihop igen är: "Nu är det jämnt, nu är vi lika". Han vaknar inte igen.

De huvudlösa människorna

Nu börjar regnet ta i samtidigt som resan börjar nå sitt mål. Under alla de tidigare episoderna har karaktärerna hela tiden traskat på uppåt, som halva staden vore en enda jättelång uppförsbacke. Nu kommer de upp till något av ett krön och tittar ut över staden, som nu är mörk och svart. Framför dem kan de se en ordentlig nedförsbacke, men de ser inget slut på den.

Uppe på krönet finns inte mycket, men lägg stor vikt vid att en gammal barnvagn blåser i stormen och nästan blåser över krönet och nedför backen. Om spelarna har någon moral kommer någon antagligen försöka greppa vagnen och hindra den. I vagnen ligger ett barn, men inte vilket barn som helst; det saknar huvud. Där huvudet borde ha suttit finns nu bara en liten utbuktning på halsen, och det hela ser ganska vidrigt ut.

Som om det inte skulle vara nog, så upptäcker någon karaktär snart en bänk, som står vid sidan av vägen. På den sitter ytterligare två huvudlösingar, en man och en kvinna. Trots att man inte kan se några ansikten, kan alla känna, och nästan höra, deras plågade själar skrika ut sin vrede. De reser sig upp och går mot dem.

I samma stund hörs springande ljud bakifrån och en hel armé (typ 30 st.) huvudlösa människor tornar upp bakifrån med högafflar, knivar och andra vapen. Spelarna gör bäst i att springa nedför backen. (Gör denna scen mycket hotfull och se till att spelarna springer för livet.)

Feltström dör

Nedanför backen är det fortfarande mörkt, men en bit framåt på gatan kan man se två gatlyktor kasta sitt sken på en stor stol som står mitt på gatan. I stolen sitter Feltström fastspänd, med elektroder och sladdar. (Elektriska stolen kanske säger något...).

Ingen hinner säga något förrän det börjar rycka i hans fingertoppar, och sedan i hela hans kropp. I takt med att spasmer ökar, ökar också ljusstyrkan på gatlyktorna, så det blir ljusare och ljusare (någon vrider upp strömmen). När Feltström dör sprängs glödlamporna och i det bländande mörker som uppstår blir allt tyst. Huvudlösingarna har sedan länge försvunnit, och regnet avtar.

Sammanfattning

- Karaktärerna har en del konstiga upplevelser till följd av ett oväntat hageloväder.
- Feltström ber Alexander hjälp de andra till busstationen. Strax efter blir han bortförd.
- Karaktärerna konfronteras med det värsta ur deras liv, och tvingas möta sina demoner.
- Feltström avrättas i elektriska stolen
- Allt blir lugnt

Kapitel 7 - Natt

I vilket rättsvisa skipas och bussbiljetterna kommer till användning.

Allt är tyst efter Feltströms död, men framåt på vägen lyser ett ljus och stora neonbokstäver förkunnar orden ”centralstation”. Det är en ganska vacker byggnad (lite lik Göteborgs centralstation). När spelarna väl har masat sig dit, genomblöta och allmänt eländiga ser de att det sitter många människor på bänkar och väntar apatiskt på sina färdmedel. Spelarnas buss finns en bit därifrån, men utgången till bussarna spärras av en vänlig men bestämd vakt som vill se karaktärernas biljetter.

Nu kommer det svåra för dig som spelledare till detta äventyr, det är nu upp till dig att bedöma huruvida de olika karaktärerna har varit ”goda” nog att komma in i himlen eller inte. (Jodå, lek Gud bara...).

Bedömer du att någon eller några inte är värda ett liv i himlen, så avvisar biljettkontrollanten dessa personer och säger att deras biljetter gäller för tåget därborta. Det enda han kan svara om de frågar varför de inte får åka buss är att den redan är full. Dessa personer kommer till helvetet, dvs deras eget helvete. Försök undvika att alla åker med samma färdmedel; se till att dela upp dem, det blir mycket roligare så.

De spelare som åker buss upptäcker till sin förvåning att en livs levande Feltström är chaufför och när dörrarna stängs och de åker iväg ger du dem ”handout E”. De andra står kvar på perrongen och tar tåget, och möter sitt helvete. De får sitt straff. Berätta ingående så att alla hör.

Roberts helvete

Han vaknar upp. Ligger helt förstörd och skadad på marken och får hjälp av brandmän. Strax efter kommer ett antal poliser fram till honom och när han bärs in i ambulansen säger de, att de han har en del att förklara. ”Det här till exempel”, säger en av dem och håller upp en burk tabletter.

Malins helvete

Totalt svart och tomt, men med medvetandet kvar. Kan det vara så roligt?

Sigmunds helvete

Behövs det beskrivas. Eldgafflar, demoner och smärta. I evigheternas evighet. Lucifer, here he comes...

Rasmus helvete

Föds igen som litet barn, ur jättelycklig mor. Han är inte lika lycklig.

Alexanders helvete

Ett spöke. Dömd att för alltid vandra i världen, att se, men inte röra. Hel passiv och helt förtvivlad. Fångad i den ruttnaste av världar. För alltid.

Appendix

Handouts

Handout A Spelarnas drömmar vid resan till dödsriket (Alla spelare)

Handout D Vad karaktärerna ser på andra sidan bron när kvällen kommer (Alla spelare förutom Alexander)

Handout E Mötet med himmelriket. (Endast vissa spelare)

A: Robert

De sliter i dig. Poliserna med sina uniformer. De sliter dig hårt och tvingar in dig i bilen. Bojorna skaver dina armar blodiga, men ingen bryr sig. De njuter av att låta dig synda för dina brott. Knark. KNARK! De skriker i dina öron och hånar dig för att du blivit upptäckt.

Fångbilen gasar på och för dig i rasande fart framåt. Du är redan dömd. Och fängelset närmar sig. Du kan se det nu. Du kan se det. Galler för fönstren och elstängsel. Du kan se det. Beväpnade vakter och celler. Du kan se det. Bländad av en strålkastare.

Bilen stannar och portarna öppnas.

A: Malin

Som en gudinna vandrar du framåt. Ögonen är fokuserade bara på dig, bara på dig. Kungen följer dina steg framåt, mot podiet, med spänning och förtjusning.

I handen håller han priset. Samhällets betalning för ditt arbete; samhällets erkännande av din forskning. Nobel!

Det är varmt i strålkastarljuset, och du måste kisa för att se. Det är för bra för att vara sant. Allting är överkligt, allting är som om det vore en dröm.

Och det är det också, tänker du, när du kliver upp på podiet för att skaka hand med Sveriges stilige konung och motta ditt livs belöning.

A: Sigmund

- Land i sikte!

Besättningen blir som vild och det tar en stund att lugna dem. Genom morgondimman kan ni alla se bergstopparna sticka över horisonten i öster. De första solstrålarna tvingar dig att höja handen över ögonen för att inte bländas; men det spelar ingen roll. Det är land du ser!

Skattkartan kramar du hårt i din hand. Den största skatt som en pirat någonsin skadat, den skall du finna.

Jolly Roger hissas. Finns det någon befolkning här skall de minsann få se att en pirat vet vad han vill. Kanonerna laddas och knivarna vässas.

Snart, snart, kan ni kasta ankar.

A: Rasmus

Tuut! Tuut!

Tåget tuffar framåt, det är du som kör. Hela tåget för dig själv, du har makten. Du kan åka vart du vill med ditt tåg, världen ligger för dina fötter.

Tuuuut! Tuut!

Men, va nu? Tåget ökar farten, det rusar iväg. Fortare, fortare, fortare, fortare.... Någon har tagit över! Vem är det som styr? Du rusar fram längs rälsen. Vad är det för någonting lysande där framme? Det bländar dig...NEJ! De har dig, nu är du fast. De vet att du vet.

A: Alexander

Som en astronaut simmar du omkring, tyngdlös i ditt rymdskepp. I bakfönstret kan du se hur jorden bara blir mindre och mindre och du kan se solsystemets skönhet ut genom sidofönstren.

Inte visste du att det var så vackert. Inte visste du att jorden var rund.

Stjärnor blixtrar, planeter exploderar, galaxer krockar. Du ser allt, och solen kommer allt närmare. Den är ofantlig, och den är varken gul, vit, röd eller grön, den är bara vacker och du kippar efter andan och lägger i en högre växel till fusionsmotorerna.

Och solen bländar dig totalt.

D: Rasmus

Du flyr snabbt in från den hemska hagelstormen. In i värmen och tryggheten, in i en trång liten gång. Du hör de andra långt framför dig. Bäst att skynda på. Gången blir mindre och mindre, men du hör de andra framför dig. Thhhhhhhp!

Ow! Något vasst i nacken. Du känner hur stålet träffar ryggraden. Gången framför dig börjar gunga och rulla och du faller sakta omkull. Aaaoo!

Vinden är härlig och svalkande i din päls du springer med din flock, ni rusar alla vidare, vidare över slätten. En konstig lukt kommer från skogen. Pang! Du känner kulan gå igenom bröstkorgen, genom dina lungor och ut på andra sidan. Du sackar efter. Du kan inte springa. Ett sakta mak är allt du klarar. Pang! Smärtan börjar och tar slut.

Måste ut. En blomma! Ner, dyk, nektar. Ny doft, flyg, glas, flyg, saft, splatt! Du är en utsmetad massa på ett vitt träbord.

Och upp med maten. Tugga, svälj, ta ny, tugga, svälj, upp med den, tugga, svälj. Något ovanifrån, KABLAM!

Farten, vinden, luften. En fisk där nere, dyk, ta fisken, svälj. En mumsbit på marken. Dyk, smärta. Vattnet runtomkring en annan fisk. Splash! Aj! Skutt, skutt, skutt oh mat där borta. Prassel, prassel, Brak! Oj spring, spring, spring. Smärta, spring, blöder, faller. Vinden pinar, haglet öser ned. Där borta är ett ljussken, du rusar mot ljuset, in i värmen och tryggheten. De andra är före dig bäst att skynda på. Thhhp! Du faller.

Grrr! Woof!! Pang! In ,ut genom lungan. Faller. Pang! Smärta och bort.

Bzzzz... splatt.

TuggatuggatuggaBLAM! Vind, fart, dyk, ät, dyk, fara, smärta. Fram genom vattnet, splash, skarp näbb delar dig. Skutt, spring, aj, falla. Ljussken, hagel, gång, pil, falla, springa, skott, falla, smärta, bzzz, flyga, Splatt, tuggatugga, Blam, fart, vind, dyk, smärta, vatten, fart, splash, smärta, skutt, skutt, smärta, hagel, gång, smärta, spring, smärta, bzz, smärta, tugga, smärta, vinden, smärta, vatten, smärta, skutt, smärta, gång, smärta, smärta, smärta, smärtasmärtasmärtasmärtasmärtaSmÄrTaSMÄRTA!

Liven gör ont.

D: Robert

Åh fy fan, vilket jävla väder. Du springer snabbt in mot den sköna värmen. In genom dörren.

Men vilket underbart ställe! Du har kommit in i en gigantisk sal, en katedral. Överallt finns guld, juveler och pengar ligger staplade i högar. Ett härligt ställe. Men vad är det där. En vanlig pall av trä! Den hör inte hit. I ilskan över att hitta något som förstör något så fint som det här går du fram och slår till den.

Klirr. Den blir till pengar - stora vackra mynt rullar ned från där stolen en gång stod. Vad underbart! I din iver rusar du runt och rör vid andra saker och allt du rör blir till pengar. Nu skulle de se dig. Nu kan du få så mycket pengar du vill ha! Men man kan aldrig få nog av pengar. Det behövs alltid mer och mer och mer och mer. Du går sakta runt och prövar dig fram.

”Hej, Robert!”

”Kristina?”

Du rusar fram för att omfamna din sköna dam. Kristina. Äntligen är hon din, äntligen. Men när du slår dina armar runt henne hör du bara klirrande och med ens är hon inte längre varm och levande. Allt är pengar. Pengar är allt.

Även hon.

D: Sigmund

Usch vilket väder! Hagel bara strömmar ner. Ah, ett ljus, en öppen dörr. Herren hjälper när du behöver. Du rusar snabbt fram mot dörren och in genom den. De andra följer snabbt efter dig.

Men det här är inget hus, det är en kyrka! Den är enormt stor, 100 meter högt i tak och den är sträcker sig långt, långt bort i alla riktningar. Den är pråligt utsmyckad med bladguld och guldstatyer. Så får du syn på krucifixet, och du vet att det är så ett riktigt krucifix ska se ut. Korset är stort och tungt, av ek, med stora spikar och nitar som sticker ut från det. Vid botten av korset brinner det och slingrande taggväxter drar sig upp emot frälsarens fötter.

Du vet att det var så här han såg ut på korset. Hans ansikte utstrålar inget annat än smärta; han är helt sönderslagen. Ögonen är ihopsvullna, hela ansiktet är rödblått och det rinner blod från tusen sår. Spikkransen runt hans huvud är intryckt i hårbotten och blodet forsar från de öppningar i skallen den har orsakat. Hans hals har strypmärken, bröstkorgen är inslagen på flera ställen. Ett revben sticker ut och precis därunder sitter ett spjut instucket i magen. Man kan se in i magen på Jesus och det ser ut som om tarmarna skulle följa med om spjutet drogs ut. Han är inte bara fastspikad vid händerna utan spikar pryder hela hans armar och ben. Varför har du inte sett ett sånt här krucifix förut? Det är så bra. Det var så det var.

”Nej, snälla!”

Du vänder huvudet mot ljudet och ser hur en svartklädd präst med en oxpiska slår synden ur en ung flicka. Bakom honom ligger en annan man och skriker. Han är fastbunden på en bädd av glödande kol. Du börjar sakta se dig omkring. Överallt blir människor straffade för sina synder. Eld, piskor, svärd. Sträckbänkar, svavel, syror. Lågor, giljotiner, tumskruvar. Du vänder dig plötsligt om när du känner en hand på din axel.

”Far.”

”Du har syndat min son och måste straffas. Vi har allt som behövs här som du kan se. Du vill väl till himlen pojke?”

Du förs mot en kammare och du vet vad som väntar. Tiofaldigt straff. Guds straff är hårt. Guds straff är rättvist.

Guds straff.

D: Malin

Ett hus är ett hus är ett hus. För att undkomma hagelstormen utanför springer du in genom dörren; de andra är före dig. Dörren slår igen bakom dig och vatten omsluter dig.

För i helvete! Rummet är ju vattenfyllt, det är bara det att det inte är ett rum, utan snarare en jättelik katedral, men vattnet är snart försvunnet, det rinner ut genom hålet i taket.

Skrämd ser du dig omkring och märker hur pelarna av sten pulserar och växer, som om de fylldes av luft. Du bländas av ett spektra färger som inte finns; rött och blått smakar bättre än grönt. Gult skriker i ditt öra och du raglar bakåt. I en låda ligger två månader och ett halvt år instängda i en flaska.

Var är logiken tänker du samtidigt som pytte-pytte-pytte-små grodor kilar omkring i ditt öra.

Två stenar i din ena hand blir fem stenar på din panna. Som brinner. Sju stenar.

Upp, ut, bort.

Och allting är precis som det ska.

E: Rasmus

Du går ganska sakta mot den stora bussen, regnet har avtagit och du ser månen titta fram mellan några moln där uppe. Vad är det här för en buss? Uppenbarligen en långfärdsbuss. Greyhound bus står det skrivet på sidan av den i stora fina bokstäver. Du tar första steget upp i bussen och blir inte särskilt förvånad när du ser att det är Feltström som sitter på förarplatsen. Han ler mot dig när du går förbi. Du sätter dig ned på en fönsterplats och tittar ut på stan. På något sätt så ser den lite finare ut nu, regnet har slutat och det blåser inte så mycket. Med ett litet surr så går bussen igång och du är på väg. En härligt ljus varm känsla i magen börjar göra sig påmind och du känner dig helt tillfreds med dig själv för första gången på mycket, mycket länge. Du känner på dig att dit ni ska är ett fint ställe och att du kommer att trivas där. Du känner andras resenärers sinne och du vet att även de är lyckliga och nöjda. Er resa fortsätter och du känner hur allas och din förväntan utbyts mot visshet om att ni är på väg mot ett underbart ställe. Dina världsliga problem lyfter och försvinner och du känner en trygghet som du aldrig känt innan. Din själ lyfter och stiger upp i värmen, tryggheten och glädjen. Här är du trygg och säker, ingen kan skada dig här.

Din resa har nått sitt mål. Du är äntligen hemma.

E: Malin

Du går ganska sakta mot den stora bussen, regnet har avtagit och du ser männen titta fram mellan några moln där uppe. Vad är det här för en buss? Uppenbarligen en långfärdsbuss. Greyhound bus står det skrivet på sidan av den i stora fina bokstäver. Du tar första steget upp i bussen och blir inte särskilt förvånad när du ser att det är Feltström som sitter på förarplatsen. Han ler mot dig när du går förbi. Du sätter dig ned på en fönsterplats och tittar ut på stan. På något sätt så ser den lite finare ut nu, regnet har slutat och det blåser inte så mycket. Med ett litet surr så går bussen igång och du är på väg. En härligt ljus varm känsla i magen börjar göra sig påmind och du känner dig helt tillfreds med dig själv för första gången på mycket, mycket länge. Du känner på dig att dit ni ska är ett fint ställe och att du kommer att trivas där. Du känner andras resenärers sinne och du vet att även de är lyckliga och nöjda. Er resa fortsätter och du känner hur allas och din förväntan utbyts mot visshet om att ni är på väg mot ett underbart ställe. Dina världsliga problem lyfter och försvinner och du känner en trygghet som du aldrig känt innan. Din själ lyfter och stiger upp i värmen, tryggheten och glädjen. Här är du trygg och säker, ingen kan skada dig här.

Din resa har nått sitt mål. Du är äntligen hemma.

E: Robert

Du går ganska sakta mot den stora bussen, regnet har avtagit och du ser månen titta fram mellan några moln där uppe. Vad är det här för en buss? Uppenbarligen en långfärdsbuss. Greyhound bus står det skrivet på sidan av den i stora fina bokstäver. Du tar första steget upp i bussen och blir inte särskilt förvånad när du ser att det är Feltström som sitter på förarplatsen. Han ler mot dig när du går förbi. Du sätter dig ned på en fönsterplats och tittar ut på stan. På något sätt så ser den lite finare ut nu, regnet har slutat och det blåser inte så mycket. Med ett litet surr så går bussen igång och du är på väg. En härligt ljus varm känsla i magen börjar göra sig påmind och du känner dig helt tillfreds med dig själv för första gången på mycket, mycket länge. Du känner på dig att dit ni ska är ett fint ställe och att du kommer att trivas där. Du känner andras resenärers sinne och du vet att även de är lyckliga och nöjda. Er resa fortsätter och du känner hur allas och din förväntan utbyts mot visshet om att ni är på väg mot ett underbart ställe. Dina världsliga problem lyfter och försvinner och du känner en trygghet som du aldrig känt innan. Din själ lyfter stiger och upp i värmen, tryggheten och glädjen. Här är du trygg och säker, ingen kan skada dig här.

Din resa har nått sitt mål. Du är äntligen hemma.

E: Sigmund

Du går ganska sakta mot den stora bussen, regnet har avtagit och du ser männen titta fram mellan några moln där uppe. Vad är det här för en buss? Uppenbarligen en långfärdsbuss. Greyhound bus står det skrivet på sidan av den i stora fina bokstäver. Du tar första steget upp i bussen och blir inte särskilt förvånad när du ser att det är Feltström som sitter på förarplatsen. Han ler mot dig när du går förbi. Du sätter dig ned på en fönsterplats och tittar ut på stan. På något sätt så ser den lite finare ut nu, regnet har slutat och det blåser inte så mycket. Med ett litet surr så går bussen igång och du är på väg. En härligt ljus varm känsla i magen börjar göra sig påmind och du känner dig helt tillfreds med dig själv för första gången på mycket, mycket länge. Du känner på dig att dit ni ska är ett fint ställe och att du kommer att trivas där. Du känner andras resenärers sinne och du vet att även de är lyckliga och nöjda. Er resa fortsätter och du känner hur allas och din förväntan utbyts mot visshet om att ni är på väg mot ett underbart ställe. Dina världsliga problem lyfter och försvinner och du känner en trygghet som du aldrig känt innan. Din själ lyfter och stiger upp i värmen, tryggheten och glädjen. Här är du trygg och säker, ingen kan skada dig här.

Din resa har nått sitt mål. Du är äntligen hemma.

E: Alexander

Du går ganska sakta mot den stora bussen, regnet har avtagit och du ser månen titta fram mellan några moln där uppe. Vad är det här för en buss? Uppenbarligen en långfärdsbuss. Greyhound bus står det skrivet på sidan av den i stora fina bokstäver. Du tar första steget upp i bussen och blir inte särskilt förvånad när du ser att det är Feltström som sitter på förarplatsen. Han ger dig ett vänligt leende.

Du förstår precis vad han menar, nu är det slut på jordelivet. Du har haft det svårt och ingen har någonsin riktigt förstått dig. Men det var bara en mycket liten bit av livet. Du kommer att lämna det världsliga bakom dig nu och åka hem. Du känner hur allt du någonsin vetat är sant. Du ser hur allting runtomkring dig börjar vikas ut. Den större dimensionen börjar uppenbara sig för dig. Du förstår vilken makt man har som människa och hur tro fungerar.

Det man tror finns, det som finns, det finns för att man tror på det. Men du känner nu att du är på väg mot ett ställe där det inte spelar någon roll vad du vet eller tror. Det är varken vackert eller underbart, det bara är. Din skugga blir större och du når det plan där gud existerar. Hela din varelse uppfylls av ljus, värme och kärlek. Du älskar allt och förstår allt.

Du är allt.

Du är hemma.

