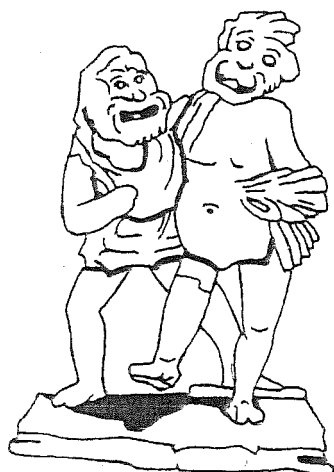


GARGARISMA  
PRESENTERAR



SAGAN OM  
GUDARNAS  
NEKTAR

## INNEHÅLL

## PRELUDIUM

## SCENER

Vila vid denna källa	5
Kentaureerna i Oíkös	7
På Olympos topp	8
På pilgrimsfärd	11
Hotet från kobben	12
Oraklet i Delphi	14
Jakten på Sokrates	16
Olympiska lekar	18
Partyhattar & Svavelrök	20

## KARAKTÄRER

Jaffet	23
Fabulos Bombastikón	25
Filemon	27
Antabus Patatapapakatakeôn	29
Spelledarens information om karaktärerna	31
Stjärnbilderna	32

## SAGANS GÅNG

## BIHANG

Småscener	37
Spelarnas beskrivningar av gudarna	38

GARGARISMA: KRISTOFFER SCHOLLIN, MAGNUS ROLÖF OCH MÅRTEN HAGLIND † SAGAN OM GUDARNAS NEKTAR SKRIVEN FÖR GOTHCON XX, APRIL 1996 † ILLUSTRATIONER MAGNUS ROLÖF † LAYOUT MÅRTEN HAGLIND OCH ELWOOD P. MACINTOSH † ©1996.

ANGÅENDE ILLUSTRATIONERNA: DET BÖR UNDERSTRYKAS ATT SAMTLIGA ILLUSTRATIONER PÅ DESSA SIDOR ÄR TAGNA FRÅN VASMÅLNINGAR, MURALER OCH LIKNANDE KONSTRUERADE LÅNGT EFTER ATT SAGAN UTSPELADES † DE ÄR ALLTSÅ TYPISKT FÖRSKÖNANDE OCH STILISERADE, OCH SPELLEDARE UPPMANAS FÖRSÖKA "SE BAKOM" BILDERNA FÖR ATT FÅ VEDERBÖRLIG INSPIRATION.



**D**et var en gång för länge sedan i det antika Grekland, långt uppe på det dimbeklädda berget Olympos, så att Åskfadern Zeus satt muttrande med pannan i djupa veck. Olympens övriga invånare håll sig nogsamt undan för de visste att när chefen var inne i en av sina perioder var det lämpligaste förfarandet att ta skydd under något stabilt och vattenavstötande. Stormmoln samlades från när och fjärran i mönster som avspeglade Zeus mörka sinnesstämning. Folk och få förstod att hålla sig inne kvällar som den här. "Det var bättre förr", tänkte Eterns Herre. "Då hade man i alla fall Gudarnas Nektar. Nu träffas familjen så sällan och festerna har blivit allt mer fadda."

Förr hade Zeus och de andra gudarna alltid kunnat njuta av Gudarnas Nektar, denna legendomsusade förfriskning vars smak och friskhet som gästande digniteter och hjältar alltid hade imponerats över. En dag gapade förrådet tomt då den sista urnan hade spisats. Det hade stått pinsamt och plötsligt klart att ingen längre kom ihåg receptet. Ares hade omedelbart brusat upp och vildsint anklagat den vid tillfället ljudligt sovande Dionysos för överkonsumtion. Innan den yrvakne Överfestprisen kunde haspla ur sig nåt om minneslucka hade dock Pallas Athena avstyrt konfrontationen med visa ord om sammanhållning, att se till problemet självt och att det visst inte var någons fel.

Spanskt lantvin i all ära men denna torka på Nektar började verkligen gå Zeus på nerverna, och han var ju i alla fall ansvarig för sämjan mellan gudarna. "Innan man vet ordet av kan någon uppkomling axla manteln av gudarnas överhuvud och man blir snart bortglömd. Man måste hålla ihop mot titaner och giganter." Zeus spottade argsint mot marken och någonstans i världen sveptes fyra getter på en höglänt grässlätt bråkande i väg av en oförklarlig, snusdoftande flodvåg.

Zeus tittade upp efter åtskilliga timmars bryderi från sin tron. Molnen var som bortblåsta. Solen kastade regnbågsreflexer i de oljiga pölarna och på Olympens härskares skäggbeprydda ansikte syntes ett brett smil. "Jag skall ordna en föreställning! En berättarafton! En TV-kväll! Då kommer de andra att komma!" Överraskad av sitt eget geni bullrade Zeus så att ett par större byggnader i Indien rasade, till buddistmunkarnas ringa förtret. Bud skickades ut och kallade på gudarna från himmel och underjord.

När de närvarande olympiska gudarna hade satt sig tillrätta runt spegelbrunnen och hälsningsformaliteter var avklarade gled näckrosorna undan från miniatyrdammen, vattenytan flimrade elektriskt och blev med ens klar när ett ansikte framträdde.

"Får jag presentera Antabus Patatkake... nånting, satyr på sitt nittionionde solår", skanderade Zeus högtidligt när han började introducera sin historia. Han blev med ens avbruten av Dionysos gapflabb. "En skön karaktär <raaaap > he he, oskuld och livrädd för det TÄCKA könet", sluddrade vinguden och knuffade Afrodite i sidan med en menande blick.

Zeus harklade sig irriterat. "Ja, alltså... Och denne satyr förbereder nu sin högtidliga hundraårsfest tillsammans med kotauren Filemon. Tillsammans..." Åter blev han avbruten, denna gång av Ares. "Kotaur? Vafan menar du? Kentaur menar du väl?" Zeus fick åska i blicken. "NEJ! Jag menar kotaur! Kotaur som i ko! Låt mig tala färdigt nu för bövelen!" Ares mumlade något om skapelsens halvfabrikat, men tystnade sedan.

RECEPTET PÅ GUDARNAS  
NEKTAR HAR GÅTT FÖRLORAT.

ZEUS FÅR EN IDÉ.

BERÄTTELSEN INTRODUCERAS.

Zeus log lite smått, som för att påvisa att nu kom knorren på historien. "Utan att de vet det, har jag sett till att de snart skall möta ett annat par... Skåda!" Vattnet i dammen flimrade till, och ett stort enögt ansikte kom i bilden. "Skåda CYKLOPEN FABULOS BOMBASTIKON!!!" Ansiktet i dammen blev större och större, tills det såg ut att krocka med vattenytan och försvinna med ett sprakande. Hades fnyste till. "Den där känner jag till. Han är ju portvakt i Hades. Blind som en fladdermus! Släppte förbi både den ena och den andra. En gång vägrade han släppa in MIG, Hades, i mitt eget rike!" Zeus grymtade till. "Jamen, en cyklop är ju alltid en cyklop..." Hades ryckte på axlarna. "En blind cyklop!"

"Nåja!" fräste Zeus, inte alls glad över att de andra inte var imponerade av hans urval av aktörer. "Sist, men inte minst... Prins Jaffet, en mystisk hjälte från Östländerna, heroisk och dristig..." Afrodite böjde sig fram över det vackra ansiktet i dammen, plötsligt intresserad. Ares flög upp från sin stol, högröd i ansiktet. "Vafalls?! Är detta ett dåligt skämt?" Zeus flög också upp! "Skulle Zeus, Gudarnas Konung, Åskguden behaga SKÄMTA???" Ares blev med ens blek och satte sig hastigt ned. Mullret i fjärran avtog efter en minut, och Zeus satte sig. "Nå, dessa fyra skall nu mötas, och kvällens föreställning kan börja."

"Vilket patetiskt gäng, vilken patetisk historia", suckade Dionysos.

"Det vet vi inte förrän den är över", sade Athena vist.

Zeus gjorde en handrörelse, och vattenytan flimrade åter till...



Zeus?



## VILA VID DENNA KÄLLA

Scen 1. I vilken de fyra möts under hektiska förhållanden

*Det var en bild av perfekt harmoni – cypresserna, den ljumma briesen, pelargångarna och cikadornas symfoni. Kanske var det det mörka molnet som bröt harmonin, eller den plötsliga tystnaden? Kanske var det för att marken darrade, kanske var det den åtta meter höga gestalten som plöjde fram genom träd och tempelruiner som lät ana att nu var lugnet över, att nu hade Gudarna låtit påbörja en saga...*

### BAKGRUND

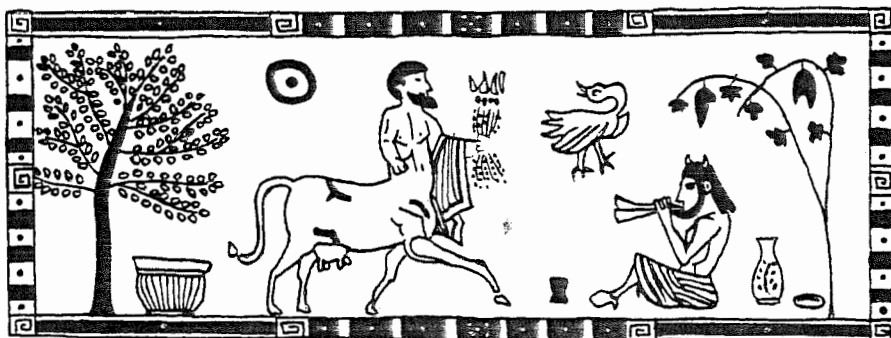
Sagan börjar med en stillsam introduktion av Antabus och Filemon, som efter en dags vandring stannat till över natten. Scenen är syftad att introducera de två med Fabulos och Jaffet som är på väg till samma plats. Det är Zeus som har sett till att de fyra möts just här, för sin familjeträffs skull (se Interludium, sid 8). När karaktärerna lämnar scenen skall de ha åtminstone en känsla för varandra.

### MILJÖ

Platsen är en mycket fridfull och vacker oas i landskapet, täckt av höga cypresser och frodiga fikonträd. Här och var står vita tempelruiner och pelargångar. Bäcker flyter porlande och förenas i spegelblanka dammar, insekter surrar lojt...det är kort sagt skrämmande harmoniskt!

### ANTABUS OCH FILEMON

Det är bara de två som är här ännu, låt dem gärna rollspela en smula tillsammans. Stjärnorna syns ännu inte, men det växer gott om olika gräsarter här. Filemon kan också vara i behov av mjölkning. Antabus kanske berättar något från sitt händelserika liv. Låt de andra två spelarna lyssna, men se till att de är tysta tills du introducerar dem.



*Antabus och Filemon förlustar sig i den stillsamma lunden.*

**BYGG GÄRNA UPP SCENEN  
ÖVERDRIVET SOCKERSÖTT,  
KLÄM FRAM EN TÅR, TALA MED  
DARRANDE STÄMMA, GÖR DINA  
SPELARE MISSTÄNKSAMMA,  
FÖRSÄKRA DEM OM ATT ALLT  
ÄR HELT ENKELT UNDERBART...**

## FABULOS OCH JAFFET

Harmonin avtar gradvis eller tvärt. Bygg upp scenen långsamt om du vill, eller kasta den in i kaos med en gång. Det är nu Fabulos som är på väg långt borta, men du behöver inte låta personen som spelar Fabulos veta om det. Så här kan du bygga upp ankomsten: Cikadorna slutar spela, den spegelblanka vattenytan i dammen darrar till, ett moln skymmer den nedåtgående solen, vinden blir kall, ett rådjur flyr i panik, ett fjärran dunkande växer sig kraftigare, damm rasar ned från tempelruinernas tak, marken börjar darra, sedan skaka, en pelare faller till marken...

Till slut ser man Fabulos gestalt komma, åtta meter hög, tvärs genom skog och tempelruiner och på hans axel sitter Jaffet, insvept i en svart mantel. Djur flyr för deras väg. Fabulos travar rätt in mot Antabus och Filemon, och kan gott hota trampa ned deras läger. Här kan du låta Fabulos och Jaffets spelare börja agera i ett hektiskt skede.

## GEKKOS GÖR SIN ENTRÉ

En stund efter att lugnet (kanske) lagt sig dyker en ensam man upp. Han är klädd i smutsiga trasor, har tovtigt hår och spretigt skägg och ett stort, fullständigt frånvarande flin som avslöjar hans gula, sneda tänder. Han är förskräckligt dum, mycket klumpig och makalöst otaktisk. Inte nog med att han envisas med att konstant påpeka hur dum han är och hur litet han vet, han bevisar det dessutom. Gang på gang.

Gekkos vet inte var han är, vart han är på väg eller varför, men han säljar sig till karaktärerna och gör sig genast impopulär. Det är upp till spelledaren hur detta går till, men när Gekkos (som han trots allt har ett vagt minne av att någon kallat honom när han var något som någon annan kallade barn) går iväg/jagas bort ska spelarna ha en känsla av hur jobbig och tröttsam Gekkos verkligen är. Han kan exempelvis behandla Filemon som en vanlig ko, råka ha sönder Antabus flöjt, äta upp allas mat, säga samma sak hundra gånger...

Gekkos är ett återkommande irritationsmoment som senare i sagan kanske kommer att visa sig vara viktigare än man kan tro.

## UPPLÖSNING

När du anser att karaktärerna umgåtts nog, bör solen ha gått ned och något av lugnet är återställt. Då slänger du in den flyende mannen från den näraliggande byn i scen två...



*Inte ens på förskönande  
målningar gjorde sig Gekkos bra.*

DENNA SCEN KAN MAN VARIERA SOM MAN VILL; GEKKOS SKA FÖLJA MED I RESTEN AV SAGAN, OCH DET BEROR HELT PÅ VILKET FÖRHÅLLANDE MAN VILL ATT KARAKTÄRERNA SKA HA TILL HONOM HUR MAN SPELAR HONOM NU. MAN KAN GÅ UT STENHÅRT ELLER BARA LÅTA ANA GEKKOS IRRITERANDE SIDOR. VIKTIGT ÄR DOCK ATT MARKERA HUR KORKAD GEKKOS ÄR, DVS JÄTTE.



## KENTAURERNA I OIKOS

Scen 2. I vilken vi möter ett gäng vandaler, långt före folkvandringstiden

### EN MAN I NÖD

Plötsligt dyker den bestörte olivodlaren Niklos in i sagans förlopp. Om de församlade inte för alltför mycket väsen av sig kan man höra hans klagorop på avstånd. När han först får syn på Fabulos stannar han upp i tyst förundran. Sen faller hans blick på Jaffet och genast kastar han sig för hjältens fötter och bönar och ber om hjälp för sin stackars by Oikos som just nu håller på att skövlas av en hord fasansfulla kentaurer. Om Gekkos är närvarande instämmer han helt oprovocerat i Niklos klagan. "Usch vad hemskt, dessa blodtörstiga vilddjur som inte vill annat än ondska! När skall de sluta plåga oss arma oskyldiga människor, snyft..."

Till slut blir Gekkos klagotjut så högljudda och skräckslagna att Niklos slutar gapa och samlar sig. Därefter ber han åter Jaffet och hans vänner om hjälp för sin plågade by, som faktiskt ligger precis över kullen.

### HULIGANER PÅ GATAN

Vanligtvis är Oikos ett litet lugnt fiskarsamhälle beläget vid en skimrande grön havsvik. Just idag är det dock lite si och så med lugnet. Byn har nämligen fått besök av ett band vilda kentaurer som är i färd med att terrorisera invånarna. Redan på avstånd kan man se att kalabalik råder på gatorna. Folk flyr av och an, stora hästliknande varelser galopperar mellan husen, luften är fylld av skrik, skrån och gnägganden. Folk kommer flyende i stora panikslagna klungor och berättar om de hemsgheter som försiggår inne i byn. "De har bajsat över hela huvudgatan, och, och så har de klottrat på husväggarna, och nu håller de på att röva bort alla våra ungstön! Hjälp oss!"

Mycket riktigt, ett tjugotal kentaurer håller just på med att föra bort en klunga ston som förgäves försöker slita sig fria. Man kan höra de upphetade kentaurens raa skämt och sexistiska svordomar.

Att stoppa kentaurena är inte alltför svårt. De är egentligen som vilka ligister som helst. Inför de spaka byborna är de sturska men om de möter lite riktigt motstånd, i form av Jaffet och Fabulos till exempel, tappar de ganska lätt modet.

### DUELL PÅ PLAZAN

Om man marscherar rakt in i byn kan man beskåda ligisterna framfart på nära håll. Då och då dyker enstaka kentaurer upp, men vänder snabbt på klacken när de får syn på Fabulos.

Till slut kommer sällskapet fram till en öppen plaza i mitten av byn. Här har kentaurena bildat en ring runt de fångna hästarna. De höjer sina spjut i luften, stampar med hovarna och vrålar högljudda stridsrop men det är uppenbart att de är rädda och nervösa. Om Filemon visar sig kommer de hånfulla skämtet att hagla genom luften.

En större kentaure, uppenbarligen ledaren, med tjock rödfärgad päls försöker hålla ordning på sina krigare. Tantalos, som ledaren heter, vill undvika öppen strid och försöker hellre att skrämja bort inkräktarna med hotelser.

Under den här delen av scenen spelar det väldigt stor roll hur Fabulos uppför sig. Om kentaurena anar att han nästan är blind kommer de att fatta mod och anfälla våra vänner rakt upp och ner. Eftersom Oikos är en sådan trång liten by kommer Fabulos att vara till mer skada än nytta i en

SOM DE BESKRIVS HÄR ÄR KENTAURERNA GANSKA LÖJEVÄCKANDE OCH RENT AV OFARLIGA. OM DU SOM SPELLEDARE INTE KÄNNER FÖR ATT FÖRRINGA DESSA MYTOLOGISKA VÄSEN SÅ ÄR DET UPP TILL DIG...

"TITTA, DÄR ÄR LILLE FILEMON. HAR DU NÅGOT MJÖLK TILL OSS, STUMPAN?"

"VAD SUR LILLA GUMMAN SER UT, HAR DU MENS, FILEMON? HÖ, HÖ, HÖ."

## FABULOS LÖPER AMOK?

sådan strid. För varje kentaur han tar hand om kommer han att riva minst ett hus. Den bästa strategin är därför att stå still och se hotfull ut medan Jaffet eller Filemon läxar upp kentaurerna och får dem att lämna byn.

Om situationen skulle urarta till handgemäng, kommer våra vänner antagligen att kunna jaga iväg kentaurerna ändå men till priset av stor skada på byns arkitektur.



*En bybo förfasas över de grymma kentaurernas tilltag.*

## DE TACKSAMMA INVÅNARNA

När kentaurerna har jagats iväg kommer de goda byborna fram ur sina gömställen. Efter att ha förvissat sig om att faran är över stiger stämningen och alla börjar berätta för varandra om hur de minsann inte var rädda och om hur viktigt det är att man inte ger vika inför sådana där rövartyper. "Jo, ansvarstagande medborgare står minsann upp och skyddar sitt hem och familj när faran hotar, just det." De tackar främlingarna som "hjälppte till med att jaga bort kentaurerna" och hoppas att de stannar på middag ikväll.

## UPPLÖSNING

I all den varma smeten av tacksamhet från byborna och blygsamhet från sällskapet introducerar ingen mindre än den plötsligt uppdykande Gekkos ett skämt russin. "Ja ja Filemon det var ju tur att du jagade bort dina kusiner, kentaurerna, ha ha gamle kompis." <klappar honom stadigt på länden> Om byborna inte har insett det förr gör de det nu. Filemon är en sån där kentaur ju! Stämningen blir hotfull, för att inte säga våldsam, som genom ett trollslag. Hur detta slutar vet bara gudarna, men en god gissning är att sällskapet flyr skamset ur byn eller raserar densamma.

Ja gudarna ja. Låt oss se för ett ögonblick vad de har för sig...

– Interludium –

## PÅ OLYMPOS TOPP

I vilken en splittrad familj introduceras

I en lund på berget Olympos finns en vackert belägen damm övervuxen med ett tak av klängväxter. Runt denna damm har några av Olympens gudar samlats på Zeus anmodan. Flera marmorlagda stigar leder till

ÖVERDRIV GÄRNA FÖRÄNDRINGEN I STÄMNING NÄR BYBORNA KOMMER PÅ ATT FILEMON ÄR KO-TAUR. DE VACKRA FLICKORNA SOM HÄNGDE I KLASAR PÅ JAFFET OCH HYMLADE MED ÖGONEN KAN VÄNDA SIG OM OCH SPOTTA PÅ HONOM OCH KALLA HONOM LIGISTFASCIST, ALLTMEDAN MÄNNEN PLOCKAR ÅT SIG TILLHYGGEN OCH KAVLAR UPP ÄRMARNA...



denna stillsamma plats. Gläntan är omgiven av pelare och enstaka vita statyer. Spegeldammen har förmågan att visa händelser långt borta om någon med rätt auktoritet befäller den.

### GUDARNA

Innan du lämnar över ordet till spelarna bör du efter att ha beskrivit miljön beskriva de närvarande gudarna för varandra. Låt det med all önskvärd tydlighet framgå att de nu är skapelsens furstar, gudar över stort och smått.

### HADES

Ge Hades till spelaren som gestaltar Fabulos. Hades sitter vid spegeldammen tronande på nattsvart marmor iklädd svarta trikåer och ett dödskal-lehalsband. Det är en imponerande syn. Armstöden pryds av minotaurkranier med rubiner som ögon.

Värt att tänka på vad beträffar Hades är att saker som nuddar honom exploderar.

### POSEIDON

Filemons spelare kan ta hand om Poseidon. Poseidon står majestätiskt poserande i en fontän framför spegeldammen. Två najader med glänsande fjällig hy håller ständigt vatten på havsguden. Laxar, krabbor och ålar bubblar och krälar runt hans fötter.

### ARES

Om Ares spelas av Jaffets spelare kan förhoppningsvis intressanta situationen uppstå. (Det var ju Ares som förbannade Jaffet.) Ares står stödd på sitt gigantiska spjut, naken förutom sandaler, sköld och hjälm. Han är kort jämfört med de andra gudarna men uppvisar en vältrimmad, stark och uthållig kropp.

### DIONYSOS

Antabus spelare skall givetvis vara Dionysos. Vinguden Dionysos är en rejält överviktig festguru. Han är placerad i ett kar med rödvin endast iklädd en blomkrans runt pannan. Flera sköna nymfer serverar honom kontinuerligt med vin och druvor. En ung brunbränd pojke står och fläktar festguden med palmblad.

### ZEUS

Zeus sitter på en stentron iklädd magnifika lakan. Hans skägg väller över bröstet och hans ögon gnistrar av återhållen elektricitet. Han sitter över de andra och inger allmänt stor respekt. Vid sidan av tronen, på ett stort marmorfat, ligger några ljungblixtar och pyser och fräser redo att bli kastade.

Spelledarens roll som Zeus är att agera diktatorisk ordförande och lek-pappa. Han vill så gärna se att familjen kan umgås och ha det mysigt tillsammans som på den gamla goda tiden. Samtidigt är han ytterst noga med att alla har det mysigt på det sätt som han har planerat. Han avbryter brutalt och åthutrar de av gudarna som inte verkar trivas eller säger emot honom. "Vi är här för att ha det trevligt, och då skall fanimej alla ha det trevligt! Ni skall trivas om jag så ska behöva se fast era läppar med era örsnibbar, är det förstått?"

PASSA PÅ OCH LÄS IGENOM SPELARNAS BESKRIVNINGAR AV GUDARNA OM DU INTE GJORT DET REDAN. SPELARNÄ SKALL ALLTSÅ ROLLSPELA FYRA AV GUDARNA I DENNA PARALLELL-HISTORIA.

EXEMPEL PÅ SAMTALSÄMNER FÖR ZEUS:

"VI GUDAR MÅSTE HÅLLA IHOP"

"KOMMER NI IHÅG NÄR JAG BESEGRADE KRONOS? – NEJ JUST DET NI VAR JU INTE FÖDDA"

"ÄR INTE UNGDOMARNA OVANLIGT DÅLIGT UPPFOSTRADE NU FÖRTIDEN"

"LÄNGE SEN VI HADE NÅGOT VÄRLDSKRIG NU"

"TYCKER INTE NI ATT HERA HAR LAGT UT LITE VÄL MYCKET?"

Låt scenen börja med att Zeus tar till orda och kommenterar de scener som utspelat sig i spegeldammen, dvs de två tidigare scenerna. Håll låda ett tag och låt scenen sedan spinna iväg så länge ni har roligt.

Eftersom Zeus är så hemskt mäktig kan du som spelledare lätt dominera spelarna om de skulle få för sig att göra sådana saker som inte passar in i sagan.

### PALLAS ATHENA

Athena står rakryggad bredvid dammen och rör sig avmätt, och när hon väl rör sig rasslar hennes tunga rustning. Hennes ansikte är stramt, hon är effektiv och dominerande, en riktig företagsledartyp. På hennes axel sitter en tillika stram och högdragen uggla. Bakom henne står en ung pojke med hennes arsenal av vapen.

### AFRODITE

Afrodite, kärleks gudinnan, sitter i ett gigantiskt snäckskal i en genomskinlig särk. Vattendroppar rinner nedför hennes bleka hy, och hon slukar de andra gudarna med sina djupa bruna ögon, intar utmanande påser och delger de andra sina flamsigheter. Hon är inte särdeles intresserad av dammen, bara av att reta de andra.



*Venus, dvs. Afrodite, i välkänd tolkning av Botticelli.*

### GUDARNA I SAGAN

Naturligtvis kan gudarna när som helst bryta in och påverka sagans förlopp genom naturfenomen och andra händelser. Genom Zeus har spelledaren dock sista ordet i dessa frågor. Det kan vara kul att försöka få till ett slags växelspel mellan karaktärerna och gudarna (som ju faktiskt till en del spelas av spelarna). Om exempelvis Antabus vid ett tillfälle utslungar ett "Förbanne dig, Poseidon, varför måste det storma nu?" så kan man med en gång byta scen till gudarna, och låta Poseidon reagera på den fräcke satyrens utspel. Spelet mellan Jaffet och Ares kan också bli kul! Tanken är alltså att gudarnas träff skall vara en slags parallellhistoria som du kan ta upp lite då och då när det passar.

ATHENA OCH AFRODITE SKALL SES SOM EXEMPEL PÅ FLER OLYMPISKA GUDAR SOM SPELLEDAREN KAN KRYDDA HISTORIEN MED.

ANVÄND GUDARNA I SÅ STOR ELLER LITEN UTSTRÄCKNING GENOM HELA SAGAN SOM DU VILL.

## PÅ PILGRIMSFÄRD

Scen 3. I vilken en dispyt utbryter på böljorna de gröna

*Så kom det sig att de fyra hamnade längst ut på stenpiren, med det stora gröna havet gnistrande framför sig. De var rådvilla - var detta slutet på deras väg? Då hörde de mumlande, hoppingivande röster från en förtöjd båt, "Delphi", "Resande till Delphi!"*

### BAKGRUND

Oavsett om karaktärerna kommer flyende i full karriär eller i maklig takt från scen två, kommer de i denna scen möta en grupp eremiter att slå följde med. Detta är chansen att komma till Delphi. Scenen kan också användas för att ytterligare understryka Gekkos dumhet och rent allmänt gå karaktärerna på nerverna (de sitter ju i samma båt).

### MILJÖ

Ett par pimpelstenkast från byn ligger en småbåtshamn med långa saltstänkta stenpirer. Det gröna vattnet kluckar mot klippränderna, och måsar kretsar i luften. När Fabulos kommer gående kretsar måsarna kring hans huvud, sätter sig i hans hår och förvirrar hans orienteringssinne ännu mer. I hamnen ligger småbåtar av olika slag och storlek, men annars är det ganska folktomt och de andra personer som finns är fåordiga sura fiskare.

### EREMITERNA

Det råkar sig så att tio eremiter som slagit sig samman samlats här i hamnen i syfte att avsegla till Delfi i Spanien. De är en underlig skara, där var och en har en underlig bild av vad världen egentligen är, och hur man skall leva. De förenas endast genom en överväldigande vidskeplighet och sin resas mål. På något sätt skall karaktärerna inse att eremiterna är på väg till Delfi, men också tro att det är Delphi i Grekland de åsyftar. De är mycket välkomna ombord på skeppet (utom Fabulos, som dock med lätthet bottnar i större delen av detta hav). Om karaktärerna börjar prata om Oraklet i Delphi, avbryts de genast med att "Det är otur att tala om orakel ombord på båtar!" och ingen vill lyssna.

Från första stund inger eremiterna ett absurt intryck. Somliga sover upp och ned, andra äter med fötterna, en annan stirrar in i solen under hemiska plågor i timtal. Dessutom, vad karaktärerna än gör, lyckas de uppröra de vidskepliga eremiterna. Låt gärna det ske som eremiterna tror ska ske! Om Antabus spelar lite flöjt under akterseglet, skriker en eremit "Nej! Vid Gudarna, blås med näsan, annars brister ankarkättingen!" Med ens brister ankarkättingen med en smäll, och det är Antabus fel.

### GEKKOS - IGEN!

När de är långt ifrån kusten välter en tunna ombord på skeppet och ut trillar - Gekkos! Med ett stort flin omfamnar han Jaffet, fastnar i hans mantel, snubblar och landar illa på Jaffets näsa som genast svullnar upp. Tre eremiter rusar fram och börjar på diverse underliga sätt läka Jaffet. De andra eremiterna upprörs över fripassageraren eftersom det betyder otur, men eftersom det är ännu mer otur att slänga av honom låter de Gekkos stanna. Under resten av resan befäster Gekkos sitt grundmurade rykte som karaktärernas gissel och spelledarens främsta medel att plåga spelarna med!

BEHÖVER DU NAMN TILL DEM?  
KNATOS, FNATOS, TEATOS,  
RETES, SLETES, SNIPYS,  
SNAPYS, SNYTYS, PIFEUS,  
PUFEUS.

## FABULOS VID SIDAN AV?

Om Fabulos försöker komma ombord kommer båten onekligen att gå i bitar och förlisa. Han kan ju gå bredvid, och vattnet räcker honom till huvudet. Ibland trampar han dock ned i djupare partier. Han är en dålig simmare, och får följa botten till nästa grundare parti (han kan ju hålla andan länge). Under hela vandringen krockar han säkert med valar, hajar biter honom i tårna, bläckfiskar klamrar sig panikslaget fast vid hans ben och myriader av fiskar förirrar sig innanför hans kläder. När han väl kommer upp ur havet kan han utgöra en ganska rolig syn.

## VILKET DELPHI?

Efter en stund bör det gå upp för karaktärerna att eremiterna inte alls är på väg till Delphi i Grekland. De skall istället till eremiternas årsmöte i Delfi i Spanien. Filemon kan inse att de är på väg åt fel håll, de kanske listar ut det utifrån vad eremiterna pratar om. Här kan det utbryta en dispyt, men eremiterna vägrar styvnackat att vända båten, och vägrar än mer styvnackat att prata om Oraklet. Om det blir öppet bråk, avbryt karaktärerna med scen fyra innan båten sjunker eller Jaffet lemlästar eremiterna!

OM DU ANVÄNDER GUDARNA UNDER DENNA SCEN BÖR POSEIDON HA EN FRAMTRÄDANDE ROLL EFTERSOM SÄLLSKAPET BEFINNER SIG I HANS DOMÄN. KANSKE FÅR DE FÖR SIG ATT PRÖVA HUR BÅTEN SKULLE TÅLA EN LITEN STORM ELLER SÅ. (JO, SNÄLLA ZEUS, BARA EN LITEN EN, SJYSTA DÅ...)



*Jaffet utbyter hårda ord med Knatos om vilken väg man skall välja*

## HOTET FRÅN KOBLEN

Scen 4. I vilken en myt förringas

*Plötsligt avstannade bråket tvärt! Fnatos högröda ansikte förbyttes i en skräckens blekhet när han lystrade ut över havet. Genom den stilla brisen kunde man ana, knappt hörbart, ljudet av kvinnosång - förföriskt, galet, lockande... Fnatos snurrade runt med händerna för huvudet och flämtade: "Där ser ni! Jag SA ju att man inte ska bråka i motvind! Sirenerna är över oss, o ve, o ve!"*

## SIRENERNAS SÅNG

Eremiterna och kanske Jaffet är de som först hör det mycket svaga ljudet som avbryter bråket. Först låter det som en klagande vind, men snart växer det sig allt starkare – som ett utdraget rop, en lockelse, ljuva förföriska röster som manar... Eremiterna blir genast panikslagna, skriker ut sin skräck och vidtar galna åtgärder för att avvärja detta hot (en börjar kasta i sig mat, en annan försöker sig på en virvlande dans på relingen) och ingen gör vad de borde göra: surra fast sig någonstans eller stoppa något i öronen.

Karaktärerna förblir helt oberörda av sången eftersom de inte är människor (Jaffet kanske borde låtsas..?). Allt händer oerhört fort, och ingen styr båten som driver allt närmre kobben där man vagt kan urskönja ett dussin välsvavade figurer som långsamt vinkar. Snart börjar eremiterna kasta sig i havet och under desperata försök att ta baddaren drunknar de.

## DE FÖRLISTA SIRENERNA

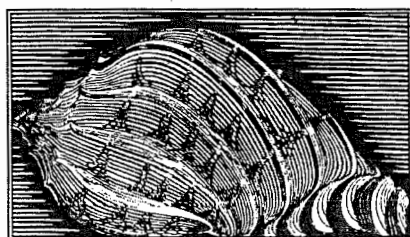
Båten driver allt närmre, och snart kan man höra hur sireernas manande sång snarare låter som rop, och snart kan man urskilja dem: "Hallååååå! Haaaallååå! Kan vi få skjuuuuts?" När man ser sireerna på den lilla karga kobben inser karaktärerna plötsligt att de inte alls är övernaturliga bombnedslag utan vindbitna medelålders kvinnor i vasskjolar. Det råkar nämligen vara så att för många år sedan förläste ett handels skepp just här och de enda överlevande var ett dussin kvinnor på väg till marknaden i Delphi (Grekland). Sedan dess har de levt här på kobben och sytt vasskjolar och försökt få förbipasserande skepp att rädda dem, men alla sjömän har alltid kastat sig i havet och drunknat. Sireerna är nu fruktansvärt trötta på detta och utesägligt tacksamma om karaktärerna vill hjälpa dem och ta dem till marknaden i Delphi.

Sireerna är vanliga människor och har egentligen ingen makt över män med sin sång (det är bara vidskepliga sjömäns påhitt), men Antabus kan nog få det mycket värre när damerna väl är ombord. De är mycket trevliga och oerhört köpsugna efter alla dessa års väntan, och talar inte om mycket annat än om vad de skall köpa på marknaden.

## TILL DELPHI

Färden går nu vidare mot Delphi. Filemon kan säkerligen räkna ut vägen och Jaffet och Antabus kan agera sjömän, eller så kan Fabulos dra skeppet (med viss risk). Under resan dyker plötsligt Gekkos upp igen med två stora bitar selleri i vardera örat. Om han tillfrågas om hur han kunde komma på detta knep, svarar han att han alltid undrat hur det skulle kännas med selleri i öronen ("och det var jätteskönt!").

När karaktärerna sent omsider kommer fram till Delphi, störtar damerna av båten och i enad trupp rusar de mot marknadsplatsen under muntra tillrop och med pengabörsarna i högsta hugg. Gekkos som inte förstår bättre hänger glatt med.



KARAKTÄRERNA KAN FÖRSÖKA RÄDDA EREMITERNA OM DE VILL, OCH KANSKE TILL OCH MED LYCKAS MED ETT PÅR AV DEM, DET FÖRÄNDRAR INTE HISTORIEN, SÄRDELES.

OM JAFFET INTE LÅTSADES BLI PÅVERKAD AV SIRENERNA FÖRUT, KANSKE SPELLEDAREN (VIA GEKKOS?) KAN ANTYDA DETTA FÖR DE ANDRA SPELARNA. "DU SER UT SOM EN MÄNNISKA, DU LUKTAR SOM EN MÄNNISKA, MEN DU ÄR INTE EN MÄNNISKA..."

## ORAKLET I DELPHI

Scen 5. I vilken det ställs frågor och bjuds på kölappar och ört-te

*"Jo, jag känner dina problem Fabulos och inom tid skall du även få de svar som du så hårt eftertraktar." ekade den mäktiga rösten genom dimmorna. "Den kunskap du söker, host, är den, host, host, snörvel." Plötsligt försvann den pampiga bakgrundsmusiken och en liten förkyld stämma hördes nerifrån gropan. "Skit också, jag orkar idte längre. Snörvel. Kan dågod vädra ur det här jäkla stället."*

## ANKOMST TILL DELPHI

När sirenernas glada rop "Marsch mot marknaden flickor! Här skall shoppas som aldrig förr. Framåt konsumenter!" har lagt sig står sällskapet helt ensamma på piren i Delphis hamn. Om de vill ta igen sig och vila lite är detta en ganska trevlig hamnstad med artiga och tillmötesgående invånare. Dock är det en utpräglad turistort och detta kan man kanske tycka är lite påfrestande.

Vän av ordning kanske frågar sig: "sen när blev Delphi en hamnstad?" Naturligtvis finns det ett mycket enkelt svar. För tre år sedan utlokalisades Oraklet till en liten by vid kusten. Detta eftersom Delphis dåvarande borgmästare ansåg att Oraklet bara lockade dit en massa vidriga turister som smutsade ner och orsakade trafikstockningar.

Sagt och gjort. Efter en tid började dock stadens köpmän att knorra eftersom den minskade turiströmmen innebar ett allvarligt avbräck i handeln. Man bönfällde borgmästaren att kalla hem Oraklet igen, men denne vägrade. Då tog istället köpmännen sitt pick och pack och flyttade hela sin verksamhet till den lilla byn där Oraklet numera fanns. Strax följde även bönderna, hantverkarna, tjuvarna och bibliotekarierna efter, och till sist hade alla invånarna i Delphi, med undantag för borgmästaren, flyttat ut till kusten. Namnet på den lilla byn som först låg här har man för länge sedan glömt. Så kan det gå när politiken försöker trotsa marknadens krafter.

Att hitta fram till Oraklet är inga problem om man frågar sig fram. För en mindre summa kan man till exempel få en guidad tur dit av den pratglade stadsguiden Pandaros som även har ett stort utbud av vykort och souvenirer till försäljning.

## ORAKLETS VÄNTSAL

Oraklets boning i "nya" Delphi är ett stort och pampigt, tempelliknande schabrak i mitten av staden. Byggnaden är fortfarande under konstruktion och stora byggställningar står resta utmed ena väggen.

Allting är väldigt överdimensionerat och för en gångs skull har Fabulos inga större problem med att röra sig inomhus. Bakom de gigantiska portarna breder en enorm pelarhall ut sig, kal och osmyckad bortsett från mängder av mörka träbänkar som är utställda lite överallt. Här vimlar det av folk och få från alla delar av världen; färgglada fenicier, buttra babylonier, egendomliga egyptier, dräktiga dryader, pälsklädda picter, mögliga mumier... mer än tusen människor väntar faktiskt på att få tala med Oraklet.

Alldeles bredvid portarna står en vacker ung kvinna och delar ut små bambuplaketter med nummer på. Hon trycker en plakett med nummer 1029 i Antabus hand, ler vänligt och ber sällskapet att sätta sig ner och invänta sin tur.

## PYTHAGORÉERNA:

DENNA SCEN KAN PASSAS IN NÄR SÄLLSKAPET STROSÄR RUNT I DELPHI (1 MÅN AV TID).

FEM SKÄGGIGA MÄN I VITA TOGOR STÅR OCH BEUNDRAR EN RÄTVINKLIG, LIKSIDIG TRIANGEL. DE MUMLAR OCH LÅTER VÄLDIGT VISA OCH INTELLEKTUELLA.

PLÖTSLIGT UTBRISTER EN AV DEM: "ÖH, KILLAR! JAG KOM JUST PÅ EN SAK. OM SIDORNA I TRIANGELN ÄR 'ETT' SÅ MÅSTE HYPOTENUSAN VARA... 'ROTEN UR TVÅ'!"

DE ANDRA FYRA STELNAR TILL OCH BEGRUNDAR DETTA. SEDAN KASTAR DE SIG PLÖTSLIGT ÖVER SIN KAMRAT OCH STOPPAR NER HONOM, MED HUVUDET FÖRE, I EN VATTENTUNNA. TYSTA HÅLLER DE KVAR HONOM TILLS HANS BEN SLUTAR SPRATTLA. SEN ÅTERGÅR DE TILL ATT KLIA SIG I SKÄGGET OCH BEUNDRAR TRIANGELN PÅ VÄGGEN.



Längst ner i hallen vaktas ett väldigt stort dörrvalv av två ceremoniellt klädda Minotaurer. Ovanför valvet, på en liten balkong visar fyra stora kalkstensplattor det föga uppmuntrande könumret 0008.

Längre ner i salen kan man se folk som har satt upp tält och startat små lägereldar. Alla försök att köpa eller stjäla en bättre nummerbricka misslyckas och att med våld försöka tvinga sig in till Oraklet är bara dumt. Låt de fyra strula omkring, prata med folk, känna frustrationen. När de börjar bli märkbart irriterade är det tid att slänga in Gekkos på scen igen.

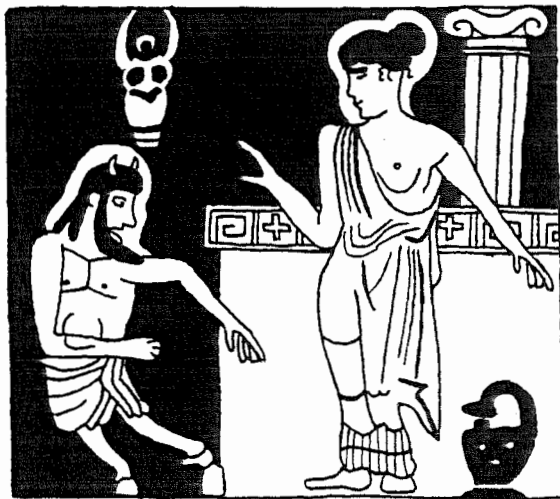
#### EN FAVORIT I REPRIS

"Hejsan kompisar! Är ni också här? Vad kul!" Plötsligt dyker Gekkos upp ur ingenstans, lika dum och enerverande som vanligt. Han skiner som en sol och visar stolt upp "den fina brickan som han fick av den snälla damen vid dörren". Gekkos nummer är 0009.

Om man föreslår byfånen att byta eller på annat sätt lämna ifrån sig brickan vägrar han blankt. Han tycker om sin bricka eftersom "nio faktiskt var gamle Empedokles favoritnummer", som han uttrycker det. Samtidigt kan man se hur ett par byggjobbare har börjat lyfta bort 8:an uppe på balkongen. Nu måste de snabbt hitta på ett sätt att få tag i Gekkos bricka innan det är för sent!

Om man är lite slug och snabb i käften är detta antagligen inget problem. (Till exempel kan de påpeka att deras bricka minsann har många mer siffror, alltså är den bättre. Detta går Gekkos på stenhårt.) Den mer neanderthala metoden att slå dåren hårt i huvudet och sedan ta hans bricka fungerar också bra men bör straffa sig senare i sagan.

I alla fall, just när sällskapet har fått tag i brickan ljuder en kort hornstöt genom väntsalen, byggarbetarna på balkongen sätter ner den sista stora plattan med en 9:a inhuggen och en av de vaktande minotaurerna ropar ut: "Nummer nio! Oraklet tar emot!"



*Det var ett misstag att låta Antabus gå först fram till Oraklet.*

#### MÖTE MED PYTHIA

Bakom de stora portarna möts man av en kolossal naturlig grotta fylld av mångfärgade dimmor och sötluktande rök. Halvt synliga figurer i tjocka kåpor vandrar mållöst omkring och mumlar osammanhängande meningar. En av dessa närmar sig gästerna och berättar i halvt viskande röst att de skall gå fram till rökpelaren i mitten om de vill lyssna till Oraklet.

LÅT DET FRAMGÅ ATT VÄNTETIDEN ANTAGLIGEN LIGGER PÅ ETT PAR ÅR ELLER MER. KÄNSLAN ÄR "PÅ SYSTEMBOLAGET SISTA FREDAGEN INNAN JUL KLOCKAN 17.45."

TA CHANSEN ATT SPELA UPP DE HÄR FÖR SPELARNÄ. SKRÄM DEM!

I mitten av salen finns ett hål rakt ner i golvet ur vilket det flödar en tjock rödfärgad dimma. Det är svårt att se något och alla börjar känna sig smått snurriga av de kraftiga ångorna. Röken börjar virvla allt kraftigare och vildare och plötsligt ekar kammaren av en kraftig stämma som verkar komma inifrån röken själv.

NÄRMA EDER UTAN FRUKTAN!  
ORAKLET HÖR EDRA FRÅGOR!

Vad än någon säger kommer Oraklet att avbryta denne mitt i meningen och avsluta frågan själv. Det är ju allvetande, ju. Precis när Oraklet skall till att svara på första frågan spricker den imponerande rösten och ersätts av en snörvlande pipig röst som ljudligt klagar på hur jävla svårt det är att vara allvetande när man jämt måste sitta med ansiktet över ett rökelsekar. En liten svarthårig kvinna sticker huvudet över kanten och undrar om det är ok att de fortsätter det hela på lite mindre formell basis. "Kad dågod hjälpa mig ubb härifrån? Tack så mycket unge bad, jag heter Pythia. Är det dågod sob vill ha ed kopp örtte? Aaa-tjoo!"

Pythia anvisar ett litet bord och några stolar i ett litet hörn av salen. Hon verkar vara fruktansvärt förkyld, men gör ändå sitt bästa för att vara trevlig och är mycket intresserad av att höra om sällskapets äventyr. Till allas besvikelse har hon tyvärr inte lösningen på någon av deras problem. Hon förklarar att det är lite svårt att vara allvetande när man är förkyld och att de istället borde leta upp Sokrates, som är världens visaste man. Om någon frågar var man kan hitta Sokrates får dock Pythia ett återfall och faller i en kort trance. "JAG SER EN MAN. EN MAN SOM FLYR FRÅN ETT DÖDSSTRAFF. HANS NAMN ÄR SOKRATES. JAG SER HONOM I ORAKLETS FÖRKAMMARE. HAN HAR EN BRICKA I SIN HAND. EN BRICKA MED NUMRET 1029!"

Här avslöjas alltså ett av sagans stora mysterier. Gekkos, den urbotade dumma byfånen, är egentligen Sokrates, världens visaste man. Efter detta avslöjande blir Pythia åter till en mysig gammal gumma, men vid det laget borde våra kära vänner redan vara på väg ut ur kammaren och in i scen 6.

## JAKTEN PÅ SOKRATES

Scen 6. I vilken en evig eld riskerar att slockna

*Gruppen störtade ut ur Oraklets audienssal och där, i den borte änden av väntsalen fick de syn på Gekkos. De började tränga sig fram genom folkhavet, men ångorna från Oraklets källa gjorde dem långsamma och fumliga. Med ett öronbedövande brak ramade Fabulos en av de stora pelarna, och ett parti av taket störtade in. Från olika håll steg nu de ofantliga minotaurerna med sina yxor i högsta hugg...*

### TUMULT I VÄNTSALEN

När karaktärerna störtar ut ur Oraklets kammare får de syn på Gekkos/Sokrates i borte änden av salen, precis vid den stora utgången. Han vinkar glatt mot dem och börjar gå ut. Karaktärerna är nu mycket dimmiga av de giftiga ångorna inne hos Oraklet och det torde stå klart att de aldrig kommer att hinna upp Sokrates i tid. Om de försöker springa hejdas de av folkhavet, och om Fabulos tar ut stegen kommer han onekligen krocka med pelare och väggar. Allt detta bråk kommer också dra till sig de stora minotaurerna som vaktar templet.

PRECIS DÅ BÖRJAR GOLVET UNDER FABULOS ATT SPRICKA UPP OCH LUFTEN FYLLS AV DE PLÅGADE SJÄLARNAS STÖN: "FABULOS, KOM HEM. UNDERJORDEN VÄNTAR PÅ DIG." SPRICKORNA ÄR STÖRRE ÄN FÖRUT MEN ÄNNU ÅTERSTÅR TYDLIGEN LITE TID.

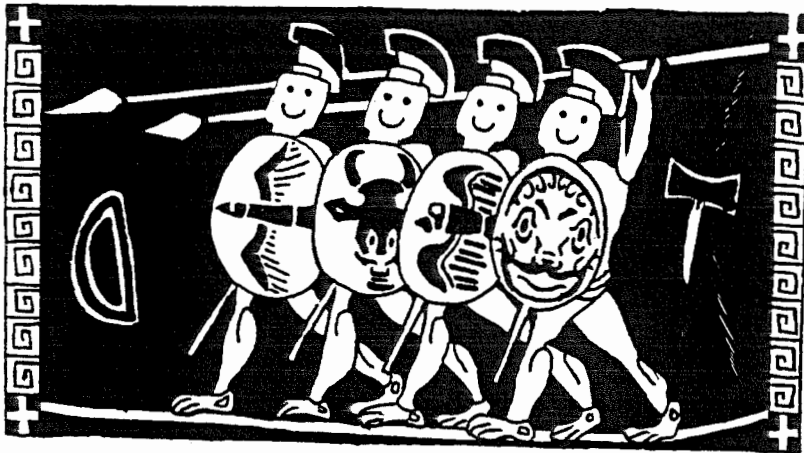
OM GEKKOS INTE FICK SÄLLSKAPETS NUMMERBRICKA SÄGER ORAKLET NÅGOT ANNAT SOM HAR LIKNANDE VERKAN.

Om karaktärerna ropar "Sokrates!" till Sokrates kommer en grupp om tio man vid ingången ställa sig upp och skrika "Sokrates! Ahaa! Nu har vi dig!". De är klädda i tunga krigsmunderingar och har stora gula hjälmar målade med två prickar som ögon och en stor, leende mun. De är etruskiska legosoldater utsända att finna och föra Sokrates till sin avrättning i Athen. Med ens griper de Sokrates och försvinner med honom ut genom portarna.

#### LEGOSOLDATERNA UNDKOMMER

Karaktärerna kommer att bli sinkade av både sin egen dimmighet och minotaurerna som nu är fast beslutna om att karaktärerna är onda lönnmördare som vill åt Oraklet. Jaffet (och Fabulos) kan med viss svårighet besegra dem, även om det tar tid.

Hur snabbt karaktärerna än jagar legosoldaterna och Sokrates kommer de inte hinna i tid. De har alltid gruppen i sikte, de stora gula hjälmarna med en knapp på, men i slutändan kommer de hamna på kajen och se etruskernas krigsgalär på väg ut ur hamnen. Inte ens Fabulos hinner ikapp skeppet om han hoppar i vattnet (dessutom springer han förmodligen rakt in i en boj eller ett fyrorn).



*Etruskiska legosoldater.*

#### SOKRATES DOM

Varenda en i Delphi utom karaktärerna vet vad som pågår, och kan berätta det för dem. För några månader sedan dömdes världens visaste man Sokrates till döden av folkförsamlingen i Athen, för att Sokrates spridit ut ironier och elakheter om den så kallade demokratin i Athen till höger och vänster. Men dagen innan sin avrättning hade Sokrates försvunnit och har jagats alltsedan dess, bland annat av just dessa etruskiska legosoldater. (Sokrates förklädde sig, som vi redan vet, till Gekkos och gav intryck av att vara världens dummaste man istället.) Om karaktärerna undrar vad som nu skall hända Sokrates, kan folk upplysa dem om att etruskerna säkerligen tar filosofen till Athen där han kommer att avrättas på studs.

#### FÄRDEN TILL ATHEN

Eftersom inga skepp finns att tillgå, måste karaktärerna ta landvägen till Athen. Folk visar dem gärna vägen, som löper från Delphi till Athen över snårbevuxta bergsryggar och gröna lundar i dalgångarna.

DET FINNS INGA ANDRA SKEPP  
I HAMNEN UTOM KARAKTÄRER-  
NAS EGET OCH DET HAR SATTS  
I BRAND AV ETRUSKERNA.

OM MAN FRÅGAR FOLKET I  
DELPHI.

## LÖPAREN FRÅN MARATHON

När de hastat en bit kommer de plötsligt ikapp en ensam man som kryper på alla fyra, med tung raspande andhämtning och en fackla i ena handen. Detta är löparen från Marathon, på väg till Athens första olympiska spel. Tyvärr är han också astmatiker, lider av svår gikt och ryggsnitt samt har fått sten i sandalerna, och han klarar inte av färden själv. Just när karaktärerna närmar sig honom rasar han samman och är uppenbarligen döende. Karaktärerna bör försöka rädda honom (kanske en gräskur av Filemon eller ett österländskt trick av Jaffet?), men hela tiden kämpar han för att behålla facklan och dessutom hålla den brinnande. När han väl är utom fara men mycket svag, ber han karaktärerna om hjälp, att de ska ta facklan till spelen. Han utlovar dem ära och rikedom om de lyckas, och att Zeus från Olympens topp skall se på dem med blida ögon om de gör det.

OM DE VÅGRAR TA FACKLAN  
KAN MAN KANSKE LÅTA ZEUS  
INGRIPA EFTERSOM SPELEN  
FAKTISKT ÄR TILL HANS ÄRA,  
OCH HAN BÖR BLI GANSKA  
STÖTT OM KARAKTÄRERNA VÄG-  
RAR.



*De olympiska  
spelen i farozonen.*

## SATYRERNAS FÖRFEST

När de kommit ännu en bit möter de plötsligt ett tjugotal satyrer som kommer mot dem med vintunnor, partyhattar och munter sång. De är några av de satyrer som skall vara med på Antabus hundraårskalas, och Antabus känner flera av dem väl. De har hållit på med förfesten i några veckor nu, och är mycket muntra och hoppas mycket på festen imorgon. Meningen med det här mötet är att stressa spelarna och få dem att inse att tiden är väldigt knapp nu, att de måste hitta Sokrates fort.

## OLYMPISKA LEKAR

Scen 7. I vilken idrottandets dåliga sidor uppenbaras

*"När det illustra sällskapet paraderade in på Circus Olympias läk-  
tare spred sig ett förväntansfullt brus som snabbt övergick i en  
regelrätt kanonad av jubel och applåder. Den olympiska elden  
hade anlönt till Athen, nu kunde spelen börja."*

## INLEDNING

När sällskapet kommer hastande mot Athen bärs de fram (bildligt talat) av hurrande folk mot Circus Olympia alldeles i utkanten av staden. Circus Olympia är en gammal amfiteater helt nyligen renoverad enligt senaste arkitektoniska mode för att hysa det första olympiska spelet. Faktiskt liknar anläggningen mer ett colosseum än en sportarena.

Cirkusen är nedlusad av målade tygstycken och allsköns grannlåt. Färggranna försäljare vandrar gastande runt och familjer väntar nyfiket på vad som komma skall. De modemedvetna arrangörerna har lagt mycken möda på att tänka ut moderna och intressanta sportarrangemang. Bland grenarna finns sådana klassiker som dvärghopp, häckstötning och de kristna mot lejonen.

Nära hedersläktaren uppsatt på en hög pelare finns oljekaret som skall tändas till Zeus ära med hjälp av facklan som sällskapet bär med sig. De blir mer eller mindre framfösta hit och instruerade av flera stressade arrangörer i enhetligt färgade togor att tända elden.

### SOKRATES GÖR ENTRÉ

Direkt när elden tänts höjs ett antal stora horn från hedersläktaren och tutar ut en imponerande fanfar. Publikorlet tystnar omedelbart och sällskapet trycks ner i sätena.

En något spänd och tämligen korpulent OS-general vid namn Nebiolos förklarar på bruten grekiska de första olympiska spelen öppnade och går efter lite allmänt babbel över på att introducera den första grenen som är "de kristna mot lejonen". Under hans tal har arenan fyllts av svultna lejon som går runt och morrar och spänner sig till publikens stora förjusning och förfäran.

När Nebiolos talat klart glider ett par tunga bronsportar upp och ut puttas brutalt en förvirrad filosof.



*Folkförsamlingens äldste frågade sig om det här verkligen ingick i programmet.*

### TUMULT

Gruppen, som befinner sig på läktaren, torde nu försöka rädda Sokrates undan en säker och otrevlig död. Mot dem står ett femtiotal upphetsade arrangörer, minst ett dussin vältränade friskis och svettis-funktionärer, ett tiotal säkerhetsvakter, de hungriga lejonen och inte minst tusentals åskådare beväpnade med tomater, ägg och sittdynor. Det är svårt att förutsäga hur detta skall gå, men om inte karaktärerna är helt passiva kommer de att kunna fly med hjärtat i halsgropen efter att ha räddat Gekkos, dvs Sokrates. Denne kommer dock någon gång under tumultet att bli medvetlös. Antingen svimmar han av skräck, faller offer för sin latenta pälsdjursallergi eller så blir han kanske knockad av ett lejon som Fabulos kastat undan.

FÖR FÖRSTA GÅNGEN I RAD HAR JAG DEN STORA ÄRAN ATT FÅ PRESENTERA, TILL ZEUS ÄRA, DE OLYMPISKA SPELEN, VÄRLDSBERÖMDA I HELA ATHEN. <STORMANDE APPLÅDER> REDAN DE GAMLA GREKERN, JA MIN MORFAR ASBESTOS T.EX, VISSTE ATT BLA BLA ... ..

SÅ DET ÄR MED STOR STOLT-HET SOM JAG KAN ANNONSERA DEN FÖRSTA GRENEN, SENASTE MODE DIREKT FRÅN ETRUSKIEN, ALLESAMMANS EN VARM APPLÅD FÖR ARRANGÖREN AV DE KRISTNA MOT LEJONEN, DVS MIG. EFTERSOM VI TYVÄRR INTE HAR HITTAT NÅGRA KRISTNA, VI VET FAKTISKT INTE ENS VAD DET ÄR, <VARMA SKRATT> SÅ HAR VI NÅGOT ÄNDÅ BÄTTRE – EN FILOSOF!!

<EXTATISK STÄMMA> MINA DAMER, MINA HERRAR JAG GER ER – UNGDOMENS FÖRDÄRVARE, STATSMAKTENS BESPOTTARE, INGEN MINDRE ÄN DET VÄSTERLÄNDSKA VETANDETS ANFADER, EN VARM APPLÅD FÖR VÅR FÖSTA TÄVLANDE –SOKRATES !!

## AVSLUTNING

Det är tänkt att hela scenen skall präglas av kaos och hysteri. Trots allt är detta det första olympiska spelet och ingen vet riktig hur det är tänkt att saker och ting skall fungera. Till sist och mot alla odds flyr sällskapet i alla fall iväg från Cirkus Olympia tillsammans med den medvetlöse Sokrates. Tiden för Antabus hundraårsfest är kommen och det finns inte tid för något annat än att snabbast möjligt ta sig till festplatsen. Som tur är ligger inte denna alltför långt från Athen...

## PARTYHATTAR &amp; SVAVELRÖK

Scen 8. I vilken Nektarens hemlighet avslöjas och våra vänner far till Underjorden

*"Där satt de fyra vännerna och kände dysterhetens dimmor glida förbi. Partyhattarna slokade och inte ens Antabus bästa tjuravelsimitation tycktes kunna lyfta stämningen. Fabulos stirrade tungt på sitt timglas där ett enda sandkorn sakta rullade mot botten. Allting verkade hopplöst."*

## EN BEIGE FEST

Där finner vi alltså våra vänner, sittande runt ett bord på Antabus hundraårsfest. Stämningen är låg, Sokrates är fortfarande i koma, och de församlade satyrerna pratar förstrött med varandra. Nyheten om att Gudarnas Nektar inte kommer att serveras har blåst bort feststämningen totalt och hur hårt Antabus än jobbar verkar det som om floppen är ett faktum. Visserligen har inte nymferna och naiaderna dykt upp än men folk börjar redan tala om att dra till en annan fest.

## EN STRIMMA HOPP

När allt verkar förlorat kvicknar plötsligt Sokrates till och undrar vad han gör här och varför alla ser så deprimerade ut. Till en början kommer han att försöka fortsätta med att spela byfånen Gekkos men när han förstår att det är meningslöst ger han upp och erkänner: "Ja, ja. Jag är väl världens visaste man. Är ni nöjda nu?"

Faktum är att Sokrates är en jåkla trevlig prick som ställer sig ytterst förstående till våra vänners problem. När han får höra om vad dessa är börjar han dock skratta och undrar om de driver med honom. Sådana enkla problem borde de kunna lösa själva, svaren finns ju rakt framför dem. Varken hotelser eller böner kan få Sokrates att hjälpa varken Jaffet eller Antabus. Det enda problemet som han finner någotsånär intressant är Fabulos synfel. Han har nämligen en teori som han vill pröva.

För att testa sin teori begär Sokrates att Fabulos skall krossa det stora timglaset som han bär på ryggen, där nu ett enda sandkorn långsamt snurrar runt. Om Fabulos gör detta kommer glaset att explodera i många bitar; himlen mullrar och marken skälver. Sedan lyfter Sokrates upp glaset bottenyta som nu fungerar som en stor lins. Han ber Fabulos att placera glaslinsen framför ögat och simsabalim; Fabulos kan äntligen se!

## NEKTARENS HEMLIGHET

I och med att Fabulos krossar sitt timglas är hans tid på jorden slut. Under honom exploderar närmast marken och breda sprickor i marken sliter sönder hela festplatsen. Fabulos och hans färdkamrater, samt även

SE TILL ATT ODLA KÄNSLAN AV  
MISSLYCKANDE OCH APATI.  
SNART BRAKAR NÄMLIGEN HEL-  
VETET LÖST...

OM FABULOS INTE GÅR MED PÅ  
ATT KROSSA SITT TIMGLAS  
KOMMER UTGÅNGEN ÄNDÅ ATT  
BLI DENSAMMA NÄR DET SISTA  
SANDKORNET TRILLAR NER.  
VILKET SKER... NUI!

FÖR EXTRA SPÄNNINGS SKULL  
KAN HU ETT ANTAL AV  
SATYRERNA FALLA NED OCKSÅ,  
ELLER VARFÖR INTE LÅTA HELA  
FESTEN RAMLA NED TILL  
HADES?



Sokrates, faller rakt ner i en djup skreva, rakt mot Underjordens rike...

Vägen till Underjorden är ganska lång och efter ett tag vänjer man sig vid att falla och kan till och med kommunicera. Det är då som Sokrates kommer med ännu en intressant upplysning.

"Skitkul! Här flyr man undan döden i Athén, bara för att ramla ned till Hades istället. Sjysst! Fast ni hittade ju Gudarnas Nektar i alla fall, det är ju inte dåligt."

Om någon undrar vad han menar börjar Sokrates att skratta. "Menar ni verkligen att ni inte kände till att Gudarnas Nektar är mjölken från en kotaur. Jösses, jag trodde att ni drev med mig."

#### GUDARNA FÅR BRÅTTOM

Nu är det dags att göra ett litet scenbyte igen. När gudarna får reda på att Filemons mjölk i själva verket är Gudarnas Nektar bör de få eld under fötterna. Låt inte Hades spelare delta i den här scenen, han är nämligen redan på väg hem och tänker minsann inte dela med sig till de andra gudarna när han har lagt vantarna på Filemon.

Scenen slutar med att de församlade gudarna beger sig ner till människornas värld.

#### MELLAN HADES OCH ZEUS

Plötsligt avbryts våra vänners lodräta färd mot Underjorden. De faller nämligen ner på en liten klippavsats som råkar befinna sig på precis halva vägen. Långt ovan deras huvuden kan man se sprickan som de föll ner genom, under dem stupar det rakt ner i svaveldimmorna. Det finns inget sätt att ta sig härifrån.

När allvaret i situationen har gått upp för dem ekar plötsligt Fabulos herres röst nerifrån underjorden. I stränga ordalag befäller Hades sin dörrvakt att genast komma hem och att ta med sig de andra dödliga. Detta är en order. Innan Fabulos hinner göra något överilat haltar Sokrates fram till stupets kant och ropar ner till Hades (med en torr akademisk stämma) att idag är det minsann Maximalianska Polplaceringsdagen, den dag då alla dörrvakter enligt avtal har ledigt från sina poster. Detta borde Hades hålla reda på, även om den bara inträffar en gång var 352:a år. Hades blir ganska sur över detta uppstudsiga uppträdande av en dödlig men meddelar att han minsann kan vänta en dag på sin fångst, de har ändå ingenstans att ta vägen.

Knappt har detta utspelat sig förrän man hör en dundrande röst från ovan. Detta är Zeus med de andra gudarna i släptåg som kräver att de kommer upp genast och överlämnar kotauren åt honom. Han är mycket hotfull och bör skrämman musten ur de församlade på avsatsen. Då träder Sokrates in ännu en gång och förklarar för alla att de faktiskt råkar befinna sig precis mellan jorden och Underjorden, den speciella plats där varken Hades eller Zeus har domvärjo. Så länge de stannar på klipphyllan är de alltså säkra.

Sådan är alltså situationen. Gudar ovanför och gudar under. Återstår alltså att se om de fyra kan förhandla till sig ett förmånligt avtal med Zeus (antagligen vill ingen förutom Fabulos ner till Hades). Detta kräver förstås att Filemon är redo att ställa sig till gudarnas tjänst. Vad exakt som händer här går naturligtvis inte att förutsäga.

Med Filemon som bytesvara kan man till exempel förmå Ares att lyfta förbannelsen över Jaffet, vilket kanske även har en sido-effekt. När Antabus inser att han under flera dagar har talat obehindrat med en kvinna så släpper kanske hans förbannade tunghäfta. Detta sker dock inte

ETT OVÄNTAT AVSLOJANDE.

DAGS FÖR ÄNNU ETT SCENBYTE.

DET FINNS ETT ANTAL FAKTORER SOM KAN SPELA IN FÖR FILEMONS VAL:

- 1) GRÄSET ÄR MYCKETGODARE UPPE PÅ OLYMPEN.
- 2) MAN ÄR MYCKET NÄRMARE STJÄRNORNA.

med automatik. Påpeka bara möjligheten för Antabus och låt honom rollspela det hela...

Det är heller inte omöjligt att få gudarna att låta Filemon först vara med på Antabus fest, innan han kommer upp till Olympen. På så sätt kan Antabus hålla sitt löfte att servera Gudarnas Nektar.



*Antabus hundraårsfest lyfte när nymferna äntligen dök upp.*

#### AVSKEDSFESTEN

En riktigt lycklig version av Sagan kommer naturligtvis att sluta med en enorm brakfest som varar minst en vecka. Om Antabus har blivit av med sitt handikapp kan han ta igen för nittionio års vändor som oskuld.

Om Jaffet har återvunnit sin sanna skepnad vill hon kanske ta sig tillbaka till sin oas fortare än kvickt, men förhoppningsvis stannar även hon på festen. Även om Fabulos och Filemon har lovat att återvända till Underjorden respektive Olympen så bör de också vara med på festen, något annat skulle ju vara hemskt oartigt.

Så slutar då sagan, förhoppningsvis i glädjens tecken, och har de inte slutat så festar de väl än...



I detta avsnitt finns beskrivningar av sagans karaktärer. Först kommer de blad som spelarna själva tar del av och efter det följer en del information som är till för spelledaren.

OM INTE ALLA KARAKTÄRERNA NÄRVARAR PÅ FESTEN SÅ KAN DU LÅTA NÅGRA AV GUDARNA STIGA NER SÅ ATT ALLA SPELARNA HAR NÅGOT ATT GÖRA.

# PRINS JAFFET

*"Raaap!!! Oroa er inte gott folk, jag är Prins Jaffet och jag skall hjälpa er ur alla era vedermödor. Lita på mig, jag är en Hjalte! Ta det lugnt, det här fixar jag ser ni. Var har ni det hemska monstret nu då? Vänta! Först tror jag att jag skall spy lite grand över hela jävla gatan här... Hääuurk! Åh fy fan, det var skööönt. Rensar magen och fixar munlukten på samma gång. Åhå, en fager beundrarinna! Kom hit en stund lilla flicka, det här är din stora chans att kyssa en Hjalte...<tvi!>"*

## VEM ÄR DU? VART ÄR DU PÅ VÄG?

Ditt sanna namn är Semiramis Ghazali och du är egentligen en arabisk gudinna. Sedan tjugo år är du landsförvisad och fången en mans kropp.

I tusentals år levde du i den lilla oasen Kitab-al-Shifa, ett avlägset paradiset långt borta från människornas värld. Då och då hände det att förbiresande människor stannade till på besök. Om de var snälla mot dig kunde det hända att du hjälpte dem, annars skrämde du iväg dem och åt upp deras kameler.

De konstigaste människorna är sådana som kallas "män". Sådana har du aldrig blivit klok på. Visserligen tycker du väldigt mycket om dem och du har ytterst lätt för att bli förälskad, säkert har du haft minst tusen älskare genom åren, men tråkigt nog fattar de dumma kräken aldrig när det roliga är slut. Istället börjar de babbla om evig kärlek och annat trams. Alla dina kärleksaffärer har slutat med att du varit tvungen att kasta ut din älskare i öknen, eller äta upp honom.

De människorna som kallas kvinnor förstår du dig på bättre, men du gillar dem inte. De är äckliga.

## FÖRBANNELSEN

En dag begick du misstaget att lämna Kitab-al-Shifa för att se dig runt i världen. Det skulle du aldrig ha gjort. När du återvände möttes du av en mäktig gud som kallade sig Ares. Han var arg och babblade en massa om att du krossade mäns hjärtan för nöjes skull. Sedan hängde han på dig ett halssmycke, "som bot för dina synder". Snabbt insåg du att Ares hade förbannat dig genom smycket, som har formen av en cirkel med en pil som pekar snett uppåt.



Förbannelsen, som skulle vara i hundra år, hade tre delar: 1) din kropp blev en mans kropp, 2) du kan inte återvända till din oas, 3) du måste uppträda som en man, om du låter någon ana att du inte är en riktig man förlängs förbannelsen med hundra år till.

## EN KARL BLAND KARLAR

Eftersom ingen får misstänka att du inte är en riktig man har du skrivt ned en lista på vad som är manligt eller omanligt. Den är du väldigt noga med att följa, även om du ibland glömmert bort dig.

- Män talar högt och framhäver alltid sig själva.
- Man skall överdriva när man talar om sig själv, speciellt om sina könsdelar tydligt.
- Helst skall man också svära mycket, det är manligt.
- Var klumpig; ha sönder saker, trampa folk på tårna.
- Drink mycket sprit och vin.
- Var allmänt ohyfsad.
- Det är omanligt att visa känslor, särskilt ödmjukhet.
- Man måste lägga så många kvinnor som möjligt och sen skryta inför sina vänner.





Det värsta med att vara man är att man måste låtsas tycka om kvinnor. Kvinnor är uppenbarligen lika attraherade av dig som män var förut, men du är inte ett dugg attraherad av dem, snarare äcklad.

#### ATT BRYTA FÖRBANNELSEN

Efter tjugo år som man har du insett att du aldrig kommer att klara av tjugo år till, än mindre åttio. Du kommer helt enkelt att förgås i frustration. Därför är du här, i landet där de Olympiska Gudarna bor, för att söka en lösning på Ares förbannelse. Än så länge har du inte haft någon tur, men du har slagit ihjäl en massa monster och spelat din roll som manlig hjälte med bravur.

#### SATYREN ANTABUS

När du anlände hit för fem år sedan blev du god vän med en skojig varelse med horn och bockfötter. Han hette Antabus Kakapatekap... nånting och var en Satyr. Antabus lärde dig att tala språket här och ni hade mycket roligt ihop. Tyvärr ramlade Antabus ner i en vulkan när du skulle rädda en liten stad från att ätas upp av lava-ödlor. Ända sen dess har du dock haft ett gott öga till Satyrer.

#### CYKLOPEN FABULOS

För ungefär ett år sedan träffade du Cyklopen Fabulos, en jättelik varelse som är minst lika gammal som du. Uppenbarligen har han väldiga problem med sin syn, något som han vägrar att erkänna för någon annan än dig.

Fabulos bor egentligen i Underjorden och är bara här uppe tillfälligt för att leta reda på "världens visaste man", vad han skall med honom till vill han inte säga. Kanske skall han ta honom till Hades. På sin rygg bär Fabulos ett tre meter stort timglas som tydligen visar när han måste återvända till Underjorden.

I alla fall så tänkte du att "världens visaste man" kanske skulle kunna hjälpa dig med Ares förbannelse. Och eftersom du och Fabulos kom väldigt bra överens så kom det sig att ni slog sällskap...

# FABULOS BOMBASTIKÓN

*"Förbluffade stirrar de enkla dödliga människorna på den imponerande varelsen som nedsänker sig till att fylla deras enkla tillvaro med skenet från sin gudalika uppenbarelse*

*- Jag, Fabulos,*

*av världens första, och främsta, släkte, en Levande Legend - här, på jordens yta!*

*En enkel men skön människokvinna närmar sig den Enögda Giganten. Med skakande händer träder hon in i Hans imponerande skugga. Fabulos ler lätt mot henne så att hon ej skall greppas av rädsla...*

*- Vad? Oj, ursäkta, står Fabulos i vägen för dörren? Fabulos skall genast flytta på sig, nådig frun. <ljud av trä som splittras> - Oj, där var visst en takbjälke minsann, ursäkta det var inte meningen. Se upp! Taket ramlar visst in. Vilken löjligt ömtålig byggnad det här! Hoppsan..."*

## CYKLOPEN FABULOS

Du och dina bröder föddes till denna värld vid tidens begynnelse, vilket var väldigt länge sedan. Så länge sedan var det att du faktiskt inte riktigt kommer ihåg hur det var. Detta är dock något du aldrig skulle erkänna, alla vet ju att en Cyklop aldrig glömmet något och det skulle ju inte se bra ut att erkänna att detta kanske inte är helt sant. När folk frågar dig om den gamla goda tiden brukar du berätta om hur mycket bättre allt var innan de stökiga människorna och deras gudar dök upp och rörde till allt.

Nuförtiden finns det nästan inga Cykloper kvar i världen. De flesta har jagats bort eller dödats av de där Olympiska Gudarna och deras hjältar. Jäkla uppkomligar! Själv har du och flera av dina bröder arbetat som portvakter i Hades, Underjordens rike, under de sista tusen åren eller så. Det är ett viktigt och ansvarsfullt jobb som medför stor status.

## FANTASTISKE FABULOS

Om man är åtta meter lång och ett av skapelsens första barn kan man ju knappast gå omkring och hålla en låg profil, eller hur? Dock skrävlar du aldrig! Det är bättre att imponera genom din blotta närvaro och att inta dramatiska poser i alla situationer är helt naturligt för dig. du talar långsamt och behärskat, i väl avvägda (kanske teatraliska) ordalag och omnämner alltid dig själv i tredje person.

Precis som alla cykloper så kan du slunga iväg åskviggas när du blir arg. Detta gör du nästa aldrig eftersom din dåliga syn gör att det alltid går hemskt fel.

På grund av ditt ensamma arbete har du lagt dig till med ovanan att konstant referera dig själv och ditt liv i tredje person. Du för en aldrig sinande monolog för dig själv och ibland händer det att du glömmet dig och tänker högt, speciellt händer detta när du blir upphetsad.

"Marken skakade när den Våldige Fabulos stred in i kammaren. Cyklopens fiender bleknade och föll tysta inför hans hotfulla enögda blick." <vrider lätt på överkroppen och spänner biceps>  
"Skuggorna spelade dramatiskt över hans jättelika kroppshydda. Fabulos vänner följde efter, tacksamma för det skydd som deras Enorme Följeslagare utgjorde..."

Faktum är att du ibland undrar om det verkligen finns några andra varelser än du själv. Egentligen är de kanske bara statister i din fantastiska historia? Vissa kanske upplever dig som lite disträ. Det är ju så svårt att koncentrera sig på andra när man är upptagen med att berätta en historia.





## FABULOS SYNPROBLEM



Din syn har aldrig varit bra och under de sista femhundra åren har den blivit riktigt usel. Så usel att du knappt kan urskilja vem du talar med om inte personen står väldigt nära eller är någon som du känner väl. Du vill absolut inte att andra får reda på ditt problem. Tänk bara, vilken hemskt statusförlust! Detta är orsaken till att du är så noga med att behålla din självbehärskning och att använda små gester, annars händer det bara att du har sönder saker och gör bort dig.

## SJÄLVMEDVETNE FABULOS

Att göra bort sig är din stora skräck, oavsett inför vem. Du är ju för bövelen en Cyklop och måste uppehålla respekt och vördnad för din peron och ditt släkte. Därför har du odlat din distanserade och lätt överlägsna attityd. Du tittar aldrig rätt på folk när du talar med dem, annars kanske de skulle märka att du inte riktigt kan se dem. Du kommer fortfarande ihåg den enormt pinsamma incidenten när du i femton minuter stod och berättade om dina äventyr för en marmorstaty medan folk skrattade bakom ryggen på dig. Vilken skam, vilken nesa!

Du har också slutat upp med att sova, delvis för att dina snarkningar har en tendens att orsaka jordbävningar men också för att du har så hemskt svårt att vakna (en gång sov du bort trehundra år).

## VAD GÖR DU HÄR?

Faktum är att det är just ditt synproblem som för dig upp ovan jord för första gången på tusen år. Av den förlorade själen Empedokles fick du höra att lösningen på ditt problem fanns hos en dödlig man som är "den visaste av alla män". Tänk vad fantastiskt det skulle vara att kunna se igen! Därför bad du Hades om lov att tillfälligt besöka människornas värld. Underjordens härskare var vänlig och beviljade din önskan men gav dig ett timglas som skulle bestämma hur länge du fick vara borta.

I nästan ett år nu har du sökt den visaste av alla män och ingenstans har han stått att finna. Din enda ledtråd är att han visst skall gå under namnet Sokrates. Det stora timglasets som du bär på din rygg har nästan runnit ut och då och då händer det att jorden mullrar under dina fötter. Din tid är snart ute...

## HJÄLTEN PRINS JAFFET

Under dina korta tid här uppe har du rest i sällskap med en trevlig människovarelse vid namn Prins Jaffet. Han är en annorlunda människa, stark och orädd som ingen annan. Nästan som en Cyklop, minsann. Det är synd att han jämt skall skryta så mycket. Jaffet är den enda som vet om ditt synproblem, han brukar sitta på din axel och viska riktningen i ditt öra när ni färdas.





# FILEMÔN

*"Filemon tittade upp över kanten på sina runda glasögon och konstaterade sävligt: Joooooo, nog blir det storm alltid, jojo, skrivet i stjärnorna minsann, just det. Se till att ta på dig gräsmössan jag stickade åt dig nu Antabus unge man, du vill väl inte dra på dig en lunginflammatioooooon. Nej just det. Ja se dagens ungdom. Förstår inte att ta de visas råd. Jag minns hur det var när jag var en liten kalv-taur, jojo, då rökte vi egyptisk vass, såg på stjärnorna och respekterade de äldre, just det, inte massa dunka-dunka, ravéfester och sånt där."*

## VEM ÄR DU?

Du är så vitt du vet världens enda Ko-taur, och du är stolt över det. Ta bara en sådan sak som att du producerar din egen mjölk. Det gör dig till en överlägsen varelse. Lite synd att du inte kan mjölka dig själv, då hade du varit helt och inte bara nästan självförsörjande.

Redan tidigt som ung kalv-taur tog du avstånd från dina kusiner kentaurerna, dessa monster, som bara rövar bort och våldför sig på unga kvinnor hela dagarna. Sådant gör att du skäms över att ständigt misstas för en kentaur.

Själv är du något av en övervintrad hippie, vetenskapsman, astrolog, shaman och gräsvetare. Det som inte du vet om olika grässorter och dess användning är inte värt att veta.

## FILEMON - SHAMANEN

En gång när du satt ensam och talade med stjärnorna upptäckte du till din förvåning att de svarade. Det är egentligen inte svårt att tala med stjärnorna men du vet ingen annan som gör det. Denna "förmåga" kommer ofta väl till pass då de celesta övervakarna ser och hör mycket om vad som händer i världen. Många av dem har blivit nära vänner och du tillbringar mycket tid i stillsam kontemplation och konversation med himlavalvet. Du känner till de flesta av stjärnbilderna. (Se bifogad stjärnkarta)

Förutom stjärnorna är havet din stora passion. Ibland stillsamt filosofiskt och ibland sprudlande fysiskt söker sig bäckarna ner mot livets urmoder. Helst av allt skulle du vilja bli återfödd som sjöko i ditt nästa liv. Tills dess tar du varje tillfälle att njuta av oceanens skönhet och mystik.

## FILEMON - ELITISTEN

Det är inte lätt att vara ödmjuk när man är bäst skulle du aldrig anstå dig till att säga. Men likväl, bördan på de upplysta att vägleda de svaga och mindre begåvade är ofta tung. Själv är du totalt självgående och behöver minimal hjälp utifrån. Lite uppskattning då och då skulle ju sitta fint, men det är inte alltid folk uppskattar din roll som hela världens kycklingmamma.

Du står över konstänkande, fördomar och andra begränsningar som många lider av. Du betraktar dig själv som könlös och hoppas en dag att kunna sprida ditt budskap om fred och samförstånd över hela världen. Du är helt enkelt en sällsamt snäll och upplyst ko-taur.



## ANTABUS

Antabus är förmodligen det närmsta en riktig vän du har. Han brukar hjälpa dig att mjölka ibland och han kan vara en bra lyssnare de stunder han sitter stilla. Han har följt dig i vått och torrt under de senaste åren och under ditt intellektuellt upphöjda ledarskap har ni vandrat runt och i världen och upplevt mycket. Det negativa med Antabus är att han är skrytsam och oförsiktig. Detta berör antagligen på att han är satyr. Hur som helst, han fyller snart hundra år och då bjuder seden att han skall ordna en stor fest. Eftersom han är ung har du tagit på dig själv att hjälpa honom. Han verkar bestämd på idén att kunna servera Gudarnas Nektar på festen. Du har (genialiskt nog) föreslagit att fråga Oraklet i Delphi hur man får tag i denna legendomspunna dryck, så det är dit ni är på väg.

## ROLLSPELSTIPS

- Tala sävligt och dra ut på vokalerna (mamma ko i Ferdinand på julafton).
- Samtalsämnen: Världsalltets harmoni under de upplystas översyn, Tusen och en sätt att använda den vanligaste grässorten i sitt hem och Årligt talat - har inte allting blivit väldigt dyrt nu för tiden (och dålig kvalitet är det också).



# ANTABUS PATATAPAKAPATAKEÛN

*Panflöjterna stämde upp, och ut på scen kom, spritt språngande naken - Antabus, och till allas förtjusning gjorde han sin hysteriska tjuravelsimitation. Under resten av förfesten gick han runt och upplyste gästerna med hög röst om den senaste veckans erövringar, från yppiga athenskor till voluptuösa spartanskor...*

## ANTABUS SATYREN

Du är Antabus satyren, centrum på alla fester, en hejare på flöjt och trumma. "Ingen fest utan Antabus" brukar dina vänner säga, och de har rätt! Du har verkligen vad som behövs för att lyfta en fest - utåtriktad, glad, en bländande humor, en mage som tål tunnor av vin. Du brukar uppföra improviserade skådespel, och dina djurimitationer är alltid uppskattade. Folk upphör inte förvånas när du berättar om dina sexuella utsvävningar, som satyrer skall göra!

## EN SJUK MEN FANTASTISK SATYR

Ända sedan du föddes har du trots allt haft ett problem, som plågat dig i nittionio år. Som alla satyrer älskar du allt vad kvinnor heter, javisst, du tänker inte på mycket annat, men varje gång en vacker människokvinna eller en förförisk nymf kommer i närheten av dig är det som om något bara lossnar i ditt huvud - hakan trillar ned, tungan slår volter i din gom och de enda ljud du kan åstadkomma är gutturala grymtningar. Det är fruktansvärt pinsamt, och du gör allt för att inte avslöja denna sjukdom (det vill säga du undviker kvinnor så gott det går)!

På grund av detta har du aldrig umgåtts med kvinnor på det sätt som du låter påskina, och utöver detta är du en av de extremt få satyrer som föds oskuld. Du har helt enkelt ingen som helst erfarenhet av kvinnor! För att dölja din skamsenhet låtsas du som om du inte bara är en vanlig satyr, utan den största av satyrer - en gudabenådad älskare, en fantastisk förförare, en sjukläkars festare... Så fort någon verkar vara bättre än dig, måste du reflexmässigt försöka övertrissa honom! Du kan inte hjälpa det! Ibland får dina överdrifter nästan eget liv, och det slutar ofta med att du själv är osäker på om de är sanna eller inte. "Va, jasad, men JAG då!? En gång hade jag en athenska som var så HÄÄÄÄR stor!!! Nej, fem athenskor!!! Oj oj oj, det var tider det!"

Nu är du, utöver just detta, en mycket trevlig satyr. Du kan alla lekar man ska kunna till fest och vardags, du har en stor repertoar på din flöjt, du kan sagor från när och fjärr. Du är uppskattad bland dina vänner (även om de aldrig har förstått varför du bara är med på förfesterna; "Men Antabus! Ska du gå IGEN? Snart kommer ju nymferna ju...".) Du älskar att slappna av i sommarvärmen, att äta gott och dricka vin (du dricker inget annat än vin!).

## HUNDRAÅRSFESTEN OCH FILEMON

Du är nu nittionio år, och när en satyr fyller hundra påbjuder traditionen att han skall ordna en stor fest, och eftersom du är den störste av satyrer vill du ordna världens bästa fest! Du funderar mycket på denna fest, och planerar hela tiden hur du skall kunna göra den till seklets bästa. Du har redan bestämt dig för att servera världens bästa drink, nämligen Gudarnas Nektar, men du har inget recept. En god vän till dig, kottauren Filemon, har lovat att hjälpa dig hitta denna dryck. Filemon är en mycket vis varelse, och du hyser stor respekt för hans vetande, och lyssnar gärna på hans råd. Du hjälper också till med att mjölka honom när det krävs, fastän du vet att Filemon tycker det är hemskt pinsamt (så du försöker skämta bort det) och fastän du själv tycker det är en smula otrevligt med mjölk.





## PRINS JAFFET FRÅN ÖSTLÄNDERNA

En gång kände du en riktig man som hette Jaffet, från Österlandet. Han var en riktig hjälte och kvinnoerövrare, som du beundrade oerhört och alltid ville överträffa. Du vet inte riktigt hur han försvann, men du har resonerat dig fram till att han dog en ärofull död när han räddade världen undan ett gigantiskt vulkanutbrott.

### SPELTIPS

Bortse från detta om du redan vet hur du skall spela Antabus.

- Lev ut när Antabus börjar tala om kvinnor! Yviga gester, stirrande blick, tala fort och högt...
- Rör dig som om du var en och tjugo lång och hade bockben!
- Låt käften gå i ett. Överträffa dig själv i att snacka skit!

## JAFFET

Jaffet är ju en odödlig gudinna som motvilligt är tvungen att spela rollen av en man. Eftersom han (hon) är totalt oförstående för män har han samlat på sig de flesta fördomar som finns och är övertygad att riktiga män faktiskt betar sig så. Om han skulle låta någon få reda på sin sanna natur kommer Ares förbannelse att förlängas med hundra år till och detta vill Jaffet absolut inte.

Fysiskt sett har Jaffet inga problem med att låtsas vara manlig hjälte. Med sin styrka och fantastiska reaktionsförmåga kan han lätt ensam ta hand om fem motståndare samtidigt. Vid sin sida bär han en utsmyckad kroksabel.

Utseendemässigt är Jaffet ett under, han har behållit all sin gudomliga utstrålning och hur nedsmutsad han än blir ser han alltid oanständigt bra ut. Hans attraktionskraft på kvinnor är oöverträffad, till Jaffets förtret hänger de i klasar runt honom. Detta kan ge upphov till roliga rollspelsituationer.

## FABULOS

För invånarna i Sagan är cykloper visserligen inte vardagsmat men inte heller råkar man i panik bara för att Fabulos dyker upp. De accepterar cykloper och gudar som en av världens självklarheter. Så länge Fabulos inte gör bort sig och blir tafatt är hans närvaro verkligen mycket imponerande och naturligtvis är de flesta väldigt noga med att visa stor respekt inför honom, något annat vore ju rent dåraktigt.

Man måste komma ihåg att Fabulos enorma kroppshydda och styrka i kombination med hans klumpighet gör att hans framfart nästan alltid resulterar i smärre naturkatastrofer. Så fort Fabulos gör något annat än står still och poserar ökar risken för detta. Även om han gör något så oskyldigt som att höja rösten finns chansen att något går sönder. Se till att Fabulos spelare förstår detta. Om inte, börja med små katastrofer och fortsätt upp på den seismiska skalan.

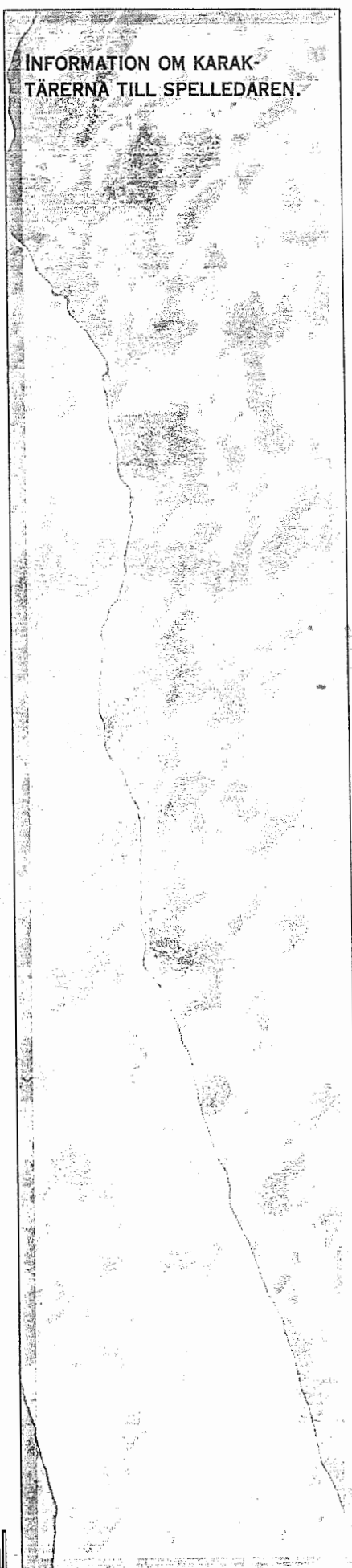
På grund av sin klumpighet är Fabulos effektivitet starkt begränsad. Om han inte får hjälp av de andra mer ("åt höger, Fabulos, höger!") så misslyckas det mesta han tar sig till och resulterar istället i någon lagom farsartad olyckshändelse.

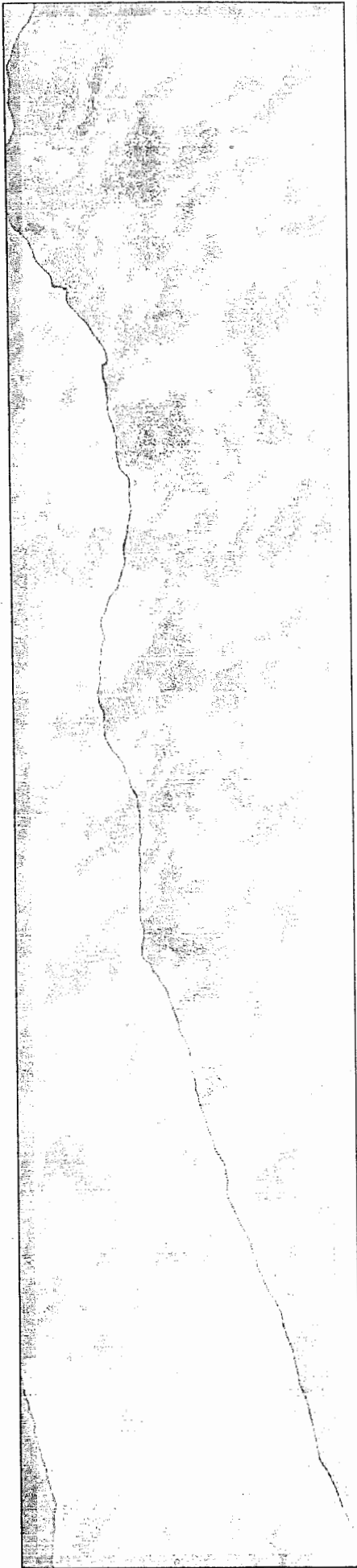
Ja, Fabulos kan verkligen slunga åskvigar om humöret faller på. Med tanke på att han nästan helt saknar djupseende och är extremt närsynt är detta oftast samma som att be om problem.

Ett annat intressant fenomen är det stora timglaset som Fabulos bär omkring. Detta verkar vara ett slags mått på hur lång tid han har kvar innan han måste hem igen. I verkligheten är timglaset inte ett mätinstrument, utan en bestämmande faktor. När det sista sandkornet rinner ut, då kommer Fabulos att hämtas tillbaka till Underjorden, punkt slut. Om någon kan komma på något enormt slugt sätt att stoppa sanden förlänger man automatiskt Fabulos frist. Normalt sett är detta omöjligt, sanden rinner bara åt ett håll, även om man skulle vända på glaset. Man vet dock aldrig vad rollspelare hittar på.

För att illustrera att Fabulos tid här uppe snart är slut händer det då och då att det öppnas sprickor till Underjorden under hans fötter. Detta fenomen växer sig starkare och allt mer hotfullt under Sagans gång.

### INFORMATION OM KARAKTÄRERNA TILL SPELLEDAREN.





Björn har blivit mycket tjock med åren och körs nu runt av Björnvaktaren i en stor vagn (därav Karlavagnen). Hon gnäller hela tiden på allt, och vaktaren är mest tyst.

## TVILLINGARNA

Tvillingarna Castor och Pollux är två avdankade hjältar. De gillar att skryta om när de slogs vid Troja, var med Jason och letade efter det gyllene skinnet och slog Heracles i armbrytning.

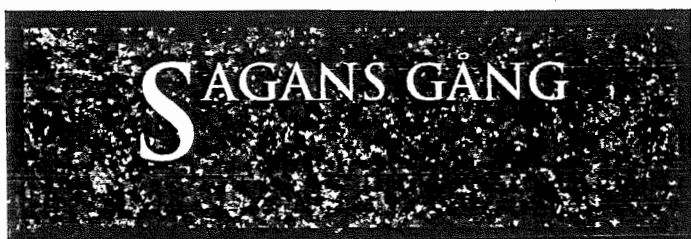
## VATTUMANNEN

Deukalion som också kallas vattumannen är greklands svar på Noah. Han och hans fru Pyrrha överlevde den stora Översvämningen efter att blivit förvarnade av Deukalions far Prometheus. När de gick i land på berget Parnassos frågade de Oraklet i Delphi om råd och fick då veta att de borde kasta sin moders ben bakom sig. Sålunda tog de upp stenar från marken och kastade bakom sig och vips så uppstod massa nya människor. Deukalion är numera ganska frånvarande och förvirrad. Han kan (med sin "gurglande" röst) ge ledtrådar till spelarna men linda i så fall in det i berättelser om allt möjligt ovidkommande.

## ANTABUS

Antabus är sagans spelevink, fartfylld och spexig med passande skavan-ker. Han kan uppväga de andras långsamhet, och dessutom ställas mot Jaffet i diskussioner om kvinnor och andra naturalistiska utsvävningar. Trots sitt stundom maniska sätt har Antabus inte svårt att bli omtyckt, utom när han börjar sluddra! Spelledaren måste hjälpa Antabus spelare med hans sjukdom, och se till att Antabus framstår som en fullständig idiot när tungan ramlar nedför hakan, dreglet flyger i kaskader när han försöker tala, och så vidare. Första gången det händer, spela ut totalt! En sak som kan bli viktig mot slutet av sagan är att Antabus bara dricker vin. Det står i karaktärsbladet - se till att han gör det!





## INLEDNING

Detta avsnitt syftar till att bistå spelledaren med tips om hur sagan kan spelas, och som sådant kan det gärna användas, förkastas eller revideras. De som spelat tidigare konventssagor finner här föga nyheter.

## OM SCENERNA

Sagan är här upplagd i scener, mer eller mindre fristående från varandra. De är uppgjorda att följas i den ordningen de står, men den obstinate spelledaren kan säkert finna utrymme att ändra dem och kasta runt dem i ordningen. Viktigast är att se till att spelarna på ett eller ett annat sätt avslutar sagan (om det så blir en finstämd slutscen eller ett snöpligt anti-klimax någonstans i mitten).

Uppkomna transportsträckor (som exempelvis skiftet mellan scen sju och åtta eller båtfärden till Delphi i scen fyra) kan skötas på olika sätt. Man kan helt enkelt spela dem, och låta karaktärerna agera fritt under mer eller mindre hektiska förhållanden. Man kan också anta rollen som sagoberättare (gärna med toga och mask) och med högtravande röst (gärna på hexameter) förkunna vad som sker, och låta spelarna lyssna. Ett tredje sätt är att förflytta sig upp till Olympen och låta spelarna anta rollerna av de grekiska gudarna som är församlade och åser karaktärernas äventyr. Något i stil med: "Och på Olympens dimmiga topp åså gudarna gruppens desperata försök att vända båten mot väst. Poseidon skrattade högt och sade...< pekar på spelaren som fått Poseidon >".

## ALEA NON IACTA EST

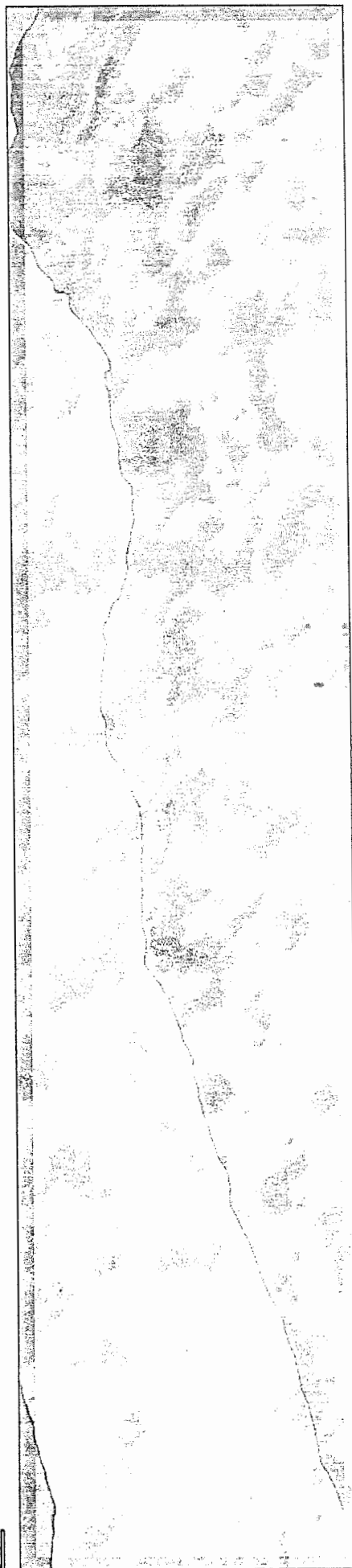
Tärningsslag och tabelltolkande är i den här sagan ersatt av berättande, där spelarnas inlevelse och roliga idéer ersätter slumpen. Grundidén är att det som är roligt sker, det som är mest sago-aktigt är det som inträffar. Var och en spelledar ändå som de vill, och det behöver icke ältas mer.

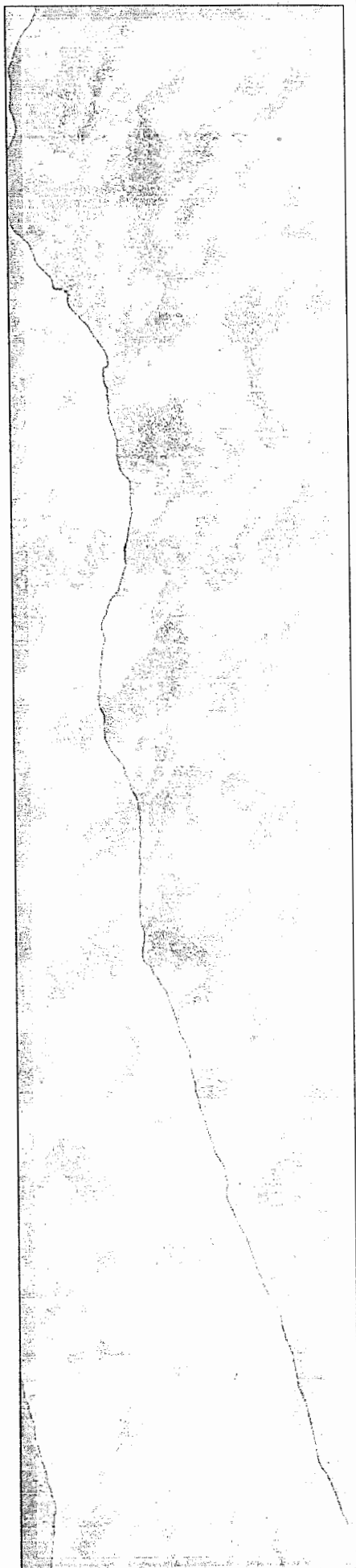
## TRAGOS ELLER KOMOS?

Spelledarna brukar sätta sin personliga prägel på sagan och de olika scenerna, alltifrån tio-timmarsspans med kammarspel eller tretimmarshysteri. Åter igen är detta helt upp till spelledarna, men alla lag varierar och vill ha olika saker. Modifiera sagan så att både du och spelarna får roligt. Om ingen har ens det minsta lilla roligt, använd de nedan angivna nödutgångarna!

## SPELLEDARENS HJÄLPMEDEL

- Nödutgång – I den här sagan kan gudarna som följer karaktärerna utgöra en ypperlig nödutgång. När som helst kan gudarna ingripa, Zeus kastar en ljungande blixtnedslående straff för någon oförseelse, Hades dyker upp och kallar ned Fabulos till Hades med omedelbar verkan, karaktärerna dör i Poseidons stormande hav... Men som sagt, detta är sista utvägen!





• Styrningsmedel – De ständigt återkommande medel som spelledaren här är åter igen gudarna. De kan alltid slänga in ett stormväder, en kraftig västanvind, ett jordskred eller vad som nu behövs för att få karaktärerna på "rätt" spår igen. Ett annat maktmedel är stjärntecknen, som kan ge Filemon diverse tips som kan föra sagan framåt. Om det är kris, kan de till och med avslöja stora hemligheter, men det ska egentligen inte behövas. Ett tredje maktmedel, som mer är syftat till att skapa frustration, är Gekkos. Han följer med i nästan varenda scen och fördunklar tillvaron med sin klumpighet och dumhet och kanske ibland, när det behövs, ett barns naiva genialitet.

• Stressfaktorer – Om sagan börjar gå på tomgång kan förstås alla medel ovan användas, men framför allt bör man använda Fabulos timglas och Antabus fest. Det är alltid bättre om karaktärerna stressar upp sig själva än att någon annan stressar upp dem! Släng in det när karaktärerna käbblar i överkant eller bara slappar: marken darrar under Fabulos fötter, ett sandkorn trillar ned med ett högt "pinnngg" eller Antabus drabbas av insikten att festen står runt hörnet.

#### GREKISKA NAMN

För känslans skull kan det vara trevligt att möta "vinodlaren Myrtilos" istället för "bonden Bengt". Här följer därför några exempel på passande personnamn i sagan.

Maskulina: Atreus, Aighistis, Anaximenes, Myrtilos, Oinomatos, Orestes, Pelops, Tantalos, Thales, Thyestes, Xenonphanes, Xenon, Xerxes.

Feminina: Iphigenia, Klytaimnestra, Lydia, Melena, Agathe.



## SMÅSCENER

Följande små scener är inte knutna till någon av de stora scenerna alls, de kan kastas in utan förvarning och har inte något alls med själva handlingen att göra. De kan användas på transportsträckor, om spelarna fattar tycke för en miljö och gärna vill stanna där en extra stund och dufår slut på idéer, när du bara vill bryta av med några minuters hysteri... Låt dock inte de här miniatyrscenerna bli för långa, låt det framgå att de är parenteser.

### TITHONOS

När sällskapet slått nattläger sätter cikadornas sång igång som på beställning. Det blir mycket svårt att sova om man inte kan få dem att vara tysta eller gå någon annanstans.

De högljudda cikadorna anföras av Tithonos. Denna cikada var en gång en vacker och ung adelsman som fångade Auroras uppmärksamhet. (Se avsnittet om stjärnorna.) Hon förälskade sig i honom och rövade sålunda bort honom. Han bad henne om evigt liv och hon gav honom det. Det slog honom för sent att det var evig ungdom som man skall fråga efter och inte evigt liv. När han sålunda var gammal och gaggig och Aurora inte var intresserad längre bad han henne att befria honom från varats outhärdliga börda. Men Aurora var inte imponerad utan lät honom fortsätta åldras till han förtvinat till en ynkelig cikada som numera ständigt klagar och jämrar sig över livets orättvisor.

Filemon kan tala med Tithonos (de andra också om de vill) och försöka lösa hans dilemma eller få honom att sticka och plåga någon annan.

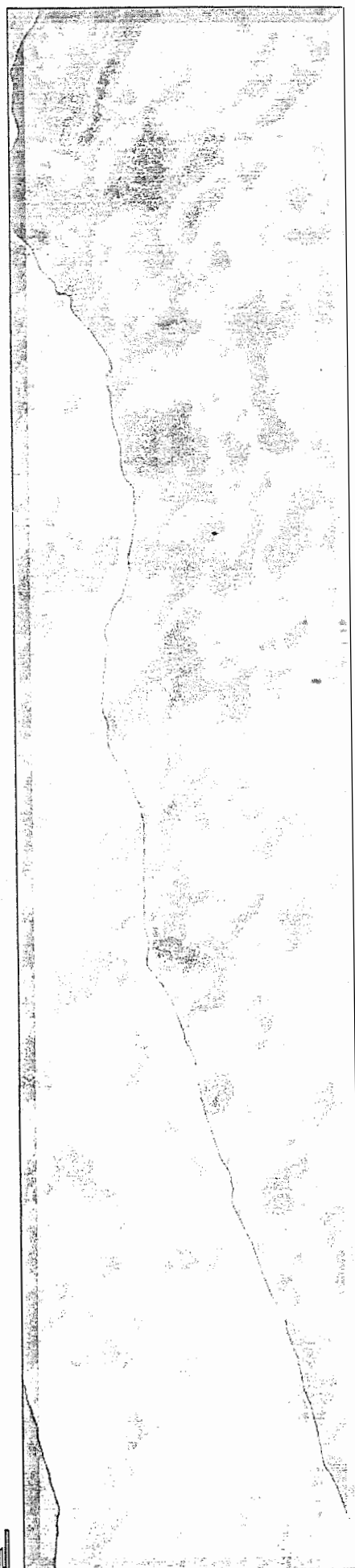
### HEFAISTOS STOL

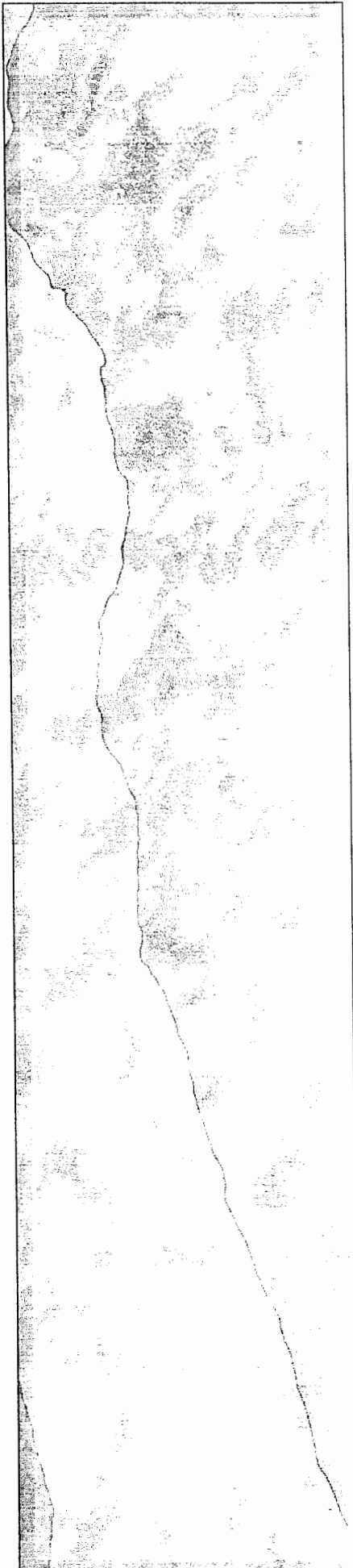
En vacker smidad metallfåtölj kommer i sällskapets blickfång. Det är en förtrollad stol. Hefaistos gjorde den en gång som en gåva till Hera. Det var i själva verket en hämnd för att hon kastade ut honom från Olympen för att hon ansåg honom för ful för att få vara gift med Afrodite.

Hefaistos som är smidekonstens mästare blev arg och tänkte ut en lämplig vedergällning för kantstött heder och brutna lemmar. Stolen är så beskaffad att om man sätter sig i den kommer man inte loss föränn man super sig full. Sålunda tvingade han den uppblåsta Hera att förnedra sig.

### IKAROS FALL

Solen skiner över gruppens huvud, och det är mycket stilla för ett ögonblick. Plötsligt hörs ett svagt pipande, som sakta stiger i styrka, till ett vinande, ett lågt utdraget rop. Snart syns en prick i skyn, och när pricken närmar sig ser gruppen hur den följs av en lång röksvans. Tjutet blir ett monotont gällt skrik och under ett ögonblicks tid kan gruppen se en





naken man med stora vita vingar som brinner, vitt uppspärade ögon. Sedan brakar varelsen ned i backen, i sjön, i havet eller var som helst - och försvinner!

### GORGONBEBISEN

Gruppen stöter på en gammal kvinna som varnar dem för den fruktansvärda gorgonen i grottan bortom kröken. (Medusa var en gorgon, med ormhår och så ful att folk förvandlades till sten om de såg henne!) Om gruppen utmanar ödet anfalls de strax av en trettio centimeter hög men väldigt aggressiv gorgonbebis med maskar som hår och ett jämmerligt fult ansikte. Alla som ser bebisen får omedelbart sina näsor förvandlade till sten (bebisen är inte fullt utvecklad än, och gorgoner mäter utveckling i fulhet, som alla vet).

## SPELARNAS BESKRIVNINGAR AV GUDARNA

### HADES

Du är Dödsguden, Domare över förgänglighet och förfall, Obestridd härskare över Underjorden och härförare av de dödas legioner. Ett rätt bra jobb faktiskt om man inte har något emot att jobba begravningskiftet (Fattar du. Ha ha ha. Begravningskiftet. Ha ha. Ja, hmm, i alla fall) Vissa anser att du har en barnslig, ytterligt morbida humor, men nåt kul måste man ju få ha även som dödsgud. Oftast brukar du dock mest försöka se imponerande ut i dina svarta trikåer och döds-kallehalsband.

Nu befinner du dig på besök på Olympen. Pappa Zeus har tydligen ordnat med någon form av berättarkväll och eftersom du misstänker att han har något i kikaren så kom du hit för att kolla läget. Stämningen bland gudarna är nämligen härligt nedstämd eftersom receptet på Gudarnas Nektar är försvunnet och drycken inte står att finna varken när eller fjärran. Du skulle vilja få tag i förfriskningen för egen del, mest för att det skulle vara en sån gigantisk knäpp på näsan åt dina uppblåsta syskon att behöva komma bugande till dig i Tartarus varje gång de skulle ordna fest. Du är bara för bra, alltså!

### POSEIDON

Du är havsguden Poseidon, beskyddare av sjöfarare och kallad Mäster Grymsvall. Ditt humör skiftar lika plötsligt och oförutsägbart som den djupa oceanen. Vissa stunder kan du vara porlande och sprittande för att senare bryta ut i en livsfarlig kaskad av vinande och svallande hysteri och återigen senare verka nästan slumrande och komtemplativt stilla och mystiskt vacker.

Du befinner dig på Olympen som gäst hos din uråldrige fader och kollega Zeus Vindmäster. Visserligen är inte familjesamlingarna vad de en gång varit sedan Gudarnas Nektar gick förlorad men Allfader tog till brösttonerna så du tänkte att en kortare tids frånvaro från ditt havsrike kunde inte skada.

## ARES

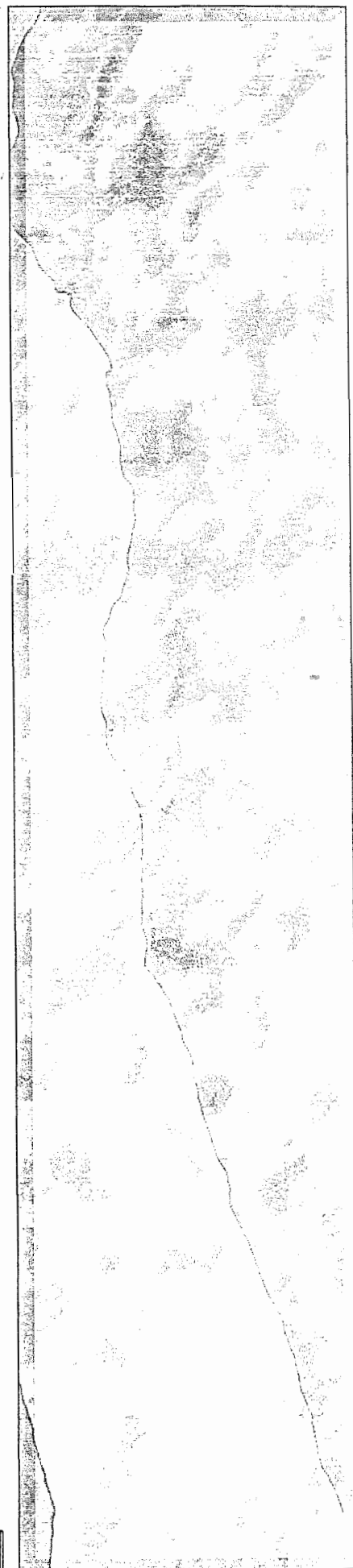
Krigsguden Ares det är du. Den främsta av alla krigsgudar. På alla sätt bättre än det där våpet Athena som också går omkring och kallar sig krigsgud. Löjligt. Du är Ares. Världens bästa krigsgud och du tar henne i ärlig kamp när som helst. Hon och hennes samförståndssnack, hon behandlar dig som ett barn. Dig, Ares! Om hon inte var så förbannat söt skulle du nita henne på direkten. Suck. Det har gått så långt att du föraktar alla kvinnor. Du har blivit en förkämpe för svikna och olyckligt förälskade krigare. Före trettio år sedan t.ex. fick du höra talas om en förförlig öken-ande som lockade och fördärvade män. Du förbannade henne till att under hundra år vandra i en mans gestalt, förvisad från sin oas, och få uppleva allt vad det innebär att vara en missförstådd hjälte. Hon tog det ganska hårt men det var bara rättvist. Lika bra dock att inte berätta något för de andra gudarna om Jaffet som hon/han kallar sig nu. De skulle ändå inte förstå.

Nu befinner du dig på berget Olympen, ditkallad av din far Zeus, för en familjesammankomst. Du kände dig inte direkt sugen eftersom Gudarnas Nektar har gått förlorat (Dionysos det fettot har druckit upp alltihop) och du hellre är ute i världen och slåss nuförtiden. Eftersom Hon antagligen kommer dit så var du dock så illa tvungen att dyka upp i alla fall.

## DIONYSOS

Raj raj raj och en flaska med... Nektar...snyft. Hemska öde att vara hänryckningens gud i dessa tider av torka på Nektar. Du kunde omöjligen veta att det var den sista flaskan av Gudarnas Nektar du hävde i dig. Nu är den slut och festerna är inte vad de varit. Ja ja, man kan inte deppa hela dagarna. Vin och sång åt folket! Nu är det fest. Pan! Korka ur ett par tunnorr rötjut! Raj raj...burp... raj raj.

Du befinner dig nu på Olympen för att delta i en familjetränff anordnad av pappa Zeus.







GARGITO  
ERGO  
TOMTICUS  
SUM



## HADES

Du är Dödsjuden, Domare över förgänglighet och förfall, Obestridd härskare över Underjorden och härförare av de dödas legioner. Ett rätt bra jobb faktiskt om man inte har något emot att jobba begravningskiftet (Fattar du. Ha ha ha. Begravningskiftet. Ha ha. Ja, hmm, i alla fall) Vissa anser att du har en barnslig, ytterligt morbida humor, men nåt kul måste man ju få ha även som dödsjud. Oftast brukar du dock mest försöka se imponerande ut i dina svarta trikåer och dödskalleshalsband.

Nu befinner du dig på besök på Olympen. Pappa Zeus har tydligen ordnat med någon form av berättarkväll och eftersom du misstänker att han har någonting i kikaren så kom du hit för att kolla läget. Stämningen bland gudarna är nämligen härligt nedstämd eftersom receptet på Gudarnas Nektar är försvunnet och drycken inte står att finna varken när eller fjärran. Du skulle vilja få tag i förfriskningen för egen del, mest för att det skulle vara en sån gigantisk knäpp på näsan åt dina uppblåsta syskon att behöva komma bugande till dig i Tartarus varje gång de skulle ordna fest. Du är bara för bra, alltså!

## POSEIDON

Du är havsguden Poseidon, beskyddare av sjöfarare och kallad Mäster Grymsvall. Ditt humör skiftar lika plötsligt och oförutsägbart som den djupa oceanen. Vissa stunder kan du vara porlande och sprittande för att senare bryta ut i en livsfarlig kaskad av vinande och svallande hysteri och återigen senare verka nästan slumrande och komtemplativt stilla och mystiskt vacker.

Du befinner dig på Olympen som gäst hos din uråldrige fader och kollega Zeus Vindmäster. Visserligen är inte familjesamlingarna vad de en gång varit sedan Gudarnas Nektar gick förlorad men Allfader tog till brösttonerna så du tänkte att en kortare tids frånvaro från ditt havsrike kunde inte skada.

## ARES

Krigsguden Ares det är du. Den främsta av alla krigsgudar. På alla sätt bättre än det där våpet Athena som också går omkring och kallar sig krigsgud. Löjligt. Du är Ares. Världens bästa krigsgud och du tar henne i ärlig kamp när som helst. Hon och hennes samförståndssnack, hon behandlar dig som ett barn. Dig, Ares! Om hon inte var så förbannat söt skulle du nita henne på direkten. Suck. Det har gått så långt att du föraktar alla kvinnor. Du har blivit en förkämpe för svikna och olyckligt förälskade krigare. Före trettio år sedan t.ex. fick du höra talas om en förförisk öken-ande som lockade och fördärvade män. Du förbannade henne till att under hundra år vandra i en mans gestalt, förvisad från sin oas, och få uppleva allt vad det innebär att vara en missförstådd hjälte. Hon tog det ganska hårt men det var bara rättvist. Lika bra dock att inte berätta någonting för de andra gudarna om Jaffet som hon/han kallar sig nu. De skulle ändå inte förstå.

Nu befinner du dig på berget Olympen, ditkallad av din far Zeus, för en familjesammankomst. Du kände dig inte direkt sugen eftersom Gudarnas Nektar har gått förlorat (Dionysos det fettot har druckit upp alltihop) och du hellre är ute i världen och slåss nuförtiden. Eftersom Hon antagligen kommer dit så var du dock så illa tvungen att dyka upp i alla fall.

## DIONYSOS

Raj raj raj och en flaska med... Nektar...snyft. Hemska öde att vara hänryckningens gud i dessa tider av torka på Nektar. Du kunde omöjligt veta att det var den sista flaskan av Gudarnas Nektar du hävde i dig. Nu är den slut och festerna är inte vad de varit. Ja ja, man kan inte deppa hela dagarna. Vin och sång åt folket! Nu är det fest. Pan! Korka ur ett par tunnor rötjut! Raj raj...burp... raj raj.

Du befinner dig nu på Olympen för att delta i en familjträff anordnad av pappa Zeus.