

Efterfesten

Ett GURPS Discworld-äventyr
för fyra spelare

av
Erik Nolander
och
Otto Wintzell

All text Copyright © 1999 Erik Nolander och Otto
Wintzell

Inledning

Kära Spelledare!

Välkommen till GURPS Discworld-äventyret *Efterfesten*, det första Discworldäventyret i SydCons historia! Innan du kör äventyret är det ju bra om du har ett hum om vad det går ut på, så läs gärna igenom det typ en två gånger så där om du hinner. Om du har några frågor, går det bra att ringa mig, så får vi se om jag kan svara. Telefonnummer kommer nedan. Jag vill också passa på att nämna att det är en i vissa fall fri tolkning av Terry Pratchetts värld jag har gjort. Jag har försökt behålla de delar jag tycker om och som passar in i äventyret, och lagt till en del som inte direkt nämns i vare sig romanerna eller GURPS-boken. Av detta följer naturligtvis också att det är fritt fram för dig som spelledare att lägga till detaljer och kanske till och med ändra på en del (små)saker i äventyret. Jag gör inget som helst anspråk på att ha hittat den definitiva tolkningen på t.ex. The Cavern, fast jag tycker att den som finns här är bra! Man kan väl dock säga att *Efterfesten* utspelar sig någon gång efter händelserna i *The Last Continent*, och att jag i möjligaste mån använt mig av *The Streets of Ankh-Morpork*-kartan. Det är heller inget krav att du som spelledare är Discworld-expert för att kunna köra äventyret, även om det hjälper att ha en viss kunskap om världen. Jag svarar som sagt gärna på frågor om du har några. Det finns även en bilaga som förklarar det viktigaste om Ankh-Morpork och Discworld, om man inte läst böckerna. På vissa strategiska ställen i äventyret finns det även små rutor med NPC-beskrivningar, om man vill ha lite rollspelstips. Tyvärr har jag inte kunnat ta med någon karta över Ankh-Morpork, på grund av scanner-otillgänglighet och copyrightproblem. Jag tror dock inte att detta behövs för att kunna köra äventyret. Pratchett själv hävdade ju länge att det inte gick att göra någon karta över stan... Här följer en kort sammanfattning av äventyret. Den är något förvirrad, men det mesta klarnar i själva äventyret:

Det är magikerkonvent i Ankh-Morpork, det första i stans historia. Rektor Ridcully har fått blodat tand sedan han stött på magikerna i EcksEcksEcksEcks, och har bestämt för att ett konvent för att träffas, umgås och byta dåliga vitsar är en bra idé. Detta har fått gensvar över hela Discworld. Magiker har strömmat till Osynliga Universitetet för att delta och bråka med varandra. Här kommer spelarna in. De spelar här ett gäng misslyckade magiker, som med något undantag aldrig har lärt sig någon magi. I sitt utanförskap har de funnit varandra och delar nu rum och krognotor med varandra. Eftersom de utländska magikerna antagligen inte känner till stan särskilt bra, har Ridcully beslutat att utse ett gäng faddrar till varje besökare, och eftersom rollfigurerna delar rum fick de ta hand om en gästande magiker tillsammans: druidbonden Lleif Llaghurblladhur från Llamedos. De första de gjorde efter att ha inkvarterat hans saker var att ta med honom på en riktig krogrunda, som gick över halva stan och slutade på ett litet pensionatrum de hyrde då de inte kom in på skolområdet. Under krogrundan lyckades de även sätta eld på en del av Offlertemplet och förnedra Offlers kultister. Väl inne på pensionatet däckade Lleif, som inte tål lika mycket som de festvana rollfigurerna. ...vilka gled längre och längre in i det träsk av magikerskryt, trötta teoretiska diskussioner och lama in-jokes som florerar varhelst magiker super till det...

”Jag undrar vad som händer, om man åker tillbaka i tiden och hindrar sina föräldrar från att träffas”, mumlade Norm, som under den senaset halvtimmen suttit och försökt vrida ett möbiusband av Kneponides Gyllene Maggördel. Rufus lyfte på huvudet och fixerade

honom med en blodsprängd blick. "Går att göra. Vem vill föschöka? Vill föschöka?" Kort tystnad, varpå allas blickar i drucket samförstånd föll på den snarkande Lleif."

Rufus har nämligen i sitt något förvirrade minne en magisk ritual, som han bara minns då han är riktigt full: Dropus Fabulösa Tidsvrängare. Denna ritual har inte använts på över tvåhundra år, på grund av de potentiellt livsfarliga följderna. Detta hindrade dock inte de spritstinna skämtarna, som raskt tog sig an förberedelserna. Mycket riktigt hamnade de på en logdans i Llamedos ungefär trettio år tidigare, och Rufus charmade Lleifs mor så burdust att hon aldrig ens såg åt hans stackars far. Väl tillbaka i sin egen tid lommade de tillbaka till universitet på morgonkvisten, utan Lleif... däckade på sitt rum och glömde alltsammans.

Konsekvenserna av ritualen blev ju rätt extrema för stackars Lleif. Han håller helt enkelt på att sluta finnas till. (Att finnas till är ju en egenskap som alla andra, och han håller gradvis på att förlora den.) När äventyret börjar kan han fortfarande göra sig märkbar genom sina handlingar, fast han kan inte ses. Samtidigt håller omvärlden på att anpassa sig till hans icke-existens. Det blir svårare och svårare att minnas honom, och hans försvinnande får liksom en fjärilseffekt på resten av tidväven (se Terminalen, nedan).

När äventyret börjar, står de bakfulla rollfigurerna och genomlider en invigningsritual i aulan. Ganska snart blir de anklagade för att ha slarvat bort Filiburs Förtorkade Fladdermus, en relik som Lleif hade med sig, och som just nu befinner sig i något slags limbo tillsammans med Lleif själv. De har inget minne av vare sig Fladdermusen eller Lleif. Efter diverse efterforskningar står det klart att det var en rejäl krogrunda kvällen innan. De ger sig ut på stan på jakt efter fladdermusen, och råkar ut för några förnedrande situationer, som beror på fyllelöften de gav kvällen innan. Till slut hamnar de på pensionatrummet, där de plötsligt minns allt de gjort. Samtidigt manifesterar Offler sig i Ankh-Morpork, hämndlysten som aldrig förr. Spelarna flyr då förhoppningsvis tillbaka i tiden, och hamnar i Terminalen, där alla tidsresande passerar. De får reda på att de måste se till att Lleifs föräldrar träffas, annars får deras handlingar extrema konsekvenser. Efter ännu en resa till logdans lyckas de förhoppningsvis nullifiera ritualen och de återbördas till Ankh-Morpork tillsammans med Lleif och Fladdermusen. När de tror att allt är som vanligt igen, visar det sig att Offler fortfarande är kvar, och äventyret slutar med en sista förnedring av de stackars rollfigurerna. Klart!

Några få ord innan äventyret börjar. Som kanske märks, växlas det en del mellan engelska och svenska namn i äventyret. Det är nämligen så att jag tycker bättre om de engelska namnen i de flesta fall... Ibland blir det dock lite löjligt att prata svengelska när man spelar på svenska. Därför har jag gjort lite översättningar av vissa namn, till exempel magikertitlar, när det skulle bli alldeles för klumpigt att blanda in engelskan. Däremot kommer Dibbler för mig alltid att heta Cut-Me-Own-Throat, och inte Det-Blir-Min-Ruin, och så är det bara.

Vad gäller de besvärjelser som nämns på Norms rollfigursblad, så är de som de låter: Frammana isbitar fixar en liter isbitar, Hitta fuktskador letar upp alla fuktskador inom tio meter och Döda Ohyra tar kål på mjölbagg, husmöss, myror, pälsängrar och andra små skadedjur.

Som du också kommer att märka, är detta ett väldigt styrt scenario. Det är mycket svårt att misslyckas (det går egentligen bara på ett ställe), och det är så det ska vara. Efter att ha spelat otaliga konventsscenarion under de senaste 14 åren (nu fick jag sagt det också...) är jag trött på äventyr där man kan misslyckas bara för att man inte pratade med halvtrollet i rum 23 vid

rätt tidpunkt, eller för att man glömde memorera rätt besvärjelse när äventyret började, eller för att man inte kände till den där specialregeln som finns med i supplement XXXIV. Jag tycker att det viktigaste i ett rollspel är att spelare och spelare har kul, och det gäller speciellt på ett konvent då man bara har en begränsad tid på sig. När *Efterfesten* börjar, har visserligen spelarna ingen aning om vad som hänt eller varför, men det är inga problem att ge dem små knuffar om det behövs, och det förstör heller inte äventyret. Tyngdpunkten bör ligga på rollspelandet mellan rollfigurerna, och inte på att de ska pressas att klara av scenariot. Slutet kan nog till och med kännas som ett anti-klimax om man är en typisk stridsrollspelare, men det går helt i linje med resten av scenariot!

Till sist hoppas jag som sagt att du och dina spelare får några roliga timmar med Efterfesten, för det är det som är meningen!

Erik Nolander (B.F., B.El.L., B.C.R., D.M.Phil., D.M.S., D.W.) MIB #2310
0739 – 880 923

Kapitel I

Aulan

Börja äventyret med att dela ut rollfigurena till spelarna, och låt dem presentera sig för varandra. Berätta att de känt varandra i ett halvår ungefär, sedan de hamnade i samma studentrum inför förra terminen. Eftersom alla på något sätt har hamnat lite utanför den egentliga universitetsgemenskapen, fann de varandra nästan direkt, och har tillbringat de senaste månaderna med att systematiskt utforska Ankh-Morporks krogar, och därmed också utvecklat en smärre alkoholism. När de börjar känna sig redo, läser du upp följande för dem:

Det är något ljust och vasst som vill in i era ögon. Det är kvalmigt. Det mesta gör ont. Det smakar illa i munnen. Vad är det som svettas så äckligt? Det har pågått länge. Det fortsätter och fortsätter. Det luktar rök i näsan. Någon bär fram en, vad heter det nu, en såndär glödandekol-moj. Nu luktar det rökelse, bättre. Fan vad alla trängs. Vad säger han? Vad säger dom, dom sjunger, det är nog en kör. Vänta nu, den här lokalen verkar bekant på något vis. Just det ja.

*Det är magikerkonvent i Ankh-Morporck. Eftersom ni inte riktigt räknas som magiker, slapp ni vara med och förbereda under gårdagen, så ni var nog lediga. Tror ni. Det är lite svårt att minnas vad ni egentligen gjorde igår, det är liksom lite dimmigt och det gör ont i huvudet när ni försöker tänka. Just nu står ni mitt bland konventsdeltagarna i universitetets stora aula. Invigningsceremonin verkar ha pågått rätt länge, ni är inte säkra på hur länge men det verkar hållt på en bra stund. Dom verkar hålla på att utföra nån gammal rit och en massa relikter och annat håller på att bäras fram till podiet under stort allvar och högtidlighet. Vicerektorn mässar på. "Bär fram den Läskiga Läckande Luren!". Han gör ett kryss på sin lista. "Bär fram den Trevliga Tenn-Triangeln!" Ett kryss till. "Bär fram det Magiska Marsvinet av Marsipan!" ... "Bär fram Filiburs Förtorkade Fladdermus!" Här blir det något tystare. Processionen verkar komma av sej. "Jag sa: Bär fram Filiburs Förtorkade Fladdermus". Plötsligt verkar det som om det håller på att bildas en cirkel av tomrum runt just er. "Jo jag sa BÄR FRAM DEN FÖRTORKADE FLADDERMUSEN!!!!!"
Allas uppmärksamhet verkar ha riktats mot er. Något verkar vara fel. Varför ser alla så otåliga ut?*

Vicerektorn klättrar nu ner från podiet och banar sig väg fram till spelarna. Han synar dom strängt uppifrån och ner, med en ogillande rynka i pannan, och säger: "Var har ni Fladdermusen, era sorgliga klantar?" Här är det fritt fram för spelarna att improvisera ett svar, men om dom undrar över vad som pågår kan spridda minnesbilder göra sig påminda.

Gud vad mycket sågspån och stövlar det var här... wow! Vilken idé jag just fick, måste berätta den för dom andra innan jag glömmer bort den men vad mycket grus det kommer in i munnen! (Chico)

Där är ju jag i glaset, vad flottigt det var varför har jag tre huvuden. Vad ont det gör i handen oj där var en snäll hund! (Lopez)

Bom bom bom bom... Bra musik på det här scht... scht... den här platsen. Troll troll troll troll... Oj då. Hur får han plats med den i den lilla? Bom bom bom bom... (Norm)

Wooooohooooooo!!!!!! PAAAAAAARTY!!!!!! (Rufus)

Vad spelarna ska fatta är att de inte egentligen har en aning om vad som har hänt med fladdermusen men att det tydligen var dom som hade hand om den, och att dom känner sej väldigt bakfulla, dåliga, skyldiga, trötta, smutsiga och förvirrade. Vicerektorn är inte nådig i sin kritik men ger spelarna 24 timmar att fixa fram fladdermusen, annars blir dom relegerade, dödade och retade – i nämnd ordning.

Här får du gärna stanna upp som spelledare och låta spelarna rollspela själva lite grann och se om dom kommer på några bra idéer. Antagligen är de ganska förvirrade, och har inte en aning om vad de ska göra. De har ett studentrum som de kan undersöka om de vill, och frågar de inte om detta får du gärna påpeka det. Om de går till rummet (som beskrivs nedan) kommer de att hitta ett konventspergament, som blir deras viktigaste ledtråd genom hela äventyret. I pergamentet finns nämligen förkryssat de platser som de besökte kvällen innan, och det är ju alltid något att gå efter. Skulle de visa sig att spelarna inte känner för att gå till sitt rum, är det ju faktiskt på det viset att Norm "råkar" ha en broschyr i fickan, märkt på exakt samma sätt (vilket sammanträffande, va?). Skulle spelarna till äventyrs inte ens känna för att ta en titt i sina fickor, är det bara att säga till den som spelar Norm att "det är något som kliar innanför dina byxor", och det borde väl ta skruv. Om de fortfarande envisas med att inte fatta en enda vink från dig, vördade spelledare, släng fram pergamentet mitt framför näsan på dem och muttra något i stil med "verkar som det inte bara är rollfigurerna som är tröga...". Ge dem nu lite tid att titta igenom pergamentet, och beundra den vackra prosan. Fråga sedan vad de tänker göra. Vill de gå omkring på universitetsområdet, är det mer folk där än vanligt. Voodoomästare från Genua, häxor från Lancre, gatumagiker från Sto Helit, mystiker från Agateaimperiet - ja, hela skolan är fylld med gästande magiker från hela disken. De kommer dock inte att hitta något egentligt matnyttigt på skolområdet, mer än att de kan få bekräftat av dörrvakten att de var ganska fulla när de kom hem någon gång vid fem-tiden i morse. Om de frågar vakten om någon mer var med dem, får han något tomt i blicken, som om han inte riktigt förstår vad de pratar om, men sedan säger han att "nej, det var bara ni fyra. Vem skulle mer ha varit med?" Till slut bestämmer de sig antagligen för att ge sig ut på stan, och försöka ta reda på vad som egentligen hände igår kväll.

Studentrummet: Det är en väldig röra inne i rummet. Kläder ligger spridda över hela golvet, sängarna är obäddade, eller inte bäddade alls, och på skrivbordet har någon byggt en synbart instabil skulptur av tre stolar, en pall och ett gäng galgar. Genom en ofattbar slump ligger det dock en broschyr fullt synlig mitt på golvet – konventsbroshyren (subtilt, eller hur?). Det finns inga spår av den försvunne magikern, och skulle spelarna fråga om de minns varför de har fått tag på broshyren (de är ju trots allt inga gästande magiker), känns det som om något som de borde veta, men inte riktigt kan komma på. Det ligger liksom om hörnet i hjärnkantoret, som just nu är lite väl ostädat. Lopez har även en ryggsäck här, fylld med typiska äventyrargrejer, som hon gärna får ta med sig. Ryggsäcken innehåller 15 meter rep, en lykta, tio dagars ransoner torkad mat, tre facklor, elddon, teleskoppåle (utfällbar till tre meter), en spegel, tändolja. Kommer spelaren på något annat troligt som kan vara i ryggsäcken, så tillåt det.

Gräva i fickorna: Om spelarna börjar söka igenom sina fickor hittar de följande:

Rufus

- 1 pipa
- 1 paket tobak
- 3 solkiga spelmarker
- 1 tygbit, troligen en näsduk

Lopez

- 1 dolk
- 5 dollar
- 1 burk smörjolja
- 1 tummat exemplar av Cohen Barbarens
*"Inn Juste 7 Dayes, I Wyll Make You a
Barbaerian Heroe"*
- 1 banan

Norm

- 1 kulram, modell liten
- 1 konventsbroshyr
- 4 dollar
- 17 cent

Chico

- 1 fickplunta, tom
- 3 cigarrer
- 1 spetsnäsduk
- 2 strumpor
- En nyckel
- En påse med sten

Kapitel II

Ankh-Morports gator är som vanligt trånga, smutsiga och högljudda. Även här kan spelarna märka att det syns lite mer magiker än vanligt. De flesta av dem bär på souvenirväskor, och har satt fåniga tygdekaler på sina trollkarlsmössor och kåpor. Ingen av magikerna bryr sig särskilt mycket om spelarna, om de inte går fram och pratar med dem. De kommer då att bombarderas av typiska turistfrågor ("Närmaste bra restaurang, var ligger den?", "Var kan man köpa de där pittoreska läderflodhästarna som är *så* populära hemma i Bugarof?"), men ingen av magikerna har någon aning om vad spelarna gjorde igår, eller om det var någon med dem. Lleif reste dessutom ensam från Lamedos, så det finns ingen på magikerkonventet som har någon klar bild av honom från ankomsten (och ännu mindre nu...).

Tanken är nu att spelarna ska fastna för de inringade ställen i konventsbroshyren, och ge sig dit och undersöka. Mycket riktigt är också detta ställen som de besökte kvällen innan, och dessa beskrivs lite längre ner. Nu finns det ju en viss chans att de bestämmer sig för något helt annat, t.ex. att gå till The Dysk, eller till The Mended Drum, men tyvärr kan jag av utrymmesskäl inte ge någon beskrivning av allt som finns att göra i Ankh-Morpork. Jag hänvisar till *GURPS Discworld* och *The Discworld Companion* om de vill hitta på något annat. Är du inte så van vid Discworld, så ta en titt i bilagan som hänger med äventyret. Där finns det lite mer uppslag och idéer. Är det dessutom så att spelarna hittar på något helt oförutsett (man vet ju hur spelare är...), är det bara att improvisera! Stan är ju rätt stor, och inte ens hälften har beskrivits i böckerna så nog finns det utrymme för egna idéer.

Spelarna kommer också att råka ut för lite händelser när de vandrar omkring på gatan. Dessa kan hända när du känner för det, om det t.ex. börjar gå lite på tomgång, och det är heller inte nödvändigt att allt inträffar. Alla dessa händelser har någon koppling till Offler, det vill säga, rollfigurernas ödeläggelse av Offlertemplet kvällen innan. De tre som finns är bara förslag, och du får gärna hitta på mer. Det är också bra om en del oförklarliga saker inträffar då och då. Lleif följer nämligen efter spelarna hela tiden, utan att synas, dock. Hans existens håller som sagt på att upphöra, men det sker gradvis, vilket gör att han fortfarande kan göra sig bemärkt (i och för sig bara som en något kraftlös poltergeist, men ändå). Längst bak i äventyret finns en lista på saker som kan inträffa, och i platsbeskrivningarna finns också lite detaljer. Med jämna mellanrum kan du också slå ett IQ-slag för spelarna. Om någon slår **över** sin IQ, får han/hon en flashback från kvällen innan (dessa finns i en bilaga längst bak). Eller också kan du helt sonika bestämma att nu är det dags för en flashback, istället för att slå. Valet är ditt!

Blandat Offleriana som händer på stan

- När de går förbi Offlertemplet märker de att någon målat Offlerstatyns svans randig och satt på den ett par grälla kalsonger. Några kultister håller på att försöka tvätta bort färgen, men den verkar sitta bra.
- En Offlerlönnmördare smyger på rollfigurerna och tänker försöka döda dem. Det här kan gärna hända om spelarna befinner sig i en gränd någonstans. Medans de går där intet ont anande, får de plötsligt se en skugga på väggen framför sig med en höjd kniv. När de vänder sig om står där en stor lönnmördare iförd krokodilmask och håller en kniv som riktigt dryper av gift. Han gör ett utfall mot en av spelarna, då han plötsligt snubblar till och faller rakt på sin förgiftade kniv och dör... Naturligtvis har Lleif lagt krokben för honom, medvetet eller omedvetet.
- På en husvägg har någon skrivit, med en handstil som påminner om Norms: *Offler fuger febra-fnoppar...*

Theobald Stronginthearm's Scumble-A-Go-Go (Isle of Gods, Lower Broadway)

Detta är ett nytt underhållningsställe som en ambitiös dvärg öppnade för några månader sedan. Varje kväll uppträder här mer eller mindre kända förmågor, både lokala och utifrån kommande. Sedan händelserna i *Soul Music* har ju Underhållningsgillets ställning försvagats, så vem som helst kan uppträda utan fara för att bli lynchade¹. När rollfigurerna besökte stället igår kväll, lyckades de slå i ägaren, Theobald Stronginthearm, att de var en resande joddlargrupp från Lancre, vilket de tyckte var ett särdeles roligt skämt. Theobald blev av någon anledning eld och lågor, och lovade dem att de skulle få uppträda redan nästa dag (dvs idag). Som väntat är detta något som rollfigurerna inte minns, men snart kommer att bli varse... Vad de *heller* inte vet, är att det faktiskt finns en joddlargrupp från Lancre (vid namn Lancre's Liderliga Lustjoddlare) som just nu befinner sig i Ankh-Morpork. Theobald tror helt enkelt att spelarna är denna grupp, och har ännu inte fått redas på motsatsen.

Theobald Stronginthearm

Beskrivning: Ganska lång för att vara dvärg, och med en enorm kulmage. Alltid högröd i ansiktet. Vålansad valrossmustasch, med matchande skägg.

Rollspelstips: Alltid stressad och kolerisk. Går lätt upp i falssett om han blir agiterad, vilket han blir för det mesta...

När spelarna nästan är framme vid ingången till Scumble-A-Go-Go, tittar en liten dvärg ut ur en sidodörr... "*Där är ni ju, var har ni varit, ni skulle varit här för en timme sen!*", ropar han när han får syn på dem. Han föser resolut in dem genom sidodörren. Alla protester, till exempel att de inte har tid, är meningslösa. Theobald bemöter allt dylikt med "*Nä det är klart att ni inte har!!!! Ni skulle ju varit här för en timme sen!*" Börjar de förklara att de inte har en aning om vad den envetne dvärgen pratar om, snäser han av dem med ett "*Jajaja! Ingen tid att skämta nu! Se så! Upp på scen!*" Mycket riktigt föses de ut på en scen, bakom en ridå, och Theobald stiger ut framför ridån. De hör honom säga: "*Mina damer, herrar och apa! Får jag lov att presentera, direkt från Lancre's bergstrakter: Lancre's Liderliga Lustjoddlare!*" Ridån dras upp, och spelarna ser ut över en ganska stor lokal, med en bar vid väggen längst bort från scenen, och en väldans massa bord och stolar däremellan. Lokalen är även fylld med det som Theobald sa: damer, herrar och en apa, närmare bestämt universitetets Bibliotekarie, som tröttnat på den långtråkiga föreläsning som just nu pågår i skolan. Vad bättre då än att njuta av de finare konstarna, resonerade han och begav sig med ett bestämt "*Oook!*" till Scumble-A-Go-Go.

Vad händer nu? Tja, till att börja med kan du ju se hur spelarna löser den här situationen. Om de verkligen försöker med att göra ett framträdande, så kan du gärna kräva att de visar vad de gör, om inte annat för ditt höga nöjes skull... Står de bara där som fån, kommer publiken snart att börja bua och kasta saker på dem, vilket kanske får dem att prestera någonting i alla fall.

Vad den än gör, kommer två saker att hända:

1. En stund efter att spelarna har hamnat på scenen, kommer de riktiga Liderliga Lustjoddlarna att komma in i lokalen och anklaga spelarna för att vara bedragare. Lustjoddlarna har nämligen fått reda på att ett gäng charlataner (rollfigurerna, alltså) utger sig för att vara dem, och sådant ser man inte genom fingrarna med i Lancre. De Liderliga Lustjoddlarna består av fem medelålders män, klädda i knäbyxor med tofsar, grälla skjortor och små tajta lädervästar. Dräkten kompletteras traditionsenligt med ett par välputsade stövlar i gröngarvat läder, också dessa försedda med små tofsar och med klatschiga mönster av silvertråd. Theobald kommer nu att bli ursinnig, och ett allmänt upplopp bryter ut. Ankh-Morporkianer gillar ju underhållning, men det finns inget som går upp mot ett hederligt barslagsmål. Det bästa i det här läget är att spelarna helt sonika flyr

¹ Av gillet, alltså. *Publiken* är en helt annan sak...

från stället i det allmänna tumultet, ivrigt jagade av ett gäng galna joddlare och en yxviftande dvärg.

2. Bibliotekarien är ju en man, förlåt, apa som har sett en hel del, och därför märker lite mer än andra vanliga dödliga. Om spelarna uppträder, kommer han att se Lleif bredvid dem, som en aningens spöklik figur som desperat försöker fånga deras uppmärksamhet genom att ropa och knuffa på dem. Bibliotekarien försöker i det här läget förklara detta för spelarna, men det blir lite svårt, beroende dels på hans för en människas öra begränsade ordförråd, och dels beroende på det förestående upploppet. Det är dock bra om du kan frambringa en känsla hos spelarna att Bibliotekarien försöker berätta något viktigt, men att de inte kan förstå vad han menar.

Nöjesfältet (Hide Park)

CMOT Dibblers senaste påfund är ett nöjesfält i Hide Park. Trots att han framgångsrikt marknadsfört nöjesfältet som "fullt fungerande, på heder och samvete, eller skär halsen av mig!", så är det inte mycket som fungerar eller ens är igång i parken. Skälet till detta är främst att Dibble har byggt nöjesfältet efter ritningar av Bloody Stupid Johnson, Ankh Morporks ökände arkitekt och hatobjekt. Vad som finns är en karusell som går baklänges och som drivs av ett gäng impar som envisas med att strejka en gång i kvarten, en spegellabyrint som folk har en förmåga att försvinna i och senare dyka upp i universitetets bibliotek, en kombinerad berg-och-dalbana-och-giljotin² samt ett zoo. Det vill säga, tre burar som innehåller en halt flodhäst, två tandlösa alligatorer och en däst träskdrake. Runt omkring i parken vandrar det också ett antal personer klädda i rosa-gröna flodhästdräkter av plysch. Tanken är att de ska roa barnen och allmänt skämta till det, men eftersom de flesta är arbetslösa äventyrare och annat löst folk, fungerar det inte så bra. (Dom är miserabla och deprimerade och blir sårade när ungarna puttar omkull dom och tänder eld på dom.)

Bakom ett träd i parken står en av "flodhästarna" och röker en skrynklig fimp. Han har lyft upp själva huvudet på dräkten så att han nu bär den som en keps, ungefär. Mannen är ingen

Cohen Barbaren

Beskrivning: Gammal, senig och muskulös fast smal.
(Se bild på sid 40 i Discworld-boken)

Rollspelstips: Lättpratad, fast pratar hellre om liktornar än gamla bravader.

mindre än Cohen Barbaren, som tröttnat på att vara kejsare i Agatea och gett sig ut på rövarstråt igen. Tyvärr har ju tiderna förändrats en hel del på senaste tiden, och Cohen är tvungen att hanka sig fram på dylika ströjobb mellan raiderna. Naturligtvis känner Lopez

igen Cohen från trästicksbilden på sin bok, och hon borde bli eld och lågor över att träffa sin idol. Cohen kan mycket väl tänka sig att småprata med spelarna en stund, fast snacket rör sig mest kring hur det fanns mer guld förr i tiden vad som är bäst mot liktornar. Efter en stund är han tvungen att dra på sej huvet och gå och jobba igen. Håll kvar honom i minnet, dock. Han kommer att spela en inte helt oansenlig roll framemot slutet...

The Cavern (Quarry Lane)

Det här stället är en riktigt läskig trollklubb, som ägs av den mest fruktansvärda av troll - Chrysoprase. Kvällen innan var gruppen här och röjde som svin (det var sista stället de gick till innan ritualen i hotellrummet). Innan de stack hann dock Rufus försöka charma sångerskan Ruby, och dessutom "råkade" de få med sig en påse sten - ja, det vill säga otäckt trolltjack. Problemet är att denna påse tillhörde Chrysoprase, och den är värd en hel del dollars på gatan... Kort sagt: han vill ha tillbaka påsen med innehåll, och gärna få tag på de som snodde

² Enda skälet att premiärturen inte tog en ända med förskräckelse var att vagnen var fylld med dvärgar. Notan på deras förstörda hjälmar slutade dock på 16,737 dollar.

den också.

Det är bra om The Cavern blir spelarnas sista anhalt även nu. Kanske har den inte öppnat ännu om de vill gå till den först, kanske måste de ha specialbiljetter just ikväll (som någon av en ren slump råkar hitta i fickan några timmar senare) eller något annat du kommer på.

Ingången till The Cavern ligger i en sunkig gränd långt inne i Shades. Där går man ner för en trappa (upplyst med lysmaskar) och rökpustar kommer upp från underjorden, belysta nerifrån av mystiska ljus i sjuka färger. Ju längre ner spelarna går, desto mer blir de medvetna om ett rytmiskt dunkande varvat med ett lika rytmiskt pysande, och ett frenetiskt blinkande ljus. Det blir kallare och fuktigare för varje steg. Till slut, efter vad som känns som en evighet, slutar trappan i ett litet skumt rum. Längst bort i rummet från trappan sett skymmer ett förhänge av ben och stenar själva ingången till klubben. Nu är ljudet och ljuset nästan outhärdligt pulserande och starkt. Framför ingången sitter den sköne och avslappnade gnollen Mycel. Mycels huvud är täckt med långt tovtigt ihopflätat hår. Det går knappt att se hans ansikte, men han pratar med en rökig, dov och knarrig röst. På huvudet har han en rödgulgrönrandig isblåsa så att han ska kunna räkna rätt på inträdet. Han är nämligen dörrvakt.

Det ska inte vara särskilt svårt att komma förbi Mycel, men det får gärna vara roligt. Mycel är egentligen välvilligt inställd till rollpersonerna, eftersom han vet att de är coola snubbar som vet hur man röjer loss. Däremot kan han mycket väl tänka sig att skämta lite med dem, till exempel "*De kosta fitusen dollar å komo in, kämpisman*".

Klubben består till största delen av en enorm sal, där det finns dansgolv, scen, bar, bord - ja, sånt som finns på en nattklubb. I taket hänger en exotisk ballongfisk som snurrar runt och glittrar i det pulserande mineralljuset. Hela stället är täckt av så mycket rök att man egentligen inte ser mycket mer än ett par meter framför sig. Dock kommer det ibland ljusblixtar som lyser upp lokalen en bråkdels sekund. Det dånar och dunkar av trollmusik och troll som dansar. Det är faktiskt troll överallt i hela lokalen. Att ge sig ut på dansgolvet är mer än livsfarligt, och att köpa någonting i baren är väl heller inte att rekommendera (det är ju bara mineralvatten...).

Låt gärna spelarna vandra omkring här ett tag. Låt dem nästan bli nertrampade av dansande troll, låt dem handla i baren om de vill, inte nå upp till rännan i pissoaren, förlora pengar i trollcasinot och så vidare. Förr eller senare kommer de att bli upptäckta av Chrysophrase och hans hantlangare. Det är ju nämligen inte så vanligt att

människor kommer till The Cavern, och ännu mer ovanligt att samma personer kommer dit två kvällar på raken. När du tycker att tillräckligt lång tid har gått, kommer ett troll fram till spelarna och pekar med tummen mot ett avskilt rum längs bort i grottan. "Herr C önskar tala med er, människopluttar", säger trollet med mörk röst. De blir sedan mer eller mindre fösta in i rummet, som är täckt med vinröd mossa och och självlysande svampar. Där sitter Chrysophrase, tillsammans med Ruby och ett gäng stora och tunga troll. Till att börja med är Chrysophrase bara nyfiken på varför de har börjat frekventera hans klubb. Han kommer dock snart att börja misstänka att det är rollfigurerna som stulit hans stenar, om inte annat så för att han känner lukten av dem. Spelarna kan få märka att det liksom blir mer och mer större och större troll i det lilla rummet, och Chrysophrase kommer till slut att ge order om att de "tas hand om"...Samtidigt kommer Ruby att börja flörta med Rufus, mest på skoj. Rufus kommer dock att få slå ett Will-slag för att kunna motstå hennes rubusta charm. Misslyckas han, kan han inte göra annat än att ge henne en blöt puss mitt på hennes steniga mun. Naturligtvis är detta något som inte uppskattas

Chrysophrase

Beskrivning: Ett väldigt stort och fult troll. Han är klädd i en typisk gangsterkostym, med en vråkig rock hängd över axlarna. Dessutom har han ett halsband med diamanter – trolltänder – runt halsen... Han är tuff.

Rollspelstips: Överlägsen och självsäker. Låter sina hantlangare ta hand om problem istället för att göra det själv. Tänk Marlon Brando i Gudfadern.

av Chrysophrase, eller Ruby heller, för den delen. I det här läget är det förmodligen bättre att fly än att fäkta mindre bra, och gör spelarna detta kommer de att lyckas ta sig ut ur lokalen, förföljda av ett gäng rasande trollgangsters.

Nu börjar en vild jakt genom Ankh-Morporks gator. Försök att beskriv den som en biljakt i en dålig actionfilm - påsprungna grönsaksvagnar som välter, folk som knuffas undan, förföljare som kommer närmare och närmare, och så vidare. Nattvakten kommer antagligen också att upptäcka de flyende spelarna, och i enlighet med den gyllene polisprincipen (springer man, har man säkert gjort något olagligt) sätter de efter spelarna. Om du känner för det kan också de Liderliga Lustjoddlarna få syn på spelarna, och även de börja jaga dem. Känslan som spelarna bör få är att hela stan är ute efter dem. När du tycker att jakten pågått länge nog, och spelarna börjar se lite desperata ut, kan du påpeka att de ser en liten gränd som man nog kan gömma sig i. Gör de detta, ser de hur hela följet springer rakt förbi gränden, nu ivrigt jagandes varandra istället. Efter att ha pustat ut en stund, märker de att det är något bekant med gränden. Om de ser sig omkring, upptäcker de en liten dörr med skylten "Fru Vantes Pensionat" ovanför. De får en bestämd känsla av att ha varit här förut, för inte så länge sen... Om spelarna verkar tveka över att gå in, kan du säga att de nästan känner sig tvungna att öppna dörren (enligt den narrativa kausalitetsprincipen, om inte annat).

Pensionatet

När de kommer in i pensionatet befinner de sig i receptionen, ett ganska litet rum med en disk vid borte väggen och en trappa som leder upp till rummen. Bakom disken står fru Vante, pensionatets ägarinna. Hon känner mycket väl igen rollfigurerna, och hälsar dem med ett

Fru Vante

Beskrivning: En liten gumma, lätt hopsjunknen, med ett huckle på huvudet.

Rollspelstips: Pipig och gäll röst. Världsvan, har sett det mesta, så hon är inte lätt att chocka.

"Nästa gång ni ska ha fest på rummet får ni faktiskt vara lite tystare!" Fru Vante har ingen aning om vad som förekommit på rummet - vad gästerna gör på sina rum är deras ensak - men hon har fått klagomål från de andra gästerna, bland annat en vampyr som hävdade att oljudet kunde "väcka de döda...". Nyckeln som Chico har på sig går mycket

riktigt till ett av rummen på pensionatet, närmare bestämt nummer 7a. Förr eller senare kommer väl spelarna att bege sig dit, och det ser ut som följer:

Rummet: Rummet är ganska litet och sjabbigt. Bredvid dörren står en säng, och på borte väggen blickar ett fönster ut över Ankh-Morpork. Det är dock inte detta som drar till sig uppmärksamheten. Större delen av golvet är nämligen täckt av ett ganska slarvigt ritat oktagram. Runt oktagrammet är skrivet en massa symboler och magiska ord, uppblandat med ett och annat *Pillesn###* och *Rektor Ridcully är en ###*. Åtta nerbrunna ljus omringar alltsammans och mycket vax har flutit ut på golvet.

Så snart spelarna kommit in i rummet får de sin sista och värsta flashback. På en bråkdels sekund minns de nämligen allt som hände kvällen innan och drabbas även av herr Ågren och Eftertankens Kranka Blekhet.

Det var verkligen en riktigt helkväll igår. Tillsammans med Lleif Llagurblladhur, en av de gästande magikerna som råkat fått er som konventsfadrdar, begav ni er ut på en krogrunda för att visa lantisen lite av den Stora Wahooniens läckerheter. Och vilken krogrunda det blev! Ni har aldrig haft en så kul kväll förut! Först iväg till Scumble-A-Go-Go, och vad lättlurad den dvärigen var, och sedan till nöjesfältet, runt på lite andra krogar och The Cavern som avslutning - bättre kunde det inte ha blivit. Lleif var en rolig typ, fast lite spänd. Han envisades med att hel kvällen bära omkring på den där gamla uppstoppade fladdermusen han haft med sig från Llamedos. Nåja, han slappnade av efter ett par öl, och sen var han precis

som en vanlig människa. Lite synd bara att ni inte kom in på universitetet när ni skulle hem, men en efterfest på ett hotellrum är ju inte fy skam när allt kommer omkring. Det är klart, Lleif däckade ju nästan direkt, men vad gjorde det, då ni kom på den perfekta avslutningen på kvällen:

"Jag undrar vad som händer, om man åker tillbaka i tiden och hindrar sina föräldrar från att träffas", mumlade Norm, som under den senaset halvtimmen suttit och försökt vrida ett möbiusband av Kneponides Gyllene Maggördel. Rufus lyfte på huvudet och fixerade honom med en blodsprängd blick. "Går att göra. Vem vill föschöka?" En kort tystnad följde, varpå allas blickar i drucket samförstånd föll på den snarkande Lleif.

Sagt och gjort, Rufus grävde fram en gammal ritual han inte hade kommit ihåg på flera decennier, och vips befann ni er på den bydans där Lleifs föräldrar träffades. Det var en lätt match att förföra den bönan, tyckte Rufus, och snart var ni tillbaka på hotellrummet - och Lleif var borta! Det funkade!! Hurra!!! ...tyckte ni då... fast så där jättebra kanske det inte var egentligen... Det börjar kännas lite jobbigt i maggropen, liksom en känsla av... ånger? Hur ska ni nu få tag på fladdermusen? Kunde han inte lämnat kvar den i ert rum istället?

Offlers ankomst

Precis när de hunnit hämta sig från chocken av gårdagskvällens begivenheter, blir de varse om ett enormt oväsen utanför fönstret: väldiga brak som av sammanstörtande hus, skrik, enorma rytanden och sånt. Om de går fram till fönstret och tar en titt, möts de av en smått överklig syn, även för en magiker. Några kvarter längre bort har Krokodilguden Offler manifesterats i egen hög person. Likt en läspande, grön hämndens ängel sprider han nu en enorm förödelse runt omkring sig. Han sprutar eld och liksom dansar en groovig dans samtidigt som han pajar och förstör, vilket du som spelledare måste demonstrera för spelarna. Plötsligt hajar Offler till, som om han kom på något, och vänder sig mot pensionatet där spelarna står och tittar på. "Jafå där är ni! Era ftinkande hädare! Ni fka få fona för allt ni gjort mot Offler, fegaft och meft fruktanfvärd av alla fatanifka gudar!!!"

I det här läget är det helt naturligt om spelarna bara vill fly därifrån. Problemet är att dörren till rummet på något mystiskt sätt har gått i baklås, samtidigt som Offler närmar sig och tänker blåsa eld från fönsterhållet. Det har dock börjat hända något i oktagrammet. Det är som om en portal börjar formas i mitten, och symbolerna har börjat glöda. Det är rätt uppenbart att den enda vägen ut från rummet och bort från en säker död i Offlers eld går genom portalen - men vart leder den? Det finns helt enkelt ingen tid för sådan eftertanke, och om spelarna börjar tveka, är det bara att beskriva Offlers framfart mot pensionatet mer och mer målande. När de slutligen beger sig genom portalen, är det som att falla utför ett ganska högt stup som omges av en total svärta, utan några som helst riktmärken. Snart kan man dock börja ana ett liten ljusprick väldigt långt borta, som långsamt växer och växer. Plötsligt exploderar ljuspricken i en fruktansvärt stark vit ljusblixt och spelarna förlorar medvetandet.

Kapitel III

Terminalen

När de återfår medvetandet, vilket sker ganska snart, vaknar de till en underlig syn. De ligger på någon form av stålgolv i enda stor hög, och känner sig mörbultade. Om de börjar se sig omkring finner de att de är i en gigantisk cirkelformad hall helt gjord i stål. I vart och ett av cirkelns fyra hörn (fundera på den ett tag...) mynnar en lång korridor, med dörrar i långa rader utmed väggarna. Det går inte att se något slut på korridoren. De har nu hamnat i Tidsterminalen, den plats där alla tidslinjer samordnas och dit tidsresenärer kommer innan de når fram till sin destination. De var även här igår, fast då kom de in genom en bakdörr. Nu har dock gnomen Raskus, Högste Tidssamordningsgnom, avbrutit deras resa och hämtat in dem för ett "förhör".

Raskus

Beskrivning: En liten ettrig gnom, ungefär 90 cm lång, klädd i ett blåställ med ett verktygsbälte runt midjan.

Rollspelstips: Tänk dig en sur rörmokare, som dessutom pratar göteborgska, så är du en bra bit på väg.

Strax framför där de ligger verkar det vara någon form av informationsdisk, där Raskus sitter och ser trumpen ut. Sitter och sitter, just nu springer han fram och tillbaka mellan en massa rör och lurar, hämtar papper ur ett rör, stoppar in dem i annat, ropar något i en lur, lyssnar, skriker något oförståeligt tillbaka - kort sagt, han är stressad. Han kommer ganska snart att få syn på spelarna, varpå följande scen kommer att utspela sig.

Den lille gnomen stannar upp när han får syn på er. Han hoppar upp på disken och blänger ursinnigt på er: "Jaså där är ni! Fattar ni vad ni har gjort?! Jag har trehundra-trettio gubbar som jobbar på att laga efter er, och det ser jevligt beigt ut!!" Han tar fram ett anteckningsblock. "De har blivit stopp i tre maskhål och nya kausalitetsregulatorn har gått åt helvete. Kaniner överallt! En jättdra massa exter i hela Sto Helit! Jevla fåntrattar – vad tänkte ni egentligen?"

Här kan spelarna gärna få försöka förklara eller ursäkta sig lite grann. Om de är (eller spelar) oförstående kommer Raskus att förklara på ett surt sätt att man inte kan leka hur som helst med tiden. Deras handlingar har inte bara lett till att Lleif Llaghurblladhur har slutat att existera, utan även fått efterdyningar i resten av tidväven också. Enda sättet för dem att undvika en tidshärdsmälta är åka tillbaka igen och göra det som de gjorde ogjort (puh!).

Raskus har en medaljong med en bild på Lleifs mor och far, som de tappade förra gången. Denna ger han till spelarna om de verkar ha problem att minnas hur de såg ut.

Tillbaka i tiden

Raskus föser in dem genom en dörr i terminalen, och efter att ha snabbt passerat genom en ridå av bländande ljus, upptäcker de att de befinner sig på en dansbana, i en liten by i Llamedos. Det är ganska sent på kvällen, och dansen till harpmusiken är i full gång. Ganska snart blir de också varse om fyra personer som inte verkar passa in i bilden: de själva, fast något fullare än de är nu. Vad som hänt är alltså att Raskus har skickat spelarna till tiden strax innan Rufus försökte förföra Lleifs mor. De måste nu alltså försöka hindra att detta sker. Hur de gör är upp till spelarna, men så länge de kommer på en rolig plan ska de lyckas (vilket de naturligtvis inte ska få reda på). Om de *inte* gör något, kommer de se hur Rufus tränger sig fram mellan de dansande paren, mot Lleifs mor, och ger henne en jättekyss precis då hon

(enligt den "vanliga" tiden) ska få syn på Lleifs far. Rufus drar sedan iväg med Lleifs mor bakom kullen, och Lleifs far lommar iväg, och flyttar sedermera till Quirm där han gjorde sig en karriär som barharpist, försupen och misslyckad fram tills den dag Döden kom till honom. Visst är det sorgligt, men det är precis vad som händer om spelarna blir handlingsförlamade. Det här är också enda stället där de kan misslyckas med äventyret, eftersom följderna av deras handlingar blir precis som Raskus varnade dem för: de slutar att existera, och får tillbringa en ganska lång evighet i en Limbodimension tillsammans med en ursinnig Lleif³. Nå, detta är ju nu inte något som bör ske, och förhoppningsvis fattar spelarna att de måste hindra sig själva att ändra på historien. Situationen när de anländer är som följer:

- Scenen där harpbandet spelar är ungefär 15-20 meter från dem.
- Framför scenen till vänster står Lleifs blivande mor.
- Lite närmare spelarna står Lleifs blivande far och ser lite bortkommen ut.
- Framför scenen till höger står rollfigurernas fulla jag och fnittrar på ett berusat sätt. Rufus håller på att börja avancera mot Lleifs mor.
- De andra byborna har lagt märke till de fulla rollfigurerna, och är lite oroade över deras närvaro. För det första borde de, enligt rum-tidskontinuumets lagar, inte vara där, och det skapar ju en viss oro som inte riktigt går att sätta fingret på. För det andra är de så pass fulla att man inte vet vad de kan tänkas hitta på.
- Ingen har ännu lagt märke till spelarna.

Det blir väldigt roligt om du kan göra lite parodier på hur spelarna har rollspelat sina figurer när du beskriver hur deras fulla alter-egon beter sig. Naturligtvis blir det ju en väldig uppståndelse om spelarna gör något spektakulärt (vilket de antagligen gör, om jag känner rollspelare rätt) – helt plötsligt har de konstiga utbölningarna fördubblat sig. Så länge de kommer på någon sorts plan som stoppar Rufus framfart, kommer det att bildas ett smärre tumult på dansbanan, under vilket Lleifs blivande far och mor råkar hamna bredvid varandra, och de finner varann i ett rosa slow-motionskimmer, varpå de försvinner bakom kullen. Nu är det som om en disigt, suddigt ljus sänker sig över platsen. Spelarna känner igen oktarinskimret som nu liksom böljar över dansbanan, men de enda som verkar påverkas är spelarna och deras fulla kopior. Samtidigt som ljuset blir mer och mer bländande, är det som om de slås ihop med sina alter-egon, och blir fyra personer istället för åtta. Den där fallande känslan kommer över spelarna ännu en gång, och de förlorar medvetandet. Innan de svimmar helt, hör de en röst, som låter som gnomen Raskus: *"OK, det verkar som det gick bra, gubbar. Vi måste nog göra lite fixar här och där, men det ska la inte vara något problem, tror jag..."*

³ Tänk dig själv att spendera evigheten tillsammans med en manisk harpspelande druidbonde.

Kapitel IV

Nutid - igen, eller Offler's Revenge

Rollfigurerna är nu tillbaka i sin egen tid, och i Ankh-Morpork. Närmare bestämt befinner de sig i rummet på pensionatet. Det är väldigt bra om man kan skapa känslan av att äventyret nu är slut, för onekligen borde det kännas så för spelarna. Tror dom, ja... När de börjar vakna till liv igen, så läs följande:

Långsamt börjar ni öppna ögonen, lite försiktigt – man vet aldrig vad som kan hända. Ni ligger på golvet i rummet på pensionatet, mitt i oktagrammet, och bredvid er på sängen ligger en man och ojar sig. Det är Lleif! Ni måste ha lyckats! Och se där: han håller krampaktigt i något som bara måste vara Filiburs Förtorkade Fladdermus. "Mitt huvud", jämrar han. "Vad var det som hände?" Nu ser ni att han har på sig ett vitt klädesplagg, liksom en kort tunika med korta ärmar, med texten "My friends sent me back in time, and all I got was this lousy short-armed mini-tunic..." Hurra! Det fungerade! Nu är det bara att bege sig till Universitetet och ordna upp alla missförstånden. Vilken härlig dag! Solen gassar, och det finns inte ett moln på himlen... Vänta nu... Himlen? Den borde man väl inte kunna se inifrån rummet när man ligger på golvet? Var det förresten inte ett tak ovanför era huvuden förut? Minsann verkar inte det ha försvunnit... Plötsligt förmörkas himlen av något stort och grönt – "Hahaaaaaaaa! Offler får sin hämnd trots allt! Offler ska fteka dom förbannade gråfuggorna med fitt ftora eldfprut!!! Hahaaaaa!!!!!"

Visst är det Offler i egen hög person, som inte alls försvunnit medan spelarna rest i tiden. Nu har han i sin ilska ryckt loss taket på pensionatet, och förbereder sig för att ta sin hämnd på de stackars rollfigurerna. Det är inte mycket de kan göra åt det. Hur kämpar man liksom emot en gud, må så vara en läspande sådan? Nu hoppar därför historien framåt ett par månader och det är dags för en liten sedelärande epilög. Vänta därför några sekunder, och säg sedan:

Epilog

Det är något ljusst och vasst som vill in i era ögon. Det är kvalmigt. Det mesta gör ont. Det smakar illa i munnen. Vad är det som svetts så äckligt? Det har pågått länge. Det fortsätter och fortsätter. Det luktar rök i näsan. Någon bär fram en, vad heter det nu, en såndär glödandekol-moj. Nu luktar det rökelse, bättre. Fan vad alla trängs. Vad säger han? Vad säger dom, dom sjunger, det är nog en kör. Vänta nu, den här lokalen verkar bekant på något vis. Just det ja.

Ni står i det nybyggda Offlertemplet. Det är lite svårt att se exakt vad som händer, eftersom masken sitter mitt över ögonen. Krokodilmasken, alltså. Ni är alla klädda i varsin maläten krokodildräkt, och just nu pågår den dagliga välkomstceremonin i templet. Alldeles strax är det dags för barntimmen, och då ska ni än en gång bli dragna i svansen av kultisternas odrägliga ungar. Men snart är det slut. Ni har bara... få se nu... tre månader kvar av er samhällstjänstgöring, och då är det tillbaka till Universitetet som gäller. Inte för att ni får börja studera än på tre år, men universitetsliv är ändå universitetsliv. Tur att Fladdermusen kom till rätta, annars vet man aldrig vad som kunde ha hänt. Patriciern var rätt snäll ändå. Bara sex månaders tjänstgöring som straff för störande av den allmänna ordningen, förstörelse av allmän egendom, oansvariga handlingar med fara för annans liv som resultat, fylleri, olegitimerad ritualanvändning och brott mot rum-tidslagen. Det kunde varit värre. Ni kunde ha varit gatumimartister.

Ikväll är ni i alla fall lediga från templet. Om ni har riktig tur kanske ni inte blir utskrattade

på The Mended Drum ikväll, fast ni blivit det alla andra kvällar den senaste tiden. Chansen är väl inte så stor, men en optimist slutar aldrig hoppas, som Chico har sagt i tre månaders tid.

Jaha, då var ceremonin slut. Dags för ungarna...Aj!! Dra inte så hårt i svansen!

...och där lämnar vi våra hjältar för den här gången. Men vänta bara - risken finns att de dyker upp i den planerade uppföljaren: *Återträffen*. Den som lever får se...

The Slutet

Bilagor

Lleifs poltergeistfasoner

- Någon av spelarna hör en viskning, som om de lyssnar noga nästan låter som ett viskat rop. Det går dock inte att höra vad som ropas.
- Ett glas välts plötsligt om de sitter och dricker någonstans.
- Någon osynlig lägger fällben för en rollfigur mitt på gatan. (Om du vill, kan du låta en stackars förbipasserande få skulden.)

Flashbacks

I aulan

(Chico)

Gud vad mycket sågspån och stövlar det var här... wow! Vilken idé jag just fick, måste berätta den för dom andra innan jag glömmer bort den men vad mycket grus det kommer in i munnen!

(Lopez)

Där är ju jag i glaset, vad flottigt det var varför har jag tre huvuden. Vad ont det gör i handen oj där var en snäll hund!

(Norm)

Bom bom bom bom... Bra musik på det här sht... sht... den här platsen. Troll troll troll troll... Oj då. Hur får han plats med den i den lilla? Bom bom bom bom...

(Rufus)

*Woooooooooooooooo!!!!!!
PAAAAAAAARTY!!!!!!*

På stan

(Rufus)

Harpor är vackra, men det va fan vad de spelar falskt. Hoho, där är hon, precis som på bilden. Skål!

(Chico)

Nej, nu skålar vi alla fem... fyra... nej,

fem... eller var det fyra? Skål, i alla fall!

(Lopez)

Äventyrarens roll i det moderna schamhället... äh, va fan. En öl till! Ligger Norm på golvet? Nej, han sitter ju där. Men vem ligger på golvet? Är det jag? Det är det nog. SKÅÅÅÅL!!

(Vem som helst)

Det är massor av ljus, och någon som mässar. Du vet inte riktigt vad som händer, men roligt är det. Hoppsan! Nu åker vi! Tjohoooooo!!

(Norm)

Du minns att du satt halva natten och pratade med någon som hette Llars. Eller Lleif. Eller pratade du med någon överhuvudtaget? Nääääääää! Du drack ju öl!