

Till spelledaren:

Det här är ett äventyr som är väldigt löst skrivet. För att kunna spela krävs viss kunskap om Skivvärlden och platser i Ankh-Morpork. Äventyret är inspirerat av två böcker, nämligen *Sorcery* (Svartkonster) och *Equal Rites* (Trollkarlens stav). Svartkonsten kommer till världen, men Svartkonstnären är en ung kvinna och det här äventyret handlar om vad som händer när fem personer kanske räddar världen.

Äventyret är tänkt att ta sin början på Asylumet, Joany har varit borta en vecka och samtliga roller är på plats. Trollkarlen har fått en adress från Hex och ska undersöka det, häxan har förslagsvis träffat på Ernest och slagit följe med honom och journalisten råkar befinna sig på plats just då. Vad som händer därefter kan bero på en hel del saker, men främst vad gruppen bestämmer sig för att göra. Ledtrådar man kan gå på är liljan som ersatt pengarna i kassaskåpet, Hex, fråga ut Bob på ett sätt som gör att han svarar och inte bara låter som han tror att ett spöke låter. Möjligheterna är många och om det är segstartat kan man alltid ge Rose en syn som skickar de i rätt riktning på något sätt.

I Ankh-Morpork finns två större tidningar, *Ankh-Morpork Times* (allvarligare och mer sanningsenlig) och *Ankh-Morpork Inquirer* (skvallertidning) och vilken av dessa som Carl arbetar åt är valfritt. Det behöver inte heller vara något som bestäms innan man börjar spela men blir aktuellt så snart Carl vill använda sig av sina journalistkontakter.

Kort info om Mentalhuset: Drivs av Gladys Oak. Patienterna är Rose, Nicholas, Joany (som lämnade Mentalhuset för en vecka sedan) och Bob (som mest sitter i hörn och bakom dörrar, tror att han är ett spöke och har dött). Hallonpaj serveras varje fredag och dagligen utsätts patienterna för något som ska försöka behandla de. Ingen effekt, men det är trevligt att bo där. Och gratis.

Ett typiskt äventyr kan börja med att de träffar varandra och lär känna varandra lite. Gladys upptäcker att alla pengar är borta och berättar att hon kommer bli tvungen att stänga Asylumet inom en snar framtid. Rose har sett att Asylumet kommer bli tvungen att stänga. Magin härjar i Asylumet (det kan visa sig på flera sätt, kläder kan få liv, möbler kan levitera) och Joany blir viktig att hitta igen. Trollkarlen kan utnyttja Hex, man kan fråga sig fram, journalisten kan utnyttja sina kontakter för att få nys om Vita Liljans sällskap. Att hitta igen Vita Liljans Sällskap är enkelt, antingen får de nys på adressen eller så kan Hex vara till hjälp. Väl där behöver de en duglig lögn och vita blommor för att komma in och få tag på Joany, att slåss mot Sällskapet är korkat och leder till otrevligheter men det finns många sätt att lura Mauritz Desser. En grupp har tidigare intervjuat honom och därigenom distraherat så mycket att Joany kunde stjälas, en grupps trollkarl beslöt sig för att ta kontrollen över sällskapet och gjorde sig av med resten av gruppen och mycket mer har hänt. Äventyret behöver inte ens sluta hos Vita Liljans Sällskap, det beror helt och håller på vad som känns bäst när det spelas!

Det viktigaste är att inte begränsa sig själv eller spelarna, alla vägar kan fungera och har spelarna roligt är det inte hela världen om de inte gör som man tänkt sig!

Äventyret är tänkt att spelas med en t20:a, bortsett från när spelarna gör något som bara funkar en gång på miljonen. I Skivvärlden lyder speciella regler och en sådan regel är att något som bara funkar en på miljonen slår in nio gånger av tio och då behöver du en t10:a. Lågt är bra och självklart finns det såväl perfekt (1) som fummel (20).

Kaos, Magi och Hallonpaj

Skrivet av Malin Forsberg

Vad äventyret handlar om:

Joany Ferrell är namnet på ett åttonde barn till en åttonde son till en åttonde son. Hade hon varit av manligt kön hade det inte rått något tvivel om att hon hade blivit en Svartkostnär men nu när hon är kvinna är det inte lika enkelt. Det är skillnad på trollkarlsmagi och häxmagi och en kvinna kan inte hantera trollkarlsmagi.

Joany har försökt stå emot krafterna som försöker verka genom henne och har utvecklats till en mycket förvirrad ung dam som inte vet ut eller in och som har glömt bort det mesta i sin kamp för överlevnad. Var hon kommer ifrån vet hon inte själv, men frågar man **Gladys Oak** så blev hon funnen i Ankh-Morpork för ett halvår sedan. Gladys tog in henne och gav henne en plats på Mentalhuset, det var uppenbarligen rätt plats för henne, och kampen mellan svartkonsten och Joany fortsatte.

Sakta men säkert får Svartkonsten övertaget och när äventyret börjar har hon rymt för en vecka sedan. Det har skett märkliga magiska urladdningar på Mentalhuset, urladdningar som har ökat i frekvens och omfång i över en månads tid, och ingen vet var hon har begett sig. Den enda på OU som känner av det är Hex vilket blir skälet till varför trollkarlen i spelargruppen blir intresserad. Vad de andra har för skäl att hjälpa till med jakten på Joany är varierande och redogörs för på annan plats.

Den sista magiska urladdningen som sker är det närmsta Joany kommit till kontroll, pengarna i kassaskåpet har försvunnit och ersatts av... en lilja. Överlevnadsinstinkten fick sitt övertag.

Det äventyret kommer att kretsa kring är jakten på Joany, och målet är att förhindra svartkonsten från att få ett fotfäste i världen. Svartkonst är inte en vänlig kraft och kommer, förr eller senare, riva Skivvärlden i stycken. Det som kommer att krävas av gruppen är snabbhet, samarbete (främst mellan trollkarlen och häxan, men alla kommer att spela en viktig roll) och förmågan att lösa problem utan att ta till våld eftersom det inte finns en slagskämpe i gruppen.

Det bästa sättet att beskriva situationen så som svartkonsten ser det är att det finns ett litet, litet hål från dens "dimension" till våran men det är varken rätt form eller rätt någonting alls. Den kan kommunicera med Joany men det är lite som att en spansktalande försöker tala med en japan, de talar inte samma språk och hon kan bara förstå bråkstycken på sin höjd.

Vita Liljans Sällskap är ett hemligt sällskap som leds av trollkarlen **Mauritz Desser** och består av mer eller mindre missanpassade individer som dyrkar *den högre makten* och som ser Joany som den högre maktens budbärare/profet/kärl och det är också de som har gömt undan henne. Detta är något som går att ta reda på, särskilt om journalisten i gruppen utnyttjar sina kontakter och man tar liljan i kassaskåpet på allvar.

Spelarkaraktärer:

Ernest Stout, studerar till trollkarl på Osynliga Universitetet, är oduglig på magi och ett smärre geni när det kommer till Hex. Han känner häxan **Marigold Whyte** sedan de båda var små och bodde i Lankre. Hon reser till Ankh-Morpork för att se hur Ernest har det (det är åtminstone hennes ursäkt till de övriga häxorna som i hennes mening är alldeles för påträngande och jobbiga ibland).

Rose Hall och **Nicholas Ferm** är båda f.d patienter från Ankh-Morports Mentalhus. Den förstnämnda är synsk, ser dock bara det negativa och har en ytterst sporadisk gåva. Hennes kunskap om vad framtiden bär på har gjort henne negativ, bångstyrig och det var också det som fick hennes familj att släpa iväg henne till Mentalhuset, de var så less på att höra vad hon sa. Nicholas, å andra sidan, är inte galen, han har bara lurat i sin omvärld och sig själv att han är galen. Det beror på att han avskyr sin familj och såg det som sin chans att slippa ifrån den slutna och hårt styrda miljön som hans familj utgjorde. Hans familj belönade honom genom att få honom inlagd på Mentalhuset.

Carl Willis är namnet på journalist som arbetar för Ankh-Morpork Times. I själva verket heter han **Charles Darling** och är en av Vetinaris många spioner. Han intresserar sig för Mentalhuset och de märkliga händelserna kring Joany och utger sig för att vara släkt med henne för att rättfärdiga sina eftersökningar.

Att tänka på:

Den som spelar Rose kan hitta på mindre syner själv, och får större syner från spelledaren.

Viktiga platser:

Ankh-Morporks Asylum (Mentalhus): Ett trevåningshus inklämt mellan två andra hus på Daring Street, prydligt yttre och prydligt inre. Det finns sju patientrum som egentligen bara består av en säng och en mindre garderob. Fröken Gladys Oaks kontor ligger på översta våningen, med fönster ut mot gatan, och behandlingsrummen (3st) ligger samtliga på första våningen. Det finns ett kassaskåp i kontoret såväl som filskåp.

Ankh-Morpark Times huvudkontor: En tvåvåningsbyggnad med fin entré, fina rum, mattor på golvet och en stämning av stress. Folk skriker med jämna mellanrum, det skrivs frenetiskt på skrivmaskiner och pressarna i källaren går varma dygnet runt. Belägen på Gleam Street.

Vita Liljans Sällskaps hemliga högkvarter: Ruckligt tvåvåningshus med källare på Number Street i The Shades. Lite smått ostrategisk placering då det händer att medlemmar går förlorade på väg till och från möten men ingen kan egentligen anklaga Mauritz Desser för att vara logisk. Hans magi ser till att de inte blir störda av slödder och det är en säker plats. För att komma in krävs det ett lösenord kombinerat med att bära en lilja synligt, eller motsvarande vit blomma. Inget vet riktigt vilka som är medlemmar då de kommer och går, kärngruppen består dock av Desser och hans anhang som är ungefär lika logiska som honom själv.

Rose Halls hem: Smuckle Lane 135, en nedgången lägenhet som är utomordentligt rent på insidan. Tre rum, familjen (Catherine, Stuart, sonen Edward, Rose) sover två och två i två av rummen. Ingen övervåning.

Nicholas Ferms hem: Lamp Lane 20, en prydlig lägenhet. Ett ganska fint område med rymliga bostäder. Fredric Ferm har råd med det eftersom han arbetar som advokat på en mindre firma och Danielle Ferm arbetar som sekreterare för Patriciern.

Marigolds gästgiveri Svarta Fåret: Dackle Street 56, ett väldigt skabbigt ställe med löss i väggarna och där det är väldigt billigt att bo. Eventuella värdesaker bör man inte lämna för det är inte helt säkert att det är kvar när man kommer tillbaka.

Möjliga slut

*De spårar upp henne med hjälp av sina resurser (Hex, kontakter, följa spåren av slumpmässig magiurladdning mm) och Joany blir övertalad av Rose och Nicholas att följa med. Trollkarlen och Häxan får samarbeta för att kunna försluta svartkonsten inom henne, Häxan har kunskapen och Trollkarlen har kraften.

*Trollkarlen har blivit så pass mäktig att han på egen hand försluter svartkonsten och skadar Joany under processen. Då förlorar han också sin makt och kommer få en förbannad Nicholas på sig. Världen är räddad.

*Trollkarlen anser att han vill fortsätta kunna hantera magi, Marigold kan försöka övertala honom till annat och om han blir övertygad kan man se något av slutet ovan, annars kommer han inte samarbeta och kanske rentav gå mot gruppen. Stjäla med sig Joany, bli mäktig och börja svartkonstkriget?

*De finner aldrig Joany utan märker att det är alldeles för sent. Tvingas fly staden och får be till valfria gudar om att aldrig stöta på henne då hon inte är sig själv. När Joany är helt besegrad av svartkonsten kan man bara få ett stopp på det genom att döda henne, alternativt lösa det hela på ett medvetandeplan (dvs gå in i hennes hjärna, hennes värld, och besegra henne där)

