

Afterlife
eller
mysteriet med limbosmurfarna



Anna Svensson
eller
flickan med de konstiga svamparna

Förord

Du håller nu i äventyret Afterlife, skrivet till LinCon 2003. Det du bör kunna innan du börjar läsa är vad smurfar är och vad de har för förhållande till Gargamel. Om du inte läste om smurfarna som barn eller bara vill fräsha upp kunskaperna kan jag rekommendera webbplatsen www.smurfto.be.

Det är inte riktigt ett vanligt äventyr... i alla fall inte för spelarna. Från början har rollpersonerna nämligen nästan inga minnen. Spelarna får därför i fas 1 göra en karaktärstolkning och basera sitt spelande helt på rollpersonernas minne från dödsnatten (karaktärer 1,0). Vissa saker kan de lista ut tillsammans utifrån beskrivningarna av dödsnatten, men det mesta förblir oklart och viss förvirring kommer antagligen att råda i början, men uppmuntra gärna spelarna att tolka sina roller fritt.

Fas 2 inleds när rollpersonerna får tillbaka det mesta av sina minnen (karaktärer 2,0). Personen som förändras mest av det bytet borde vara Fern, som går från hippie till hemlig agent. Fas 3 inleds när de (kanske) luras av ängeln Miriam och de får då karaktärer 3,0. Detta kan dock gå olika bra beroende på om alla dricker hennes brygd samtidigt eller om de väljer att testa det på en person först. Skulle de råka testa på Billy, som får en psykos, är det tänkbart att ingen mer dricker. De missar då vissa ledtrådar, men om det inträffar får du, käre spelare, improvisera och ge dem oombärlig information på annat vis.

Det finns gott om utrymme för improvisation i Afterlife. Äventyret utspelar sig trots allt på en limbostation mellan jordelivet och efterlivet. Vem som helst kan dyka upp där, från alla möjliga och omöjliga universum. Kanske dyker Bamse upp för att hjälpa till i kampen mot de onda smurfarna, eller kanske håller Beastie Boys en konsert i kafeterian samtidigt som Buddha signerar sin nya bok på reinkarnationsstationen! Är du Linux-anhängare? Varför inte slänga in en liten smådjävul med Bill Gates nylle? Ingenting är omöjligt!

Huvudvägen genom äventyret går ut på att spelarna ska försöka få tillbaka sina minnen och sedan bekämpa alternativt hjälpa smurfarna att starta droghandel.

På LinCon håller vi en turnering i rollspel. Det innebär att arrangören av Afterlife kommer att fråga ut dig efteråt om hur det gick och vad som gick bra och vad som gick mindre bra för att kunna dela ut ett pris på avslutningen. Tänk därför särskilt på följande frågor när ni spelar:

Hur kul hade ni?

Spelade spelarna sina karaktärer bra?

Lyckades de uppnå fas 3 allihop?

Lyckades de undanröja hotet från Smurfland, alternativt skapa ett sarsaparillimperium? (hmm, undrar varför Word inte godkänner det ordet?)

Var det bra rök i Valhalla?

Arrangören vill också väldigt gärna läsa lagets recept på smurf!

Förberedelser:

- Ordna personbeskrivningarna! Det är mycket papper att hålla reda på.
- Gör en kludd som Mirakelmåns kan använda. Tillverkas enkelt med hjälp av ett tomt papper och lite kaffe. Kaffe kan hämtas i kiosken eller stjälas alternativt lånas från obevakad LinCon-mugg.
- Prata lite med spelarna och försök komma underfund med vem som passar till vilken roll. I början är det särskilt viktigt att Sandar hamnar hos en aktiv och gärna lite aggressiv spelare.

Då var väl allting sagt och det är dags att börja läsa äventyret! Men, låt mig först försäkra att jag inte har något personligt emot smurfar. Man kan dock inte undvika att börja spekulera i deras livsstil när de är knallblå och har endast en hona på 100 hanar...

Sandar Valeccio 1,0

Du minns att det var en kall natt. En gränd någonstans. Du kände tyngden av ett vapen innanför rocken, trycket av en kniv i kängan. Någon skulle dö för din hand. Du minns upphetsning, en längtan efter en tröga, kletiga substansen som kallas blod.

Du smög in genom en bakdörr, sprang genom långa, mörka korridorer. Hjärtat bultade, plötsligt fanns pistolen i handen. Den kändes rätt. Den hörde hemma där. Du hörde springande steg bakom dig, men det var en vän. En broder.

En dörr slogs upp framför dig. En man steg ut. Förvåning gled över hans ansikte, men det var också allt. Fingret kramade mot avtryckaren och han föll till golvet. Du hoppade över hans döende kropp och fortsatte ned längst korridoren. Bakom dig hörde du ett glidande ljud, följt av en tung duns. *Den jäveln halkade i blodet!*

Du stannade framför en anonym, grå dörr och inväntade din vän. Han kom fram andfådd och med blodfläckar på sin vita skjorta. Du hann uppfatta ett yvigt, rött hår, blek hy och skrämda, stora ögon.

Dina läppar rörde sig, formade orden *tre, två, ett.*

Du sprakade upp dörren och i samma ögonblick var pistolen höjd. Forskarna tittade förskräckt upp från sina provrör och anteckningar. Fingret kramade avtryckaren och du kände blodet rusa genom kroppen när du tryckte av, gång efter gång. Din vän... *namnet Billy gled genom tankarna...* sköt en gång och missade.

Du steg in i rummet, vaksam på varje ljud och rörelse. Fem forskare låg döda på golvet. En av dem hade bara träffats i axeln, men han hade fallit och spetsats på en lång, utstickande bit av något maskineri. Det var kallt. Förbannat kallt. Från en två meter hög behållare mitt i rummet steg dimma och frusna ångor.

Du steg fram till behållaren och strök bort imman från glaset med kavajärmen. Innanför fanns en kvinnas ansikte. Ögonen rörde sig fortfarande. Hon var inte helt frusen än.

Sedan hörde du ett skott. Tränade reflexer kastade ner dig under skydd, men Billys skrik lämnade ingen tvivel om vad som hade hänt. Du hade inte tid att tveka, du var ett proffs. I skydd bakom en dataterminal lyssnade du efter fotsteg, andetag... vad som helst som kunde avslöja skytten.

Kallt stål tryckte plötsligt mot din nacke. Någonting talade om för dig att det var en gevärsmynning.

"Jag väntade mig mer skicklighet," sade en mörk mansröst. "Rör dig inte, Sandar. Det är slut. Vi har vunnit."

"Han hittar er," sade du. "Han är för mäktig. Han krossar er."

"Kanske," svarade rösten. "Ni kom nära den här gången, för nära. Jag tänker se till att det aldrig händer igen."

"Du kan inte döda mig," försökte du, men svetten trängde fram i pannan. "Vet du vem jag är?"

Mannen skrattade torrt. "Ja," sade han. "Jag vet vem du är."

Geväret avfyrades.

Sandar Valeccio 2,0

Du är äldsta sonen till en maffiaboss. Din ungdom fylldes av vapenträning och spaghettätande, ända tills du faktiskt förmådde strypa någon med mammas spaghetti. Du skolades hemma, men var en smart elev som ständigt gjorde din far stolt. Du var en värdig arvtagare till familjeföretaget. Du mördade många, utpressade fler och fick gott om brudar. Allt som allt var livet bra, och du var som lyckligast när du fick krama en avtryckare.

Men, en dag, började din far, som utåt var chef för Valeccio & söner, ett finansföretag i Los Angeles, att importera nya droger. Era fiender blev fler och ni fick konkurrenter när det gällde vapensmuggling. Så en dag fick du i uppdrag att ta med dig Billy Paterno, sonen till en mindre familj som ni kontrollerade, och göra man av honom genom att avrätta ett gäng forskare som sysslade med någon slags ljusskygg verksamhet i en övergiven lagerlokal. Det hela gällde något slags experiment med att försätta en levande människa i stasis. Utrustningen och testpiloten, en Annika Gustafson, fick inte skadas.

Men, någonting gick fel. Ni blev föråddade och nedskjutna av Enrique X och hans gäng, din fars värsta konkurrent. Någon måste ha tjallat...

Karaktär: Du är bäst och du vet det. Du känner dig mest självsäker i en snygg italiensk kostym och med ett par pistoler där du lätt kan nå dem. Du är en klädsnobb och något av en förfinad mördare, iskall och grym.

Billy Paterno: En mes som du skulle göra man av, sonen till en familj som Valeccio kontrollerar. Ni har varit kompisar i barndomen, men du har alltid varit ledaren.

Annika Gustafson: Testpiloten för experimentet. Får inte skadas. Du tror dig minnas att din far hade några särskilda planer för henne, men du har fortfarande minnesluckor.

Fern August: Den här mannen stör dig. Allvarligt. Du vet att det finns någonting du borde minnas om honom, men den delen av ditt minne verkar fortfarande vara ute på vift.

Minnet: Någonting saknas fortfarande, det är du säker på. Minnet är fragmentariskt. Långtidsminnet verkar fungera, barndomen är någorlunda tydlig och du kan minnas mammas spaghetti i skrämmande detalj. Men den senaste tiden verkar ännu inte ha kommit tillbaka. Varför var det så viktigt att döda forskarna? Varför känner du igen Fern? Vad sade din far om Annika... och varför känner du ett oöverstigligt begär efter att dräpa... någon?

Sandar Valeccio 3,0

Din far ville expandera sina affärer till transdimensionell droghandel. Han har gjort en uppgörelse med smurfarna om att köpa sarsaparill, den mest potenta drogen känd i universum. Handeln skulle kunna säkra familjens ekonomi i hundra generationer och egentligen skulle man kunna överge övrig maffiaverksamhet och helt enkelt bara leva som kungar på sarsaparillhandeln. Bra alltså.

Dubbelagenten Annika Gustafson tilldelades uppdraget att bege sig till limbo. För att det hela skulle lyckas behövde man ju någon som kunde bege sig till limbo, snacka med smurfarna, öppna en portal och sedan komma tillbaka igen. Det kom dock till er uppmärksamhet att din fars konkurrent, Enrique X, hade placerat flera sabotörer bland forskarna som skulle genomföra experimentet. Du och Billy skickades därför in för att ha ihjäl varenda forskare.

Du känner plötsligt hur hela kroppen förvandlas till vatten och flyter bort, men medvetandet blir kvar. Det hårdnar, bankas ut, mörknar... någonting växer ut ur skallen... det gör ont!

SKRIK!!!!

SKRIK SA JAG!!!!

Du har fått tillbaka ditt minne... men du har blivit en smådjävul, komplett med horn och brinnande högaffel. Du känner dig ganska märklig... som om du skulle kunna bli osynlig... eller materialisera dig på någons axel och viska i deras öron... eller elda upp deras kläder...

Billy Paterno 1,0

Det var en kall kväll. Dina strumpor var blöta. Kallingarna hade kilat in sig mellan skinkorna. Du upplevde en enorm misär. Pistolen hängde innanför kavajen, tung och skavande. Du önskade att du hade kommit ihåg att smörja in dig med hudkräm innan.

Framför dig gick din vän med säkra steg. Han hette Sandar. Han bar en svart kostym och rörde sig som om han var född i den. Han älskade det, det såg du i hans ansikte.

Sandar öppnade baddörren och gled in. Du följde efter, darrande och blöt. Sandar började springa och du hade inget annat val än att följa efter. Det här var ett mandomsprov av något slag. Du var tvungen att bevisa någonting. Men vad?

En dörr öppnades längre fram. En man steg ut med ett förvånat uttryck i ansiktet. Du tänkte ropa till honom, varna honom, hota honom, vad som helst, men Sandar sköt honom kallblodigt och hoppade över hans fallna kropp i sin brådska. Du ville kräkas när det blev din tur, det svartnade för ögonen och du halkade i något kladdigt på marken. Skräck och äckel vällde upp när du insåg att du halkat i mannens blod.

Du kämpade dig upp på fötter. Måste bevisa... vad? Måste göra... vad? Mer blod skulle flyta, det var du säker på.

Sandar stannade framför en dörr mitt i korridoren. Du sprang fram till hans sida, försökte samla dig. Nu gällde det. Sandars läppar räknade ner; *tre två ett*.

Och sedan brakade helvetet löst.

Forskningslabbet var fullt av utrustning, mitt i rummet stod en stor kryobehållare, rykande av kyla. Forskare i vita rockar tittade upp från sina stationer. Sandar sköt dem, en efter en, med en kall njutning. Du höjde din egen pistol, fumlade med säkringen och avlossade ett symboliskt skott mot en hotfull papperskorg. Fan.

Sandar gav dig en föraktfull blick och gick försiktigt in mot kryobehållaren. Själv skulle du stått kvar och vaktat dörren, det visste du, men du var rädd. Du gick fram till en dataterminal, läste av värdena. *Annika Gustafson* stod det högst upp. Sjunkande puls, annars stabila värden. Hon levde! Ni var i tid!

Ett dån hördes och smärtan skar som ett glödgat järn genom bröstet. Du föll, slog i golvet hårt. Halsen var full av blod, du kunde inte andas! Du såg dem komma in i rummet som mörka, dimmiga skepnader i stiliga kostymer, med stora gevär. Sandar tittade inte ens åt ditt håll. Du ville ropa, ville skrika, ville inte dö plaskblöt och med skoskav.

Men blodet kvävde dig och snart blev allting svart.

Billy Paterno 2,0

Du är mellanson i en italiensk-amerikansk familj som dessvärre styrs av maffian. Närmare bestämt av familjen Valeccio. Din far går mindre ärenden åt dem och det verkar inte bättre än att du också måste springa deras ärenden. En vän har du i alla fall i familjen, Sandar. Ni växte upp tillsammans och var ofta hemma hos hans mamma och åt spaghetti. Hon gjorde jättegod spaghetti, men var annars en ganska skrämmande och dominant kvinna som aldrig tvekade att ta fram brödkaveln eller stekpannan. Sandar var också rätt skrämmande. Han var alldeles för skjutglad och mordisk. Du hade mycket hellre stannat hemma och studerat ekorrar eller målat akvarell. I själv verket hade du en mycket känslig kropp som inte alls var lämpad för att flänga runt och göra häftiga rullningar i gyttjan, och när du skulle skrämma folk till lydnad skrämde du oftare dig själv och blev lessen.

Klumpig som du är snubblade du på dina egna fötter i flykten från platsen för din första stöld. Du dömdes och avtjänade tid i fängelse. Det var en mycket svår tid, men ändå ganska lugn och du fick en chans att skriva i din dagbok. Sedan släppte de ut dig och du drogs in i de hemska affärerna igen.

Så kom den där hemska natten då Sandar skulle göra man av dig. Det handlade om ett avancerat experiment med kryoteknik, att skicka en levande människas sinne till himlen eller helvetet. Men någon skulle sabotera experimentet... eller?

Karaktär: Ärkemes. Har alltid ont någonstans och måste alltid berätta det för alla som vill lyssna. Miserabel och missnöjd med tillvaron. Favoritreplik: "varför just jag".

Sandar Valeccio: Din chef. Egentligen tycker du att han är ett kräk, men du skulle nog aldrig våga säga det. Bäst att hålla igen... innan han tvingar med dig till maffiosohelvetet eller något.

Annika Gustafson: Testpiloten i experimentet. Hon fick inte skadas... inte för att du hade kunnat skada någonting levande egentligen, men hon hade någonting inuti sin kropp...

Fern August: Ett stackars oskyldigt offer. Du borde nog be om ursäkt... det är trots allt inte snällt att halka i någons blod medan han ligger och dör. Den stackars lille mannen... men... varför känns det som att han döljer någonting?

Minnet: Definitivt inte komplett ännu. Långtidsminnet verkar funka, men detaljerna bakom den sista natten är fortfarande suddiga. Det hade någonting att göra med... en drogaffär? Men varför känner du dig plötsligt fientligt inställd mot Annika... du, som inte vill skada någon eller något... du, som bara vill gå hem, krypa ner under täcket och läsa en god bok. Varför... varför just du?

Billy Paterno 3,0

Täckmantlar hit och dit... dubbelagenter och vafan. Det hela handlar om droghandel, enkelt och lättfattligt. Du har tolererat detta alldeles för länge... men nu är hela världen i fara. Sarsaparillen får inte föras över till jorden... det skulle kunna bli slutet för mänskligt liv. Du måste finna ledaren på den här sidan döden... och stoppa honom till varje pris!

För att göra detta har du antagit hämndens sanna skepnad:

Du är en farlig mördarängel/kanin, 2 meter hög och med blodröd päls. Dina tänder är vassa som rakblad och dina öron har förstärkt superhörsel. Som liten kaninunge sprang du ofta omkring med din favoritbazooka och blåste de andra kaninerna åt fanders, medan du övade dig på ditt ondskefulla hånskratt.

Grattis, du har just fått en psykos!

Fern August 1,0

Du minns att du mådde bra. Världen var full av färger. Trevligt. Blommor, djur, bin... allting var så vackert och sjyst. Blommornas läkande kraft genomsyrade dig. Du var vacker och graciös... livet var underbart. Men träden måste räddas, ja, de måste räddas.

När drogljuset gav vika mindes du kedjorna. Just det, ni skulle kedja fast er vid träden. I morgon vid middagstid. Länge leve skogen! Hugga ner träden i parken för att bygga en fritidsgård? Varför inte låta barnen få följa med ut i skogen istället och hälsa på ekorrarna?

Du kände dig snäll. Mjuk. Avslappnad. Trevlig. Du ville kramas.

Men kedjorna, först kedjorna. Du skulle hämta dem hos den där snubben från festen. Just det. Lika bra att göra det genast. I morgon skulle ni rädda träden.

Du tog tunnelbanan. Passade på att spreja in orden; "Rädda träden" på vagnsdörren. Fint. Du var mjuk. Du var glad. Världen är fin.

Tåget stannade, du klättrade upp till ytan. Där var gränden. Häftigt. Du letade upp något som verkade som rätt dörr, snubblade in och flöt genom korridorerna. Vänster, höger. Just så. Snubben från festen bodde längst upp, i en riktig taklägenhet, men de nedre våningarna var laboratorium och lagerlokaler och annat. Han fick ett bra pris på lägenheten eftersom det var så långt till trappan. Vänster, och så höger och höger igen. Sådärja. Mjukt.

Du öppnade en dörr och steg ut. Det kom två snubbar springande mot dig. Den ena lyfte en pistol. Vafan?

I nästa sekund flög du genom luften med ett hål genom huvudet. Du mindes ingen smärta, bara förvåning och några reflexartade ryck. Sedan ingenting.

Fern August 2,0

Blommor, djur, bin... bah!

Att vara förklädd som en nerdrogad hippie fungerade bra... kanske lite för bra. Du har rökt på så mycket och så ofta den senaste tiden att du har glömt bort stora delar av din barndom. Inte alls bra. Faktiskt, du har svårt att minnas någonting alls av ditt liv. Bara glimtar kommer tillbaka... minnen av att hålla en pistol i handen... minnen av att kasta sig från det ena häftiga fordonet till det andra iklädd frack.

Du var bra på det, vad det än var du gjorde. Du minns att du körde racerbåt nerför Themsen... på jakt efter någon ond skurk som hotade världen med ett atomvapen i omloppsbanan runt Jorden. Så bra att de (vilka var de nu igen?) gav dig ett alldeles särskilt uppdrag. Första steget var att skaffa en vattentät förklädnad, och det var där du begick ditt första misstag: du underskattade flower power.

Så du var något förvirrad när du tillslut gick för att utföra del två av ditt uppdrag, i den övergivna fabrikslokalen. Kedjorna var bara en täckmantel. En del av din vattentäta förklädnad.

Tyvärr sköts du ner innan du han nå vapnet som gömts åt dig i lokalen... ett rent misstag. Bästa sättet att handskas med det hela är antagligen att röka på igen.

Karaktär: Just nu känner du dig oerhört kluven mellan din antagna identitet som svävande hippie, och din (antagligen) riktiga, som hemlig agent. Kanske skulle agenten vara till mer nytta i den här situationen... ja, det är definitivt en situation för ett proffs. Högsta prioritet borde vara att få tillbaka ditt fullständiga minne.

Sandar Valeccio: Mannen är definitivt skyldig till någonting... han kan till och med ha varit en måltavla. Men minnet glider undan...

Billy Paterno: Sannolikt inte den största skurken av alla, men han kan mycket väl ha varit medhjälp till ljusskygga dåd.

Annika Gustafson: Någonting i minnet skriker ut att hon är din kontakt. Men för vad och varför?

Minnet: En bit är väl bättre än inget, men du är säker på att du saknar en stor klump minnen. Sannolikt flyger det omkring någonstans i limbo. Du känner dig mycket förvirrad just nu.

Fern August 3,0

Du är agent 099 i hennes majestäts inte längre så hemliga tjänst. Du har specialiserat dig på att bekämpa transdimensionella skurkar. Den här gången gällde det droghandel. Någon försöker smugla sarsaparill från Smurfland till jorden via en limbostation. Detta är oacceptabelt.

Du var tvungen att gå djupt undercover för att ta reda på vilka som låg bakom och hur. Du var tvungen att röka både det ena och det andra för att vinna informatörernas förtroende. Till slut fick du reda på att ett företag vid namn Valeccio & söner låg bakom affären. De skulle skicka en representant till limbo med hjälp av ny kryoteknik, med syfte att öppna en permanent tunnel mellan jorden och limbo. Ditt jobb var att förhindra detta till varje pris, och som alla coola agenter jobbar du ensam. Dessvärre misslyckades du, men det verkar som att du kommit till rätt limbostation...

Detta är din sista chans att rädda världen. Stoppa sarsaparillhandeln, undanröj den ansvariga på den här sidan och gör sedan ditt bästa för att komma hem igen i ett stycke.

Annika Gustafson 1,0

Allting var förberett. Det stora experimentet. Det viktigaste någonsin. Viktigare än att bota cancer eller upptäcka warpfart. Det här... kunde bota döden.

Professorn tog ett sista blodprov och nickade åt värdena. "Allt är klart," sade han.

Du nickade och gned armen där han stuckit dig. "Jag är redo," sade du.

Professorn eskorterade dig in i laboratoriet. Kryokammaren väntade där, som en frusen kista. Ditt hjärta bultade. Det här betydde någonting enormt. Om det lyckades. Det krävde bara mod.

Professorns assistenter tog av dig kläderna och fäste elektroder mot skinnet. En ung, kvinnlig kryoforskare injicerade tre olika laddningar kemikalier i ditt blod. Det lämnade en sveda som snabbt spred sig till hjärtat.

Du klev uppför den lilla trappan till kryotuben. Det kändes bekant. Du hade tränat för det här många gånger. Men någonting saknades. Någonting var glömt. Assistenterna var oroliga, rädda. Det här var en kritisk tidpunkt.

Tuben öppnades och du tog plats inuti den. Metallen kändes kall mot ryggen. Assistenterna satte fast armar och ben med speciella bojor. Bilder av avrättningar dök upp i ditt sinne. Människor som skrek i den elektriska stolen medan strömmen kokade bort deras liv. Du hade sett dem med dina egna ögon. Tanken på dem fick dig att känna dig skyldig.

"Är du redo?" frågade professorn medan assistenterna fäste olika instrument på tinningarna. Metallen var kall. Så kall. Du nickade. Du var redo. Äntligen skulle ni få svaret på den stora frågan. Svaret på den enda omöjliga frågan. Tills nu.

Dörren stängdes som ett kistlock. Ett surrande hördes från ena sidan. Hjärtat bultade långsammare nu. Du började känna dig trött, men trots rädslan kände du också en stor förväntan. Du skulle bli den första. Den första som fick veta.

Ett skott hördes. Det lät kvävt, dovt, inifrån tuben. Det följdes av ett och ytterligare ett. Du bultade mot locket, men det gav inte med sig. Det hade redan immat igen av gasen. Du var trött, så trött. Luften som rann ner i lungorna var kall.

Någon strök bort imman från utsidan glaset och plötsligt såg du en mans ansikte. Mörkt hår, mörka ögon, ett kallt ansikte. En tanke gled genom din somnande hjärna; *Du.*

Ytterligare ett skott hördes och ansiktet försvann. Sedan blev det tyst. Genom det frilagda glaset kunde du se laboratoriet. Sönderskjutet, fullt av döda kroppar. Blod som rann ner mot golvbrunnen. Sedan hördes ytterligare ett skott och strax efteråt dök ett främmande ansikte upp i fönstret. Han nickade mot dig och du såg hur han sträckte sig efter en spak på kontrollbordet.

Mannen drog i spaken och kammaren fylldes av gas. Den tryckte sig in i lungorna, hårt och kallt.

Resten var mörker.

Annika Gustafson 2,0

Du är Annika Gustafson, född i Sverige, uppväxt i USA och tränad att döda av... vem? Du minns ansikten... många av dem sydländska. Du minns smaken av spaghetti och hur du lekte i CIAs källare som liten.

Du sändes ut på uppdrag av någon slags ljusskygg organisation... eller var det Beyond Eternity, ett dotterbolag till NASA? Vem som än gav dig uppdraget är du säker på att du verkligen ville att det skulle lyckas. Det handlade om att skicka en levande människa till efterlivet för att utforska det okända och finna svaret på den äldsta av alla frågor: Vad är döden?

En tunnel... en tunnel mellan efterlivet och Jorden! Du sändes för att öppna en tunnel! Själv återvänder du så snart någon drar i spaken på manöverbordet... men för att andra ska kunna färdas fram och tillbaka behövs en tunnel. Du minns att apparaten med förmågan att öppna en tunnel finns någonstans på din person. Under huden. Bakom muskler. Dolt av levande vävnad. Som en tråd, förbunden till kryolaboratoriet. Allt du behöver göra är att binda den andra tråden till någonting i efterlivet för att öppna en tunnel. Men först... var finns apparaten?

Karaktär: Du känner dig som en självsäker och stark kvinna... förutom att förvirringen är ganska total. Du känner på dig att någonting gick fel i laboratoriet och att det kanske inte finns någon där som kan dra i spaken och få hem dig. Möjligheten att öppna en tunnel börjar kännas som en hög prioritet.

Sandar Valeccio: Du minns honom från tidigare... nej, inte han. Någon med ett liknande ansikte, ett äldre ansikte med samma drag. Kanske hans far. Varför förknippar du det minnet med varma känslor?

Billy Paterno: Du minns ingenting om Billy.

Fern August: Fan! Den här mannen är ingen hippie! Han är en agent under djup täckmantel. Det som stör dig är att du inte minns ifall han är din kontakt... eller din bödel.

Minnet: Nej, vilken jävla skojare! Inget minne hade varit bättre än den här halvmesyren... stryk borde han ha!

Annika Gustafson 3,0

Du är en dubbelagent. Din riktiga lojalitet ligger hos maffian, men du har infiltrerat NASA. Ditt uppdrag: att bege dig till efterlivet och öppna en tunnel till limbo så att maffian kan köpa sarsaparill (en mycket potent drog) av smurfarna. Din kontakt är Sadistsmurfen. Till honom ska du överlämna en liten sändare som finns inplanterad under huden i högerarmen (stället utmärks av tre fräknar på rad). Du måste också se till så att Sadistsmurfen når den plats han utsett för portalen.

Må Kraftsmurfen vara med dig!

Experimentet

(Versionen man skulle kunna gå ut med officiellt)

Natten i fråga, den 19e september 2002, skulle ett hemligt företag, Beyond Eternity, genomföra historiens mest sensationella experiment. Syftet var att en gång för alla ta reda på vad som hände med människors medvetanden i döden. Fanns det ett liv efter döden? Fanns det en gud och en jävel, eller flera?

Kryotekniken visade sig kunna erbjuda nyckeln till denna äldsta av gåtor. B.E., ett dotterbolag till NASA, fick tillgång till hemliga provresultat och konstruerade från dessa en maskin som skulle kunna återuppliva en död människa under vissa kontrollerade förutsättningar.

Annika Gustafson anmälde sig frivilligt som försöksperson och godtogs efter en grundlig utredning på grund av sin goda fysik, militära bakgrund och okluvna lojalitet.

Företaget Vallecio & Söner, ett mäktigt finansföretag, var en täckmantel för vapensmuggling och drogsmuggling, styrd av maffian. Det låg i mångas intressen att experimentet aldrig genomfördes. Guvernören, som fått reda på experimentet genom företagsspioner, kontaktade maffian och betalade dem för att mörda Gustafson och förstöra utrustningen. Vallecio sände sin egen son, den skickligaste lönnmördaren i hans organisation. Man väntade endast lätt motstånd på uppdraget, så även den oerfarne Billy Paterno skickades med.

Sandar och Billy överaskades däremot av lejda mördare från en rivaliserande familj och sköts ner innan de hann fullborda till uppdrag.

Experimentet

(Versionen som en nerdrogad smurf hostade upp på dårhuset)

Och så den obligatoriska fjantiga äkta intrigen, som förhoppningsvis är för långsökt för att spelarna ska fatta direkt...

Smurfarna har sedan ett tag tillbaka levererat små mängder sarsaparillknark till maffian, via en hemlig tunnel mellan Valhall och en källare i Hollywood. Smurfarna smurfar in på festerna i Valhall med sarsaparill gömt i hatten. De kastar sedan ner den i bajamajan alldeles utanför, och på andra sidan den transdimensionella tunneln tar maffian hand om de härliga bladen. I gengäld har maffian lovat att använda pengarna de tjänar av att sälja sarsaparillen till att öppna en tunnel mellan sitt högkvarter och Smurfland, samt med hjälp av

denna tunnel förse smurfarna med obegränsade mängder intelligenta värktabletter.

Annika Gustafson jobbar egentligen åt maffian som hemlig agent. Hon hjärntvättades så grundligt att hon började tro på sin egen uppiktade historia, fick jobb hos NASA och blev tillslut testpilot för B.E.-projektet. Hennes hemligt uppdrag var att kontakta Sadistsmurfen och med hans hjälp öppna den transdimensionella tunneln.

Maffian gladdes först och förfärades sedan, när de fick veta att det fanns en sabotör bland forskarna. Maffiabossen skickade Sandar och Billy för att göra sig av med honom. De skulle också avrätta resten av forskarlaget och bana väg för maffians egna forskare.

Den onde Enrique X, en konkurrent till familjen Valeccio, fick reda på att attentatet skulle ske, kom dit först och blåste skallen av två tappra maffiosos. Syftet: att överta sarsaparillhandeln.

I röran fanns också Brian Thyme, alias Fern August, en hemlig agent i hennes majestäts hemliga tjänst, som var smurfplanen på spåren. Han skickades in för att stoppa experimentet, men gick in en aning för grundligt i sin täckmantel och överraskades på väg in i byggnaden. Han sköts ihjäl.

Världen

Miljön består av en limbostation, som är en vägstation mellan livet och efterlivet där själarna sorteras in i kategorier som "helvetet, enkel resa", "helvetet & himlen sightseeing tur", "reinkarnationsobjekt" etc. Limbostationen består av en neutral del, en god del, en ond del och en reinkarnationsstation. Denna limbostation har för tillfället fyra portaler öppna till andra dimensioner, nämligen Valhalla (eftersom Oden är på turné med sitt hårdrocksband), Smurfland (på begäran av Döda Smurfars Nostalgisällskap) samt Dimension Party (öppet pga fjäsk för den stora Påskharen). Man kan också nå limbostationens giftshop, tillfälligt flyttad till annan dimension pga ombyggnad.

Döden

Skulle någon RP dö är det ingen kris – detta är ju limbo. De materialiseras efter några minuter i ett litet omöblerat rum i uppvakningsavdelningen, får en redig utskällning eller innerlig ursäkt av agent i kostym, och skickas sedan ut i limbo igen.

Skador

De läker rätt fort här, men vem som helst kan berätta för RP att ingenting läker skador bättre än att strö lite sarsaparill på såren.

Säkerhet

Det finns säkerhetsvakter i limbo. De är stora biffiga vakter som bär skjortor som det står VAKT på med stora bokstäver. Utrustade med batonger och skjutvapen. Dessa män ser milt på vissa brott och hårt på andra. Att stjäla kaffe är helt okej, att slå ner folk är helt okej, men att skräpa ner är helt oacceptabelt. Speciellt blod på golvet ogillar de. De tolererar heller inte att man snor andras biljetter till himlen, helvetet eller reinkarnationstågen. Det vill säga, de stör inte spelarna så länge dessa inte sölar ner och inte försöker rymma från limbo.

Kapitel 1

Att vakna till musik

Syfte: Introduktion.

Handout: personfilerna, version 1.0

SLP: Agent 24B37

RP vaknar i ett litet, anonymt rum. Väggarna ser kliniska ut. I en vägg finns ett hål för en projektor, som visar personfilerna. En högtalare spelar månskenssonaten. Den enda utgången är en dörr.

Handout: personfilerna, version 1.0

De fyra RP vaknar oerhört förvirrade. Annika saknar kläder. Det enda de minns av sina liv är de sista minuterna, men ihop med informationen på skärmen bör de kunna pussla ihop ledtrådar till vilka de är.

Rummets enda utgång är dörren, men den är för tillfället låst i väntan på agenten som ska undersöka Annikas fall. Under väntan får RP en stund på sig att bekanta sig, försöka lista ut vad som har hänt och var de befinner sig.

Efter en stund hör de ljudet av en nyckel i låset. In kommer en man i svart kostym och solglasögon, mycket prydlig och strikt. Han har med sig ett hopfällbart bord, som han ställer upp framför sig. På bordet lägger han sin portfölj, plockar upp en hopfällbar pall ur den, sätter sig ner, lägger upp portföljens övriga innehåll (papper) på bordet.

Han försöker fråga ut de fyra rollpersonerna om natten i fråga, vad som hände. Hans mål är att försöka få fram vad exakt som hände med Annika. Han vill inte svara på några frågor. Börjar RP bli jobbiga går han därifrån en stund och återvänder när de lugnat ner sig. Man kan naturligtvis klubba ner honom, slå sönder låset och gå ut.

Agent 24B37 har dock ett svar på RPs frågor: han beklagar att de utsätts för en undersökning, men Annika Gustafsons fall är unikt och i behov av omedelbar utredning. I övrigt är Agent 24B37 hyfsat själlös och har ingen värdefull information att yppa.

När Agent 24B37 har fått fram allt han verkar kunna få fram plockar han ihop och går ut, men lämnar dörren demonstrativt vidöppen.

Kapitel 2

Grönare gräs?

Syfte: Introduktion av de fyra portalvärldarna

Utanför dörren finns en kort korridor, två dörrar på var sida. Över varje dörr står *Uppvakningskammare*, följt av en siffra. RP kommer ut ur Uppvakningskammare 16. Korridoren slutar med en stor, tvådelad dörr som liknar en port.

De andra uppvakningsrummen är låsta, men i dem finns annat nyss-dödat folk som behöver förhöras särskilt. Ingen av dem har något särskilt långt minne eller vet någonting om var de befinner sig. Ett par av dem bär vita laboratorierockar. Dessa är forskarna som Sandar hade ihjäl.

Genom porten kommer man ut i en stor, imponerande hall där det höga taket stöts upp av grekiska pelare kring vars baser det växer vackra palmer. Stora, välvda fönster erbjuder en betagande blick över en glittrande spiralgalax i fjärran. Genom hallen rör sig kåpklädda figurer ut och in genom något av fyra portvalv, ovanför vilka det sitter skyltar med texterna: "Valhalla" "Smurfland" "Dimension Party : endast Påskharar äga tillträde" samt "Limbo Giftshop". I dessa fyra världar kommer rollpersonerna senare att kunna hitta viktiga ledtrådar, men i nuläget kan de bara göra spaningsvisiter i entrérummen:

Valhalla:

En lång korridor i sten, med en tung ekdörr i borte änden, vaktad av en mycket stor och mycket grinig vikig vid namn Svein, komplett med flätat skägg och behornad hjälm. Han frågar efter inbjudningskort och föser bort ovälkomna besöka med hjälp av mycket stor slägga.

Smurfland:

Ett fyrkantigt källarrum utan fönster, där golvet är fullt av krossade provrör och sönderrivna boksidor. Våldigt små bojor hänger från kedjor i väggarna. Den enda utgången är en låst järndörr, tre manshöjder upp, utan någon trappa eller annat sätt att nå den.

Dimension Party:

Ingången till Dimension Party är en catwalk som leder genom en randig, snurrande tunnel som framkallar vissa spykänslor, särskilt som fluffiga rosa högtalare pumpar ut den senaste musiken från det senaste heta

pojkbandet. På catwalkens andra plattform finns en svängdörr bevakad av en rosa/grön påskhare som synar rollpersonerna nerifrån och upp och frågar dem: "Är ni påskharar?"

Eftersom rollpersonerna i nuläget varken är påskharar eller kan imitera påskharar till en tillfredställande grad, och ej heller kan hantera denna påskhare i dödlig strid (fluffiga sparkande fötter och kanintänder i kombination med attackvisselpipa som drar till sig andra påskharar från rummet innanför är inte att förakta) så kan de inte ta sig in i Dimension Party ännu.

Limbo Giftshop:

Portalen skyddas av ett blått, vibrerande kraftfält och en lapp bredvid portalen som säger: Lunchstängt.

Kapitel 3

En dag i limbo

Syfte: Introduktion av resten av limbostationen, nyckelplatser och nyckelpersoner

Viktig händelse: RP får veta att de kan få tillbaka sina minnen

Viktig SLP: Charles, Mirakelmåns

Handout: Broschyren, Kludden

Efter de fyra portalerna kommer man till en stor korsning. Den är relativt vältrafikerad, eftersom två korridorer möts där och två stora, öppna portar ligger rakt fram. Den ena verkar leda in till någon slags trädgård och från den andra läcker giftiga gaser ut i tunga moln. Till vänster är korridoren pyntad med gobelänger och kinesiska lyktor och girlander. Mycket festligt. Därifrån kommer just en lång ström med mässande munkar. Om någon frågar blev deras buss sprängd på väg till en tv-studio där de skulle ge intervjuer om sin hungerstrejk (protest mot att munkar alltid måste bara sträv säckväv). Men eftersom de inte blev klara med sitt värv ska de reinkarneras.

Munkarna går iväg in i den högra korridoren, som är fullklistrad av reklamaffischer. "Köp en Mazda i ditt nästa liv! 10% rabatt med denna kupong." "Rösta på Oden som ordförande för Döda Hedningars Minnesfond!" "Borttappat: blå smurf, tre äpplen hög. Återlämnas till Gargamel i Smurfland. Hittelön!"

En elektrisk barriär hindrar rollpersonerna från att gå in i himmel/helveteavdelningarna. Andra kan gå in och ut helt fritt. En snubbe, Charles, utklädd till djävul i vit änglakjol försöker sälja broschyrer. Han himlar med ögonen och pratar som om det hela vore fullständigt uppenbart: "Ni är under utredning, eller hur? Hur kan ni förvänta er att ni bara ska kunna promenera iväg till efterlivet när ni fortfarande är under utredning? Jösses min skapare, tänk vilken oreda! Mystiska fall som kommer hit och sedan bara vandrar vidare på egen hand, utan sina minnen eller någonting! Tänk på minnena, de skulle bara flyta omkring här i all evighet. Skulle bli fullt tillslut, men ni skulle väl inte ens bry er, ni döda är alla likadana... bara för att ni är döda kan hela världen lika gärna förvandlas till en stor, överbefolkad soptipp där vilsna minnen sitter och fikar på begagnad hjärnsubstans. Jag föraktar er, det gör jag! Men ändå är jag fast här med att sälja broschyrer till oförstående fån som bara vill gå vidare. Ingen tänker på mig! Tror ni jag gillar att ha på mig det här? En vit kjol matchar inte djävulssminket. Jag är ett skämt. Och ni tror att ni har problem! Jag har nio ungar i limbo, de ska minsann ha kläder och skor..."

Han pratar tills de avbryter eller går därifrån. Försöker de köpa en broschyr frågar han om de har några snäckor. "Vad, inga snäckor! Men ni var förstås inte här när portalen till stranden var öppen... en härlig tid var det! Träffade min fru där och hon flyttade in direkt. Nio ungar har vi nu. Men häromkring kommer man inte långt om man inte har några snäckor! Hur tror ni annars att ni ska kunna köpa saker? Eller hade ni tänkt bete er som typiska infantila döda och slå ner alla som inte vill ge er saker gratis? Import från Pluto är det här, fina grejer, äkta papper!"

Som antytt fungerar det naturligtvis att slå ner Charles och ta hans broschyrer. Det kan bli vissa problem med förbipasserande som tycker att detta var nesligt gjort. Förstås, eftersom detta är limbo är det värsta som kan hända att rollpersonerna får en omgång stryk. Om de inte försöker sno någons himlabiljetter förstås... då kommer säkerhetsvakterna och har ihjäl dem tills de lugnar ner sig.

Broschyren delas ut om de får tag i den, annars kan SL smyga in minnesannonsen bland andra annonser t.ex. på väggar, eller som klotter på dass.

Från korsningen ser man in i himlaträdgården:

En vacker skogsstig mellan palmer. Man hör fågelkvitter och kan ana små älvor dansa i det daggvåta gräset. Harpotoner fyller luften. De som går genom porten ser sig omkring och ser plötsligt mycket yngre ut, lättade och glada.

In i helvetets avdelning:

In här ser man ingenting på grund av all den onda, svarta rök som pyser ut.

Medan himlen och helvetet fortfarande är oåtkomliga så kan man gå nerför korridorerna, mot ankomsthallen eller mot reinkarnationsstationen.

Reinkarnationsstationens grindar (á la tunnelbana), vaktas av ett par aliens (för den som inte sett alien-filmerna: dreglande, svart monster med flera käftar. Mycket farliga, man vill absolut inte bråka dem, och man vill definitivt inte försöka smita förbi utan biljett. Enda skillnaden mot vanliga aliens är att dessa pratar, dreglande och väsende. De är mycket elaka). På andra sidan ser det hela ut som en helt normal, tvåspårig tågstation. Rollspelarna ska inte in här än.

Kontoren är stängda för lunch.

Ankomsthallen

En stor kupol med utsikt över ett bländande vackert universum. Ett järnvägsspår leder in i kupolen från rymden utanför. På det anländer då och då något som liknar gruvvagnar fyllda till bredden med lik. Vagnarna stannar nere på salens golv, töms över åt ena sidan och dumpar av kropparna, som strax reser sig upp, borstar av sig resdammet och ger sig iväg mot kafeterian.

Kafeterian

In från korridoren finns en ganska neutral dörr där det står KAFETERIA i stora, vänliga bokstäver. Påminner mycket om en kafeteria på ett rollspelskonvent, där man kan köpa snask och kaffe över en provisorisk bänk av mer eller mindre utmattad personal som har förlorat sina miniräknare. Men kaffet är underbart gott och en stor sal är fylld av gäster som pratar, umgås, spelar spel, predikar koranen, leker twister... inga barn syns till, de leker i bollhavet i rummet innanför.

Då kafeterian är den enda mötesplatsen på limbostationen finns här en hel del försäljare som radat upp sina varor på bord vid väggarna. En gråhårig man ritar och säljer porträtt, ett par hådrockssnubbar säljer plattor, en nervöst lagd femtonåring försöker sälja ett nytt katalogiserande dataprogram han skrivit för bara 2500 snäckor, en lång och stilig ung man i tight rosa tröja ger massager.

Killen i rosa är Mirakelmåns, som utför många olika tjänster, inklusive att han kan ge folk tillbaka deras minnen. Från Mirakelmåns kan rollpersonerna få sitt första uppdrag, mycket viktigt för att få igång äventyret och öppna upp de olika områdena.

Måns är en riktigt trevlig och tillmötesgående kille som bara vill ha en snäcka per person för att analysera deras minnesförlust. Han är relativt svår att hota eftersom han är van vid upprörda kunder och vet att de bäst hanteras genom att man ropar på de båda biffiga utkastarna som spelar ett parti settlers tillsammans med två små gröna män i närheten. Han är dock inte långsint, så kunder är alltid välkomna tillbaka.

I undersökningen känner han på puls, tar tempen och visar upp Kludden där de får associera formen till det första de tänker på. När analysen är klar funderar han en liten stund och skiner sedan upp. "Enkelt! Era minnen finns här i limbo, de har bara skiljts från er av övergången. En mycket vanlig åkomma, speciellt vid våldsamma dödsfall. Minnet sjappar av choken. Det

hjälp utredarna, förstås, i de mystiska fallen. Då slipper de tala med personerna, det räcker med att snacka med minnet. Men vi ska nog få ordning på det här... jag behöver bara tre saker. Mörk sirap, en skål av guld och tre hårstrån från skägget av en gammal smurf.”

Han vet inte riktigt var man hittar sirapen och guldets, men han är ganska säker på att Gargamel har smurfskagg. Han ger rollpersonerna Gargamels mobilnummer och önskar dem lycka till.

Det finns en telefonkiosk i kafeterian. Den drivs av snäckor och inne i den står ett anslag: ”Denna kiosk är för närvarande kopplad till limbonätet. Ni kan endast nå telefoner i limbostationer och i portalvärldar för tillfället ihopkopplade med just er limbostation. Ni kan ej ringa bakåt eller framåt i tiden. Limbomobilnätet också tillgängligt.”

Gargamel svarar efter ett par ringningar. Han låter sur och vresig och frågar om de har sett några smurfar. De behöver tjata och blåsa honom lite för att få honom att vilja träffas, helst genom att locka med smurfar. Gargamel vill träffas hemma hos sig. Han säger att han ska släppa in dem om tio minuter.

Kapitel 4

Konsten att fånga en smurf

Viktig SLP: Gargamel
Viktig pryl: 1 st gammelsmurf

Det finns smurfar i limbo, men inte i några stora antal. Har rollpersonerna tur kan de få syn på en liten skägglös smurf på väg mot himlens trädgård. Om de fångar honom börjar han gnälla om att han ska bussa Döda Smurfars Beskyddelsefront på dem.

Smurfar i limbo har två föreningar: *Döda Smurfars Nostalgiförening*, som träffas tre gånger om dagen för att sjunga sånger och ha det trevligt. De jobbar för att man ska öppna en permanent portal till Smurfland, och för att denna portal inte ska gå genom Gargamels källare.

Döda Smurfars Beskyddelsefront, som jobbar för att smurfar ska få ha sina efterliv ifred och kunna vistas i limbo utan att behöva jagas av idiotiska amnesifall som behöver deras klena skäggväxt till minnesdrycker.

Bara för att klara upp vissa saker: Smurfar är onda. Gargamel är god men vresig och missförstådd med en osympatisk personlighet. Smurfar är urballade kollektivister som odlar sarsaparillblad för att rulla till cigg av hög knarkhalt. Sedan röker de på så fort ingen ser. Det är därför de är blå. Om döda smurfar bara får ligga och ruttna så rinner giftet ur dem och går ner i marken som sarsaparillen växer ur, vilket gör nästa generation sarsaparill ännu mer potent. Det enda sättet att hindra detta är att äta smurfarna och absorbera giftet själv. Det leder till håravfall och depressioner, men Gargamel offerar sig gärna för en god sak. (ps, smurfarna i limbo har alla genomgått en avgiftningsskur innan ankomst)

Smurfarna smugglar sarsaparill till maffian i Los Angeles, via bajamajan i Valhall. I utbyte vill de att maffian ska öppna en permanent (men hemlig) portal till Los Angeles, så att limbosmurfarna dels kan förmedla huvudvärkstabletter till Smurfland, och dels undfly sina öden.



Smurfar kan vara svårfångade. De smiter lätt undan, kan gömma sig överallt, från ljuskronor till människors byxben. Alla som såg Gargamel i action som barn vet precis hur svårt det är. Rollpersonerna behöver inte fånga en smurf i nuläget, men om de lyckas blir det en bra muta till Gargamel.

I Gargamels källare, tio minuter efter telefonsamtalet, väntar Gargamel på rollpersonerna. Han är nästan skallig, klädd i en äcklig, svart rock och gigantiska röda skor. Han är vresig, elak och följs av Azrael, en orange kissemiss som är överdrivet kelig och gosig. Gargamel älskar sin katt, och om rollpersonerna kröker ett enda hår på missens svans kan de glömma Gargamels hjälp och måste då jaga en smurf på egen hand, vilket kan ta sin lilla tid eftersom få smurfar blir gamla och ännu färre någonsin dör.

Om rollpersonerna är sjsyssta mot Gargamel kan han tänka sig följande uppgörelse: Gargamel erbjuder dem fångstverktyg i form av en håv, ett par meter snöre och en spetsig pinne. Rollpersonerna fångar en gammelsmurf (eller kanske den fashionabla bockskäggssmurfen) och ger Gargamel kroppen efter att de tagit skägget.

Gargamel ger dem fångstverktygen och visar dem uppför en stege till dörren ut från källaren, och därefter ger han dem en vägbeskrivning från sitt onda slott till smurfarnas dal. Naturligtvis kan man slå ner Gargamel och ta hans fångstverktyg, men risken finns att man då inte hittar till smurfarnas dal och/eller överfalls av Arg Azrael på vägen tillbaka.

Smurfland är en vacker plats, där djupa skogar ligger mellan gröna dalar där små glittrande floder porlar. Solen går ner, och rollpersonerna får sannolikt tillbringa en natt under öppen himmel. Under natten drömmer de.

Sandar drömmer att han spöar Billy med en pinne. Sedan kommer en smurf och biter dem i fötterna.

Billy drömmer att han är rädd och har skoskav.

Annika drömmer att hon dansar tryckare med en maffiaboss.

Fern lider av viss abstinens och sover inte särskilt bra.

På morgonen lyser solen bländande vackert. Fåglarna kvittrar, daggen glittrar i gräset. Färden fortsätter över kullarna, och framåt förmiddagen siktar de sarsaparillfält längre fram. Sarsaparillen växer i långa rankor med stora, gröna

blad. Över närmaste kulle kommer röken från skorstenar – där bortom ligger smurfbyn där smurfarna bor i jättesvampar.

Nu är det dags att fånga en smurf och hur det går till är upp till er! Man kan t.ex. gillra fällor i sarsaparillfältet eller storma in i smurfbyn med håven i högsta hugg. Gammelsmurfen är en sjyst smurf som gärna offrar sig själv för att befria gisslan, om rollpersonerna skulle kidnappa en mindre viktig smurf och förhandla.

Smurfar är något svåra att kommunicera med. Man måste prata smurfspråk. Kort ordlista:

Glas med vatten:	<i>Smurf</i> med smurf
Metspö med krok:	Smurf med <i>smurf</i>
Varg med tänder:	Smurf med smuuuuuuurf!!!

Sedan är det bara att gå tillbaka till Gargamels slott, dra av smurfstackarn skägget och fortsätta samla ingredienser.

Kapitel 5

Minnen av Liv

Viktig händelse: RP får tillbaka sina minnen

Viktig SLP: Charles

Viktiga prylar: sirap, en gyllene skål

Att få tag i sirap borde inte vara något större problem – den finns i köket som är anslutet till kafeterian. Är man snäll kan man få låna lite av kockarna, annars gå det ju alltid att slå ner folk och ta det man vill ha. Men om de ställer till alldeles för mycket besvär kommer kanske säkerhetsvakterna och agenterna i svarta kostymer och låser in dem i små madrasserade rum tills de lugnat sig.

Guldsålen utgör ett mindre problem... tills rollpersonerna upptäcker att giftshoppet nu har öppnat. Det är en mysig gammal gotisk byggnad som verkar flyga genom universum. Fin utsikt över en grön nebulosa. Där inne säljs diverse värdelösa föremål, som minimodeller av limbostationen, uppblåsbara änglar, sparbössor i form av smurfar... och vid kassan ligger en hög sarsaparillsmakande tuggummin i en guldsåle MADE IN VALHALL. Sålen är egentligen inte till salu, men försäljerskan (sjyst, charmig bimbo i rosa dräkt som visar mer än den döljer) kan tänka sig att sälja den för tjugo snäckor.

Tillbaka i kafeterian kan Charles blanda ihop ingredienserna. Han blandar sirap med avslagen coca cola i guldsålen, slänger i smurfskägget och rör om. Den som dricker upplever det som om en blixtnedslagit ner i deras halsar, och plötsligt... minns de...

Handout: Karaktärer, 2.0

Kapitel 6

Hostile Takeover

Viktig händelse: limbostationen invaderas

Viktig SLP: Miriam

Stationen skakar till och plötsligt hörs en explosion. Lamporna släcks, rött stroboskopljus slås på i korridorerna. En siren skriker ut ett klagande läte och en högtalarröst informerar: "Varning, varning, stationen har bordats av dimensionspirater. Vänligen förbli lugna."

En uppmaning som naturligtvis följs av fullständig panik. Plötsligt skiter folk i att dricka lite kaffe på vägen till evigheten, de sätter av så fort de kan mot portarna, skrikandes och fäktandes med armarna.

Stationen har invaderats av små hyperintelligenta vita möss utrustade med laserpistoler. De går utmärkt att trampa på, men är riktigt elaka. ("Stå still annars biter jag dig i foten medan min kollega skjuter ögonen ur dig!")

Änglar är riktigt rädda för möss och därför kan man se en hel grupp änglar springa skrikande ut ur ett kontor nära reinkarnationsstationen med ett par möss efter sig. Djävlarerna kommer ut ur sitt kontor för att titta på, skratta och peka.

I denna röra kan RP träffa på ängeln Miriam, en ung ängel med stora, vita vingar, vit särk, gloria, långt ljust hår och vackert ansikte... det vanliga. Hon kan till exempel hoppa upp på någons rygg för att undkomma den lilla svansförsedda fasa som jagar henne.

Miriam är en mycket snäll ängel och så snart hon lugnat ner sig eller hamnat i ett garanterat säkert rum tackar hon RP hjärtligt för att de räddat henne och frågar om det är någonting hon kan göra.

Miriam kan ordna det mesta som RP vill ha, så länge det inte påverkar äventyret. När det gäller saker som påverkar äventyret kan hon, om de frågar specifikt och anger att de redan har fått en del av sina minnen tillbaka, berätta för dem hur de kan få hela minnet tillbaka:

Hon kan hitta resten av minnena åt dem, om de gör henne en tjänst. Hon håller på att sammanställa "Miriams gudomliga kokbok" och skulle vilja ha ett recept på smurfstuvning till denna.

Gargamel vägrar att dela med sig av sina recept och smurfarna är av förståeliga skäl inte särskilt hjälpsamma. Det bör gå upp för spelarna att de kan skriva ett eget recept. Uppmana dem i så fall att faktiskt skriva ner det! Om tid finnes är tillagningen av receptet ett roligt sidospår. Smurfarna stoppas inte gärna i grytan...

Kapitel 7

Not Without My Miriam

Viktig händelse: RP får (kanske) tillbaka sista biten av sina minnen

Viktiga SLP: ängeln Miriam, Bastuängeln Bettan, åskguden Tor

Handout: Karaktärfilerna 3.0

Medan RP sysselsätter sig med att (förhoppningsvis) skriva ett recept på smurf passar Miriam på att smita. Hon är sen till en träff med Bastuängeln Bettan – den ökända finska lesbian-ängeln som klär sig i nitläder och har målat sin gloria svart. De smiter in på festen i Valhalla för att festa med asagudarna, men Miriam är förutseende och skriver upp rollpersonernas namn på VIP-listan. Det innebär att de får komma in om de är artiga och frågar snällt, alternativt genom att vara tillräckligt uppfinningsrika och fantasifulla. En spelargrupp som bygger en murbräcka av de grekiska pelarna i korridoren utanför och attackerar dörren med denna lär lyckas, men en grupp som hoppar på vakten med knytnävarna lär inte komma långt...

Väl inne är det en riktigt sjyst fest på gång i en stor stenhall med stor eldstad och rediga långbord som dignar under tyngden av vildsvin och hjort och pölsa och mjödkaggar. Vid bordet sitter festande asagudar sida vid sida med stora krigare i vikingahjälm. Oden och hans rockband (Oden Hellröjers) spelar någonting som låter som en korsning mellan Blind Guardian och hövdingasången från Ronja Rövardotter. Här och var sitter berusade änglar och umgås med det övriga sällskapet. Borta vid väggen står Tor och kastar hammaren Mjölner mot en vägg. Han verkar dock ha lite problem med att träffa och då och då flyger hammaren på farligt låg höjd över bordet. Ovanför eldstaden sitter några av Tors fina troféer i form av trollsvansar och jättars skallar. Han skryter långt, mycket och gärna om dessa troféer och hoppar genast på rollpersonerna när han får syn på den... kanske han till och med vill utmana någon av männen på armbrytning eller lägga in en stöt på Annika?

Miriam sitter vid ett mindre bord längst in i salen och super tillsammans med den glada Bastuängeln Bettan, som försöker övertala henne att smyga iväg till bastun. Om tid finnes, låt gärna spelarna stanna här en stund och festa loss med asagudarna. Bettan är en tämligen flörtig ängel och fäster sig snabbt vid Annika. Kanske en dans är passande? Och nämen... Oden Hellröjers har lämnat scenen. Kanske vill Miriam höra våra hjältar sjunga en sång från den främmande och exotiska Jorden innan hon ger dem deras minnen?

Nåja... för att komma till sak så är Miriam en tämligen elak ängel. När hon får receptet ger hon rollpersonerna fyra måfå-brygder med försäkran att de ska återställa deras minnen.

Här kan äventyret ta flera olika vändningar, beroende på vem som dricker först och hur de andra reagerar. Om Annika eller Fern dricker först borde de andra kunna sluta sig till att det går bra att dricka, men om Sandar dricker först och de andra ser honom förvandlas till en småjävul är det inte säkert att de dricker. Detsamma gäller Billy – han får en psykos och tror att han är en 2 meter lång mördarkanin.

Sandar får här de klassiska krafterna hos en smådjävul. Han kan frammana små eldslågor, göra sig osynlig, få lätta saker att levitera och kan hoppa in i folks huvuden och viska i deras tankar. Han kan dock inte läsa tankar och han kan inte gå genom väggar.

Billy har fortfarande Billys kropp. Han är fullständigt övertygad om att han är en kanin – men det är han inte. Tron är dock starkare än kroppens begränsningar och tron på att hörseln är förstärkt ger honom bättre hörsel. Han är starkare och tuffare nu, helt enkelt.

Som sagt, äventyret kan ta olika vändningar här. Nyckelfigurerna blir Fern och Annika. Han får här reda på att han ska stoppa droghandeln, och hon att hon ska starta den. Härefter blir det spännande...

Kapitel 8

Zen enligt påskharen

Viktig händelse: RP får tillträde till kaninpartyt

Viktig SLP: Påskharen

Påskhararna känner igen en psykotisk kanin när de ser en... även om han råkar se ut som en människa. Om Billy har blivit mördarängeln kan han ta med sig de andra in på kaninpartyt som sina gäster.

Vad är då ett kaninparty? Ja, det är ett slags alternativt efterliv dit de som tror på den store Påskharen kommer när de dör. Det är ett evigt party där alla förvandlas till det de förtjänar. Rollpersonerna påverkas inte av detta eftersom de inte tror på Påskhare-teorin (I begynnelsen fanns Påskharen, som festade runt ensam i tomheten. Han lade ett ägg och ägget kläcktes. Denna händelse kallas för Big Bang och ur Ägget kom skapelsen.)

Påskhare är det bästa man kan bli i Dimension Party. Man är stor och fluffig och rockar bäst av alla. Mindre snälla själar förvandlas till vinflaskor, golvplankor och återanvändbara kondomer för jätteharar. Då och då, när den Store Påskharen så vill, upphör festen en stund och alla reinkarneras för att få nya chanser att bli Påskharar.

Vad kan då rollpersonerna utträta här, bland berusade påskharar som just har inlett en omgång fulvins-twister? Ja, detta är en utmärkt plats att rekrytera eventuell hjälp till de planer som rollpersonerna eventuellt har tänkt ut för att lösa smurfproblemet. De möter en stor, gul, extra fluffig påskhare som heter Ragnar. Han är snäll och gullig, men råkar avsky änglar eftersom Bastuängeln Bettan alltid slår honom i Twister. Han skulle gärna se att änglarna störtades och dödades och kastades ner till helvetet så de fick lära sig en läxa. Han kan antyda att änglaledningen har makten att öppna och stänga portaler. Han kan också berätta att änglar och agenter har makten att kunna kommunicera med Jorden genom sina walkie-talkies. Han har hört om rollpersonernas problem och tycker att de är sjysta, så han vill varna dem för att agenterna har kommit dem på spåren.

Agenterna är emot transdimensionell droghandel och de behöver bara ytterligare ett tips eller två för att de ska börja stänga smurfportalen. Att stänga en portal tar 10 minuter. Är det dags att börja runda av äventyret – börja nedräkningen! 10 minuter... i verkligheten också! Det börjar blinka röda lampor och en högtalarröst säger: "Portalen till Smurfland stängs om T minus 10 minuter. Vänligen tag avstånd från portalen tills stängningen är fullbordad."

Kapitel 9

Sadistsmurfens öde

Viktig SLP: Sadistsmurfen

Nu är det dags att knyta ihop äventyret! Eventuellt befinner sig rollpersonerna under tidspress då stationspersonalen har börjat stänga Smurflandsportalen. Med andra ord är det riktigt bråttom att göra det som ska göras. Sadistsmurfen, Annikas kontakt, har hållit till i himlens trädgård och sysselsatt sig med att plocka fjädrar från änglavingar. När högtalarna skriker ut meddelande rusar han (en rätt vanlig smurf, förutom att han är klädd i svarta nitbyxor och svart nitmössa och har ett bälte av handbojor. Han rusar genom den långa korridoren mot portalen, fort som bara en smurf med smurf kan springa.

Det är kaos i den stora korridoren. Smurfarna har övermannat Gargamel och släpat ut honom till limbostationen. Han ligger på golvet (kanske död, kanske bunden och lidande) medan smurfarna försöker kränga all sarsaparill de kan i sista minuten. Den folkmassa har samlats och köper som dårar. Asagudarna kommer utspringande från Valhall och röjer väg till smurfarna med sina släggor och yxor. Tor kommer fräsande med Mjölner och dunkar ner det mesta som står i hans väg. Påskhararna har lika bråttom för att få tag i den sista sarsaparillen och de börjar slåss med asagudarna.

I all oredan smiter Sadistsmurfen mellan benen på de stridande och springer i full karriär mot Smurfland. Efter sig har han ett gäng säkerhetsvakter och de två aliens som tidigare bevakade limbostationen. Sadistsmurfen bär på en liten skinande mekanisk pryl.

För att portalen ska kunna öppnas mellan Smurfland och Jorden måste Sadistsmurfen och Annika ta sig till Smurfland och där montera Annikas hemliga sändare i Sadistsmurfens apparat. Maskinen börjar då surra och blixtra och det är bäst att ta skydd, ty den spräng med en stor jätteknull och där den förut fanns ser man nu en dörr. Öppnar man dörren kommer man till familjen Valeccios städskrubb.

