

Sällskapsresan 2
The Book of Lilith



Häfte 1

29/2 1979

Pappa har en klocka med digitala siffror som visar exakt rätt tid på sekunden. Han gick runt och jämförde med alla klockor ombord och upptäckte att flera gick fel. Sen försökte han få kaptenen att ställa om dem så att det nya året kan börja när det ska.

-Man vill ju inte börja 80-talet med en massa fel, sa han till kapten.

Jag såg tre män med vita kostymer idag. De tittade på mig och sedan började det rinna tårar från deras ögon. Sen gick de iväg. Jag såg dem titta på andra på båten också. Så fort de fick se ett barn började det rinna från deras ögon. Jag tror att de är lärare som är på semester och saknar sina elever. Min fröken sa nämligen att hon skulle sakna hela vår klass nu när det blev jullov.

Mamma och pappa är ute och äter med några andra vuxna. Det är lite läskigt att sova själv i hytten. Alla ljud blir liksom högre och otäckare. Jag tänker sova med lampan tänd, så jag ser om det händer något farligt.

God natt dagboken! Vi ses i morgon ...

Välkommen!

Tack till dig som spelleder detta scenario! Vi kan redan på förhand säga att det bitvis kan bli lite knivigt. Delvis för att spelarnas karaktärer hela tiden kommer att utvecklas under scenariots gång och delvis för att flera händelser bara gäller enstaka spelare. Sista dagen kan framförallt bli svår att styra upp. Spelarna kommer antagligen att yra runt en hel del var för sig för att sedan ta det sista steget i sin utveckling och fullt ut tro att de är gamla mytiska varelser. Svårigheten blir framförallt att hitta ett flöde utan för många avbrott. Vi vill även passa på att be om ursäkt för vår rip-off på The Shining gällande pojken på trehjuling under Dag 3. Det rör sig mer om ett internt skämt än ett avsiktligt plagiat.

Tack än en gång!

Björn Stegerling
Johan Waldén

Torbjörn Johansson
Loella Mårtensson

I korthet

Ulla har vunnit en novelltävling. Första pris är en nyårskryssning för fyra personer i Röda havet. Hon har valt att ta med sig sin fästman Anders samt hans två vänner. Lennart och Agne. I själva verket har ödet fört de fyra samman av helt andra orsaker. Inom dem slumrar nämligen synnerligen gamla mytiska personer. Under sista delen av Dag 4 kommer spelarna helt att ha adopterat personligheterna av Lilith, Adam, Kung Salomo och Samael.

Scenariot är i själva verket en bluff. Den verkliga historien utspelar sig 1999 och läses upp av spelledaren mellan de aktiva delarna av scenariot. Detta ska naturligtvis inte spelarna känna till förrän historien får sitt slut efter Dag 4.

Om Lilith (och de andra)

Lilith (Ulla)

Lilith har bland annat beskrivits som Adams första gemål, Barnamördaren, Förförerskan, Demondrottning, Samaels gemål, Demonmoder och Leviathan. Vissa kabbalistiska källor hävdar dessutom att det fanns två kvinnor vid namn Lilith (något som jag inte tänker gå djupare in på). Lilith tar Ulla i besittning och utför nattetid dåd som främst "the Book of Zohar" beskriver. Lilith är frigjord och låter sig inte trampas på. Enligt "Alphabet of Ben-Sira" lämnade hon trots allt Adam efter vad som antagligen är historiens tidigaste våldtäktsförsök.

Eva (Ulla)

Eva är Liliths raka motsats. Även Evas influens kommer att synas i Ulla. Eva är som Ulla fast mer. Eva är ångerfull, självanklagande och tror att allting går att ställa tillrätta bara hon är snäll. Ångesten över Liliths dåd och Anders otacksamhet och bufflighet är någonting som kommer att bli mer påtagligt hos Ulla varje gång Lilith tappar sitt grepp om henne. Eva kommer inte att nämnas i Ullas karaktärshäfte. Hon är inte en egen personlighet som Lilith. Eva representerar bara ett ökat avstånd till Lilith när denna förlorar sitt grepp om Ulla.

Adam (Anders)

Adam drivs av skräck och ångest. Till skillnad från Anders minns dock Adam hur Anders våldförde sig på Ulla för något år sedan och ångrar detta djupt. Det var ju trots allt vad han själv gjorde mot Lilith. Skillnaden var bara den att hon sade ifrån, vilket har gett upphov till allt för mycket ondska sedan dess. Insikten om att han själv faktiskt är upphov till detta driver Adam att på något sätt försöka ställa allt tillrätta igen. Adam kommer först att hysa en enorm skräck för Lilith och försöka hålla sig så långt ifrån henne som möjligt. Vändpunkten kommer när han får en uppenbarelse från Gud som skickar tre änglar ner till Jorden för att hjälpa honom.

Samael (Agne)

En gång härskare över den Femte Himlen. Denna ängel fördrevs när han vägrade älska människan lika mycket som sin Gud. Samael är även känd som Frestaren, Ormen i Paradiset, Leviathon m.m. Samael/Lilith och Eva är verkliga biologiska föräldrarna till Kain. Närheten till Lilith väcker hans krafter till liv igen. Lyckas han bara övertyga henne att stanna hos honom och lämna Adam/Anders kommer han återigen kunna förpesta jorden med sina påhitt och sätta Ashmodai (en konkurrerande demonkung som även han gjort anspråk på Lilith) på plats.

Kung Salomo (Lennart)

Kung Salomo är inte bara känd för sin enorma visdom. Han var dessutom en byggmästare av rang och uppförde stora tempel till Guds ära. Han var uppenbarligen populär hos flickorna. Legenden säger att han hade 700 hustrur och 300 bihustrur innan han dog. Lilith ska i en dröm ha förfört Salomo och sedan fött Ashmodai, en demonkung. Samma demon lurade senare Salomo av tronen och lämnade honom i öknen. Även om han lyckades återta tronen är det knappast någonting som han kommer låta hända igen.

De tre änglarna (SLP)

När Lilith lämnat Adam skickades de tre änglarna Sanvi, Sansanvi och Semangelaf för att övertala henne att komma tillbaka till Adam. Det är faktiskt deras syfte även denna gång. För att smälta in i miljön på M/S Taniniver manifesterar de sig som tre stycken välklädda afroamerikanska män med frisyrier likt jättelika skumgummitennisbollar. Deras vita kostymbyxor klämmer åt på rätt ställen och skjortkragarna är så stora att de säkert skulle klara en landning av ett mindre jumbojet utan allvarligare skador. Platåskorna höjer dem en bra bit över marken och ger intrycket av att de är runt två meter långa. Änglarna kan slängas in lite här och var och då och då efter behag. De spelar ingen viktig roll förrän Anders uppenbarelse dag 3. Under slutscenen är de tillsammans med spelarna de enda aktiva karaktärerna ombord.

Instruktioner och verktyg

Kapitlen (Dag 1-4)

Det är under dagarna allt rollspel äger rum. Inför varje dag får spelarna supplement till sina karaktärsblad som beskriver deras version av aktuella händelser, eventuella mål och saker som bör göras under dagen samt personlighetsförändringar.

Kickar

I karaktärssupplementen kommer det ibland finnas instruktioner på saker som spelaren ska göra. Anledningen till att de står i karaktärssupplementet är för att en handout avbryter rollspelandet för den person som får den fram tills den är färdigläst. Som spelledare måste du styra upp dessa kickar så att de inte slarvas bort eller dyker upp vid fel tillfälle. Du kan antingen förklara för spelaren att han/hon ska spela ut sin kick vid ett förutbestämt tillfälle eller komma överens om ett hemligt tecken eller en klapp på ryggen som startar det hela när det är lämpligt.

Handouts

Små händelser eller syner har vi valt att göra handouts av för att bibehålla överrasknings-effekten. Handouts finns i häfte 2. De är alla försedda med datum för händelsen (i scenariot alltså) samt en rubrik som gör den lätt att identifiera.

Barcelona 1999

Detta är en alternativ historia som avbryter episoderna på båten. Barcelonaepisoderna är skrivna i monologform och kan läsas upp antingen av spelledaren eller en eller flera spelare. I häfte 2 finns ett extra exemplar av de fyra episoderna i fall du väljer att göra den sistnämnda varianten.

Båten

Spelarna befinner sig på det jättelika kryssningsfartyget M/S Taniniver. Båten, dess passagerare och besättning är viktiga framförallt för att skapa den där härliga känslan av sjuttiotal som vi alla älskar. Heltäckningsmattor, orange plaststolar, omotiverade träpaneler på elektronisk utrustning. Fantastiska färger som "avocadogrönt", "blekorange" och "plyschbrunt". Se M/S Taniniver som ett interaktionsverktyg. Släng in vad som helst som gör att spelarna har roligt. Tänk på att de riktigt skumma sakerna inte inträffar förrän dag 3. Innan dess ska omgivningen bete sig och förefalla vara som vanligt.

Vill ni ha lite miljöinspiration rekommenderar vi en titt på följande filmer och TV-serier:

- Love Boat
- The Shining
- Shaft
- Boogie Nights

Dag 1

28/12

Dag 1 handlar mest om att bekanta sig med båten och ha så kul som möjligt. Vi har spolat förbi påstigningen och sparkar igång rollspelandet ett par timmar efter att M/S Taniniver har kastat loss.

Ekolodet har reagerat på ett jättelikt föremål under båten. Först verkade det vara en undervattensklippa, men när båten aldrig gick på grund och föremålet fortsatte att befinna sig under båten förefaller det snarare vara en jättelik U-båt. Den jättelika farkosten befinner sig hela tiden rakt under båten och far i samma riktning som den. Detta oroar förstås besättningen som har kontaktat den turkiska armén. För att inte skrämma slag på passagerarna har Kapten valt att lägga locket på. Det florerar dock ett anseeligt antal rykten om det stora svarta som färdas under båten. I själva verket rör det sig om Leviathan, den jättelika serpenten som dras till närheten av Samael.

Händelser

Guidad rundtur

Eftersom spelarna är förstapristagare i en tävling erbjuds spelarna en guidad tur på båten tillsammans med "kapten" (kapten är dock inte säker på vilken sorts tävling och bryr sig inte heller för den delen). Kapten passar även på att påminna om middagen i "a la Carte-restaurangen" som ingår i priset. De har ett bord bokat till kl 19.00 följande dag (29/12).

Under båten

Ett flertal händelser går att relatera till föremålet under båten. Besättningsmän som tisslar och tasslar, hemliga gester till Kapten osv. Detta är som mest påtagligt under rundturen då spelarna hela tiden befinner sig nära kapten. Annars är väl det tydligaste tecknet på skumheter när tre besättningsmän hissar ner en fjärde i en livbåt längs skrovet för att ta en närmare titt. Om någon undrar vad de håller rör det sig givetvis om någonting helt annat, till exempel en teddybjörn som trillat överbord eller en eventuell spricka i skrovet.

Digitalklockan

En synnerligen upprörd man yrar runt med sin dotter och försöker förmå såväl restaurangernas hovmästare som stewarten på soldäck att ställa rätt klockorna ombord. Han har själv en digitalklocka som minsann visar exakt korrekt tid och flera av båtens klockor går fel. Att de är osynkroniserade med varandra är enligt mannen det mest upprörande.

- "Vi måste ju fira det nya året med en korrekt nedräkning och en gemensam synkroniserad skål", tycker han.

Party, party

Klart spelarna ska festa loss ordentligt första natten. Ge dem en ordentlig helkväll på nattklubben. Släng in allt du kan tänka dig. Ju mer sjuttioal och plysch desto bättre.

Barcelona (del 1)

27/12 - 1999

Den Lilla Puben (läses högt av SL)

-Fan, va schysst att befinna sig i Barcelona! Nu ska kapitalet bestraffas och skållas med slagord. Hotellrummen får bli HQ. Dags för lite rekognisering av morgondagens stridsfält. Gatorna verkar rätt övergivna. Enkla att memorera, det borde inte bli några problem när kapitalets lakejer missbrukar sin makt.

-Fan, vad varmt! Borde vara dags för vätskekontroll. Nån' polare på nätet tipsade Danne om en lite källarpub där likasinnade samlas för att diskutera och filosofera. Den är lite svårt att hitta, Vänster, höger och vänster igen... Men Danne verkar hitta någorlunda... En källarpub. Liten, skitig och den motsvarar inte riktigt förväntningarna. Billig öl och hyfsad musik (fast ingen öl åt Danne, han är ju Straight Edge. Bara vatten för honom).

Verkar mest vara lodisar och losers härinne, fast det är ju inte deras fel att samhället ser ut som det gör. Men de där som ramlar in genom dörren? De är visserligen tyska men kampen är ju global. Kan de månne vara likasinnade...? Jodå, de verkar vara på, lite svårt att förstå vad de säger bara. Fan vad glada de verkar och bjuder på drinkar gör de. Mysko smak, men vafan. Gratis sprit, ju! Jösses vad starkt, allting snurrar... till och med Danne verkar lite småfull. Nu ska vi vidare till någon form av möte i hamnen. Lååånga gator, snurrigt värre. Men tyskarna hittar. Oj, en båt. Sliten och dan, men den flyter ju i alla fall. Stort hål där framme i fören, på vänster sida. Babord tror jag det kallas? Upp och in! Vafan? Ljus och musik. Stroboskop. Kroppar, varmt och svettigt. Mer drinkar. Tyskarna bjuder på halstablett mot hesheten och torrheten i halsen. Vild dans. Danne dricker läsk. Han verkar ha trevligt.

Natt 1

Under natten tar Lilith över Ulla och förför de övriga spelarna. Hon börjar med Anders som blir klar för snabbt som vanligt och somnar (de har aldrig varit särskilt kreativa eller nyskapande i sängen). När han somnat lämnar hon deras hytt för att besöka Agne som väntar på henne (han är delvis under Samaels inflytande). Därefter förför hon Lennart i sömnen. Hon vaknar till liv utanför Lennarts hytt och tror sig ha gått i sömnen. Hon minns endast vagt sin akt med Anders. Anders och Agne minns tydligt natten medan Lennart vaknar efter en dröm om Ulla och märker att han har ejakulerat.

Dag 2

29/12

Ulla

Ulla minns att hon hade sedvanligt dålig älskog med Anders. Hon förvånas dock lite över att det var hon själv som tog initiativet. Det måste vara för att han alltid somnar direkt efter. Hon ville nog ha lite lugn och ro. Anders tenderar att bli lite högljudd och jobbig när han har druckit. För övrigt minns hon bara att hon kvicknade till i en av hyttkorridorerna. Hon tror att hon har gått i sömnen.

Lilith kommer att ta Ulla i besittning ytterligare två gånger under dagen. Första gången när hon övertalar kocken i restaurangen att blanda äppelmos i Anders mat. Den andra gången är om hon deltar i danstävlingen.

Lennart

Lennart har drömt våta drömmar om Ulla igen. De har dock aldrig varit fullt så verkliga tidigare. Han känner sig generad trots att ingen rimligtvis kan veta vad han drömt. Han kommer att vara smått besatt av Ulla hela dagen och hålla sig så nära som möjligt och helst inte släppa henne med blicken. Han kommer även under dagen att upptäcka en plötslig attraktionskraft gentemot det motsatta könet. Kort och gott: Samma personer som igår nobbade Lennart går nu frivilligt fram till honom och startar en konversation.

Agne

Agne minns tydligt Ullas nattliga visit. Han låg vaken och väntade på henne. Hur hon kunde veta att han väntade eller varför han visste att hon skulle komma har han ingen aning om. Kärleksakten de hängav sig i var något av det vildaste Agne någonsin upplevt. Det kändes som om reptilhjärnan tog över helt. Det var nästan en övernaturlig upplevelse. Ännu märkligare är att Agne inte känner den minsta skuld, trots att det är Anders flickvän och att det strider mot alla Agnes värderingar. Han känner sig snarare nöjd med sig själv. Han är även glad över att Ulla är så god på att spela som om ingenting hade hänt. Hon betar sig nästan helt som vanligt.

Anders

Anders börjar dagen på dåligt humör och kommer avsluta den med ett utbrott. Han har läst Ullas novell och undrar var hon fått inspirationen till de vågade sexskildringarna. Hon har aldrig själv visat prov på någon större kreativitet i sängen vad Anders kan minnas. Han misstänker att hon antingen är otrogen eller har stulit manuset från någon annan. Han hyser ett stort förakt för Ulla och kommer att behandla henne illa hela dagen. Att Lennart glör på henne hela tiden, att Ulla verkar skamsen över någonting och att Agne bara sitter där och flinar hela tiden gör honom

inte på något sätt gladare. Tanken är att reta upp honom så mycket att han till slut blir vansinnigt arg.

Händelser

Middagen

I priset Ulla vunnit ingår en middag för henne och hennes vänner på M/S Taninivers finaste restaurang. De kommer att bli väl mottagna och behöver inte betala för någonting.

Kunglig karisma

Lennart upptäcker att han över natt helt plötsligt klassas som attraktiv. Om han gjorde flörtförsök dagen innan kommer flickorna som då nobbade honom att komma fram till honom och starta en konversation. Tydligen går det något rykte ombord att Lennart skulle vara en kändis eller tillhöra en kungafamilj.

Danstävling

I samband med middagen kommer en tangotävling att äga rum. Om Ulla övertalar Lennart att dansa med henne kommer de att vinna. De kommer att fullständigt dominera dansgolvet, som om de vore en del i en musikalfilm. Detta borde förvåna framförallt Lennart då han egentligen inte kan dansa överhuvudtaget.

Kickar

Anders får utbrott (på SL:s tecken, kom överens om ett tecken med Anders)

Anders har fått instruktioner om att vara sur och lättretad tills du som spelledare ger honom ett särskilt tecken. Detta startar ett vredesutbrott. Spelarna kommer inte att kunna lugna ner honom på något sätt. Det är endast genom att återigen ge honom det hemliga tecknet som han kommer att lugna ner sig. Detta kan du göra lite då och då. När det passar för du honom helt enkelt in eller ut ur ett raseriutbrott. Använd detta med gott omdöme och inte för tidigt under dagen.

Ulla bjuder upp

Ulla kommer att vilja dansa under Tangotävlingen. Anders och Agne kommer troligtvis att tacka nej. Lennart kommer nog också att tacka nej, men i det här fallet ska Ulla helst inte ge sig. Hon kommer att tjata tills han ger med sig. De kommer att dansa som om de inte hade gjort annat i sina liv. Allting är perfekt. Alla stiger åt sidan. Lennart för som en gud. Det hela slutar med att hela restaurangen jublar och applåderar (utom Anders) och de vinner tävlingen.

Ulla pudrar näsan

Under middagen ursäktar sig Ulla för att gå på toaletten. I själva verket talar hon med hovmästaren. Hon ber honom säga åt kocken att blanda äppelmos i Anders sås (någonting som Anders är allergisk mot).

Agne frossar

Agne kommer inte bara att äta mat han aldrig tidigare vågat röra vid. Han kommer också att unna sig det där lilla extra. Han känner helt plötsligt till hela vinlistan. Han som bara dricker folköl eller hembränt annars. Efter middagen kommer han att avnjuta en jättelik cigarr och en stor konjak. Under danstävlingen kommer han att inmundiga ansenliga mängder dyra drinkar och knapra på färska nötter.

Handouts

Anders mår dåligt (Anders)

Anders börjar känna sig dålig i magen. Han kommer att behöva dra sig tillbaka. Dela gärna ut denna handout innan Ullas och Lennarts dansnummer.

Barcelona (del 2)

27/12 - 1999

Feeding Frenzy

-Jösses! Danne är verkligen igång! Han verkar inte bry sig så mycket om ideologi längre. Är det inte en grogg han har i näven? Och en hamburgare? Sprit och kött? Och... en cigg? Nåja, han var ju lite väl stel innan. Men vad gör de där två blondinerna med honom? Två? det är ju ett helt gäng. De flockas runt honom som flugor till en sockerbit. Det där är väl lite väl vågat? Nu tar de av honom tröjan. Och de tar av sig ... Var kom grädden ifrån? Kanske baren?

-Var är jackan? Just det, tyskarna tog hand om den. Fan vad mysigt Danne verkar ha det, man borde kanske glida upp och bli med på ett hörn? Ta en öl till och va' som en människa. Måste kissa. Schysst, här är tyskarna, de bjuder på öl, fan va den skummar. Något gegg på botten. Skit samma, botten upp!

Seduction

-Men vad har Lisa för sig? Hon som är feminist och allt. Så vågat har hon aldrig dansat innan ... Hon strippar ju nästan. Och med två stora negrer... Fast jag är ju inte sån, lika rätt åt alla, man är ju inte rasist heller. Nu gnider hon sig mot dem, vad nära de dansar. Påminner om en kåt katt. Men... Var tog de vägen? Gött! Toaletten. Det här vill jag se!

Där är Calle och tyskarna, de bjuder på något. Piller? Knark? Vafan, en gång är ingen gång och man lever ju bara en gång. Fan va' snurrig jag är! Sex på toa mitt bland folket. Alla får se. Alla får påsar. Men är inte det Lisa som ligger där i mitten...? Fan, man skulle haft en kamera! Rena porrfilmsstuket. Satan vad skoj det här är! Man kanske kan vara med?

Natt 2

Lilith rövar bort samtliga barn på båten. En liten gosse undkommer dock med ren tur (och en trehjuling). Någonting som hon tvingas rätta till under dagen på ett ganska slarvigt vis som efterlämnar mindre ledtrådar. De bortrövade barnen kommer att finnas i M/S Taninivers maskinrum efter att Lilith gjort slut på de som arbetar där. Ingen som tittar efter där kommer att lägga märke till någonting särskilt. De kommer att återvända och rapportera till kapten att allting är normalt i maskinrummet.

Dag 3

30/12

Alla barn har rövats bort. Spelarna blir väckta när skeppsvakten knackar på för att undersöka deras hytter. Rollspelandet tar vid när Lennart och Agne möter upp med Ulla vid poolen. Anders är jättesjuk och dyker uppe n liten stund senare, när han tycker att Ulla varit borta för länge. Tragedin med de försvunna barnen verkar inte beröra någon av karaktärerna nämnvärt.

Ulla

Ulla tröttnar på att pyssla om Anders som är lika otacksam som vanligt. Hon beger sig för att bada i stället. Hon kommer att vara mycket promiskuös i sin framtoning och ställa oblyga frågor till alla som råkar vara i närheten. Hon flörtar ohämmat med Agne och Lennart och ger Anders vassa pikar titt som tätt. Hon kommer även att nämna hans inkompetens som älskare och avråda alla från att utöva sex som Anders.

Lennart

Lennart mår urbra. Han känner sig ganska lugn (beter sig nästan som om han vore stenad). Han kommer att spendera en stor del av dagen sittandes i en solstol med en drink i sin hand, njutandes av solen. Han börjar se kameler. Släng in kameler lite då och då när du beskriver något för spelaren. Använd ditt goda omdöme dock. Ett par gånger räcker. Det ska inte flippa riktigt mycket förrän nästa dag.

Agne

När Agne vaknar upptäcker han stora varande sår på ryggen. Agne kommer att inleda en konversation med Anders angående Ulla. Han kommer att försöka få Anders att tala lika illa om Ulla som han tänker. Agne kommer sedan att försöka pressa Anders mot att dumpa henne, gå och ragga på brudarna vid baren, håna henne och så vidare.

Anders

Anders kommer först att må ganska dåligt. Ulla tröttnar på att pyssla om honom och går och badar i stället. Efter en stund stiger febern och han får en uppenbarelse. De tre änglarna dyker upp i hytten och talar till honom. De blir dock avbrutna av Agne och Lennart som kommer in i hytten och undrar om Anders vill följa med till poolen. Efter ett tag kommer han att inse att Ulla har för avsikt att stanna utomhus och roa sig hela dagen och stiger därför upp ur sängen för att leta reda på de andra.

Händelser

Ulla badar naken

När Agne och Lennart kommer till poolen ser de Ulla gå upp ur vattnet och svepa in sin helt nakna kropp i en badrock och gå bort till en grupp solstolar och sätta sig. Hon knyter badrocken dåligt och den åker upp då och då så att man med jämna mellanrum får sig en god titt. Ulla verkar varken skämmas eller bry sig.

Pojken på trehjulingen.

En liten pojke i fyraårsåldern med glasögon trampar förbi på en trehjuling i hög fart. Detta torde förvåna samtliga på båten ganska rejält då alla andra barn är försvunna. Pojken rundar ett hörn och Ullas handout tar vid. Hon ursäktar sig och försvinner en kort stund.

Trehjulingen utan pojke

Den övergivna trehjulingen ligger omkullvält bakom ett hörn. Inget spår av pojken syns förutom resterna av hans glasögon som ligger hopknycklade på golvet jämte trehjulingen.

Agne läcker

Agne har rejäla sår på ryggen ungefär vid skuldrorna. Hur har de kommit dit? De var inte där igår ... Agne kommer inte att förstå vad de andra pratar om om de skulle ta upp ämnet. Vilka sår? Agne kommer i fortsättningen (fram tills Samaels uppvaknande) att läcka varig vätska efter sig vart han än går.

Kickar

Lennart bygger med klossar

(på SL:s tecken. Kom överens med Lennart om vilket)

Helt plötsligt kommer Lennart att söka upp lekrummet på däck X och sätta sig och bygga med träklossar. Han kommer, om han inte blir hindrad, att spendera en god stund med att bygga vad som förefaller vara ett slott eller ett palats.

Agne frestar Anders

Agne kommer att pressa Anders till att tala illa om Ulla. Väcka misstankar om otrohet. Uppmana Anders till att se sig om efter någonting bättre. Ulla är ju inte direkt någonting att hänga i julgranen.

Handouts

Bakom kamelen ... (Lennart)

Denna handout lyder kort och gott: "Bakom kamelen står en familj och spelar shuffleboard." Delas med fördel ut vid poolen när Lennart är som mest avslappnad.

Ulla ursäktar sig (Ulla)

När pojken på trehjulingen trampat utom synhåll lämnar Ulla sällskapet en kort stund.

Barcelona (del 3)

27/12 - 1999

Striden

-Men vafan har killen för sig? Fattar han inte att vi måste enas mot Övermakten? Våld mot våld och anarki åt alla! Nu börjar han knuffas också. Vafan säger han? Jag fattar inte ett ord. Raus? Raus på dig själv, jävla idiot. Killen! Jag har nitat snutar utan problem, så passa dig.

(En snabb knytnäve i nyllet)

-Hur kändes det, va? Ska väl lära dig att inte mucka med en veteran. Nu börja visst alla mucka, kom igen då, nu ska ni få stryk!

Smärta. (-Rakt i pungen!!!) Pungen exploderar. Måste ligga ned. Jag ligger redan. Jösses, stroben får allt att se ut som en dröm. Är det en dröm? Lever jag? Är jag död? Kolla månen... Månen? Nej, det är en discokula. Där är Danne. Blod över hela nyllet! Nej, chokladsås. Vad gör hon med hans...? Vem fan trampade mej på näven? Vafan, måste kräkas, måste på toa, allt snurrar. Vad alla ser konstiga ut. Flytta på er! (Illegala kängsparkar i skrevhöjd.)

Kemisk Kärlek

Allt är som en dröm, vem kunde tro att det kunde vara såhär? Händer överallt, jag kan känna hur het han är. Hans andedräkt smeker min nacke. Hans tag om min midja, en smeksam hand på väg upp mot skrevet, hans hand på mitt kön. En sådan känsla! Varmt och svettigt, djupa tungkyssar. Allting går så snabbt, jag vet. Min puls slår snabbare än en apa med en hammare. Jag har hört honom klä av sig, jag kan se hans jeans på golvet. Han sliter av sig kalsongerna, det sista hindret för njutningen. Jag vet att han är naken, hans hud brinner i mot min hud. Jag vill bara smeka honom, hålla honom.

Han böjer mig fram och jag tar spjörn mot handfatet, jag vet att vi inte är ensamma, jag hör stön från de andra båsen. Jag vet att någon tittar genom glipan i dörren men det gör mig bara kåtare. Jag känner hur hans lem står mot min bak. Jag vill vända mig om och ta den i munnen men han håller mig hårt. Jag kan inte låta bli att stöna högt. Han sätter sig på toastolen i samma rörelse som han sparkar upp dörren. Jag knäböjer framför honom och låter honom fylla min mun, aldrig har jag sugit en sådan stake, aldrig så intensivt. Snart överröstar han stönen från toaletten bredvid. Han är så nära att spruta mig i ansiktet. Så plötsligt med mer kraft än jag visste var möjligt, vänder han mig om och tränger sig in. Ett ögonblick av smärta, en oändlighet av njutning.

Det tar inte många sekunder innan han kommer. Avslappnat dunsar han ner på toastolen igen, smeker min bak, drar mig till sig och säger: "-Nu är det din tur". Så böjer han sig fram och tar min kuk i munnen.

Natt 3

Ackompanjerade av restaurangens husband bussar Lilith sin lilla barnaskara på M/S Taninivers övriga passagerare samt besättningen. De enda som skonas är spelarna. Kropparna dumpas till en början i livbåtarna och därefter i allehanda lediga utrymmen. Inga kroppar ligger framme och alla spår av motstånd är effektivt undanröjda.

Dag 4a)

31/12

Ulla

Ulla står på däck i ett blodigt nattlinne och betraktar sitt verk. Hennes barnarme' står uppradad på däck och inväntar order. Hon vet dock inte riktigt vad hon ska beordra om eller varför. Ulla är fast besluten om att aldrig mer låta Anders komma nära henne igen. Båten verkar dessutom befinna sig en bra bit över marken. Flygande närmare bestämt. Det är nu Ullas personlighetsbyten börjar. Som spelledare bestämmer du när hon ska byta karaktär. Kom överens om ett hemligt tecken eller liknande. OBS! Hon vet fortfarande inte att hon är Lilith så försäg dig inte.

Lennart

Kommer att drabbas av allehanda suspekta syner. Han har drömt om öknar, palats och kameler hela natten och känner sig synnerligen förvirrad. Att kameler dyker upp lite här och var hela tiden även efter att han vaknat gör kanske inte saken bättre. Att någon under natten parkerat M/S Taniniver mitt i en öken gör inte Lennart mindre förvirrad.

Mata Lennart med visioner och hägringar. Troner, kungakronor, privata harem eller betjänter som då och då dyker upp med ett krus vin. Han kanske rentav har en personlig rådgivare.

Agne

Agne har i en dröm sett barnaskarans framfart och tycker av någon anledning att detta är bra. Han kommer att leta upp en kostym i första bästa hytt och sätta på sig denna. Sedan besöker han en av skeppets barer för att hämta en flaska vin och två glas. M/S Taniniver verkar befinna sig i en enorm grotta. För säkerhets skull släpper han ändå loss alla livbåtar.

Anders

När Anders vaknar kladdar han oengagerat ner ett antal namn på en papperslapp. Anders är fylld av skräck för Ulla. Han minns dessutom att han våldförde sig på henne för något år sedan. Han inser att allting är hans fel och att det är han som har startat allt det hemska som nu händer. Han vet dock inte vad han ska göra åt det utan vill helst bara fly. Han har även förstått att Ulla antagligen inte är helt mänsklig. Dessutom har någon parkerat M/S Taniniver mitt i en djungel.

Händelser

Gömda kroppar

Här och var kan man hitta rester av M/S Taninivers besättning och vuxna passagerare. Det är dock långt ifrån alla. Övriga kroppar befinner sig ute på drift i livbåtarna som Agne har släppt ut i havet.

Barnen

Liliths barnarme står snyggt uppställd på soldäck med ett tomt ansiktsuttryck. De är fullständigt okontaktbara och rör sig inte ur fläcken.

Husbandet

Husbandet från restaurangen är kvar ombord. Man kan se och höra dem när man passerar igenom den delen av båten. De har dock bytt stil helt och spelar ganska skråniga freeformimprovisationer i stället för den lättsmälta cocktailjazzen eller dansmusiken. De kommer aldrig någonsin att avbryta för paus.

Fest?

Nattklubbens bord fylls hela tiden på med tomglas och fulla askkoppar. Det är dock ingen där. Det verkar nästan som om det pågår en fest som inte verkligheten riktigt känner till. Om man stannar tillräckligt länge kan man se glas tömmas av sig själva. Varje gång man vänder sig om har någonting förändrats. Skillnaden blir givetvis som mest påtaglig om man passerar nattklubben lite då och då.

Stormen

Någon av spelarna kommer för nära relingen. Plötsligt släpper karaktärernas snedvridna bilder om att båten är någonstans den inte borde. M/S Taniniver befinner sig fortfarande i havet. Hon gungar och kränger kraftigt i stormen som ingen har lagt märke till tidigare. Någonting sliter upp skrovet med ett ljudligt brak. M/S Taniniver börjar ta in vatten.

Kickar

Agne bjuder på vin

Agne gör ett försök till kärleksförklaring till Ulla. Det kan bli något svårt då hennes tillstånd är minst sagt instabilt. Anders och Lennart kan också bli härligt störande moment med sina högst påtagliga syner.

Ulla är skitzad

Ulla pendlar mellan ilska, hat, förtvivlan, ångest, desperation m.m. Som spelledare styr du hennes humörskiftningar med hjälp av tecken eller liknande. Den ena sidan av Ulla (Lilith) är fylld av hat och förakt, särskilt för Anders. Den andra sidan (Eva) håller på att bryta ihop över det fruktansvärda brott som hon har begått under natten.

Handouts

En armé av apor (Anders)

När Adam fortfarande tror att M/S Taniniver befinner sig i en djungel belägras däckat av en armé av apor. Anders lägger märke till att han har ett svärd i sin hand. Han måste hålla Aporna borta till varje pris. Anders kommer inte släppa denna vision innan stormen tar över. Han kan däremot råka ge sig på sina medspelare då de också liknar hotfulla apor. Detta är dock ingen större fara då svärdet han håller liksom aporna endast befinner sig i hans huvud.

Sandstorm (Lennart)

När Lennart fortfarande tror att M/S Taniniver befinner sig i en öken. En sandstorm är på väg mot båten. Sandstormar är farliga. Alla måste ta skydd till varje. Det är ont om tid.

Vad väcker karaktärerna?

Efter att SL beskrivit stormen och att båten börjar få slagsida är ett lämpligt tillfälle att ge dem den sista delen av deras karaktärshäften. Låt det ta lite tid om du vill. Har ni kul när ni leker "skepp i storm som tar in vatten" finns det ingen anledning att förstöra en sådan scen direkt.

Dag 4b) (Uppvaknandet)

31/12

Det är alltså nu slutscenen tar vid. Det finns inte mycket att säga egentligen. Alla spelare får tydligt definierade mål som ska styra deras handlande. Undantaget är Lilith/Eva som styrs mer av drifter och instinkter. Karaktärerna kommer nu att förvandlas till motspelare i stället för medspelare. Spelledarens uppgift blir att se till så att ingen av karaktärerna lyckas med sina mål och samtidigt sänka skeppet för dem. Efter beskrivningen av karaktärernas mål följer ett antal spelregler för uppstyrandet av spelarnas interaktion.

Ulla (Lilith/Eva)

Som spelledare styr DU Ullas skiftningar mellan Eva och Lilith. Kom överens om hur ni ska lösa det på bästa sätt. Namnet Eva finns inte omnämnt i spelarens beskrivning. Eva påverkar bara Ullas personlighet medan Lilith är en annan person. Lilith/Eva har inga mål utan styrs av drifter och instinkter. Eva dras till Adam (Anders) medan Lilith dras till Samael (Agne). Lilith kan ändra form. Hon har dock ingen riktig kontroll över denna förmåga ännu. Den styrs snarare av hennes humör. Som spelledare kan du ge henne en annan form vid tillfälle. Kom bara ihåg att Eva inte har samma förmåga. Varje gång Lilith släpper sitt grepp om Ulla intar hon återigen mänsklig form.

- Lilith styrs av hat, hämndbegär, frihetskänslor och misstänksamhet
- Eva styrs av ångest, skam och undergivenhet

Lennart (Kung Salomo)

Kung Salomo vill stoppa Lilith och skicka henne dit där hon hör hemma. För att kunna göra detta måste han uttala de tre änglarnas namn (Sanvi, Sansanvi och Semangelaf). När han väl samlat ihop alla namnen måste han ta sig nära nog för att uttala dem så att Lilith hör. Detta är inte lätt då både Samael (Agne) och Adam (Anders) vill stoppa honom.

Agne (Samael)

Samael vill ha Lilith för sig själv. Hennes närvaro har börjat väcka hans krafter till liv. Han kan kontrollera föremål med viljan (detta vet inte spelaren) och har full koll på samtliga platser och personer på båten. Detta gäller bara när Ulla kontrolleras av Lilith. Så fort Eva tar över förlorar han alla sina krafter. Som om detta inte vore nog kan han inte skada Adam (Anders) eftersom han är en del av Lilith. Att döda Anders vore att döda Lilith. Han måste alltså verbalt övervinna Adam. Problemet är att endast Lilith dras till Samael. När Eva har kontrollen har Adam övertaget.

Anders (Adam)

Anders träffar på de tre änglarna som övertygar honom om att han ska återförenas med Lilith för att uppnå den ursprungliga människan "Adam Kadmon". Han behöver bara vidröra henne så sköter de gudomliga makterna resten. Problemet är att även Samael vill åt Lilith. Samael har dessutom krafter och en otrolig demonisk charm på sin sida. Adam har förvisso stöd från tre änglar, men dessa får inte blanda sig i aktivt i uppgörelsen. Skulle de göra detta kommer Samael ögonblickligen att förintä dem. Adam måste alltså också övertyga Lilith verbalt. Detta är näst intill omöjligt då hon dras till Samael. När Lilith släpper och Eva tar över ändras förutsättningarna dock kraftigt. Eva dras till Adam och Samael förlorar alla sina krafter.

Spelregler för interaktionsstyrning

Lilith (Ulla)

Kan ändra form (stys av SL), dras till Samael. Stys av hat, hämndbegär, frihetskänslor och misstänksamhet

Eva (Ulla)

Dras till Adam. Stys av ångest, skam och undergivenhet

Salomo (Lennart)

Har inga förmågor eller influenser. Se dock till att hålla honom i liv. Skulle han komma över en änglarnas namn sitter den här killen på en atombomb. Han måste dock ta sig nära nog och uttala namnen så att hon hör dem.

Samael (Agne)

Kan kontrollera föremål med viljekraft. Stys helt av SL. Låt honom inte lyckas med exakt det han vill eller för ofta. Tanken är att han till en början vara omedveten om att han har dem och sedan inte riktigt kunna bemästra dem. Samael är dessutom allseende vad gäller platser och personer på båten. Han vet alltid var alla är. Samaels krafter försvinner varje gång Lilith förlorar sitt grepp om Ulla. Samael kan inte skada Adam eftersom det vore att skada Lilith. Han kan inte heller skada änglarna så länge de inte aktivt deltar i konflikten. Änglarna har dock funnit ett kryphål. Man kan ställa frågor till dem. Så fort någon av dem själva tar ett initiativ i kampen är de körda.

Adam (Anders)

Kan inte skadas av Samael. Har moraliskt stöd av änglarna.

Änglarna

Kan som sagt var inte delta offensivt i konflikten. De kommer dock att hänga i baren i nattklubben hela tiden och svara på frågor om någon besöker dem.

Spelledaren

Som spelledare styr du Ullas personlighetsbyten, Liliths formbyten, Samaels krafter. Du bestämmer även hur bra Salomo lyckas med sin mission, om han hittar änglarnas namn, vilka hinder han träffar på osv. Dessutom håller ju båten på att sjunka och jättevägar sköljer med jämna mellanrum över däckets.

Var finns änglarnas namn?

Du väljer själv om Salomo ska finna namnen på ett eller flera ställen. Här är några exempel på några varianter. Tycker du att du har en bättre lösning står det dig fritt att använda den.

Anders och Ullas hytt

Anders kladdade nyvaken och knappt medveten om det ner några eller alla änglarnas namn på en papperslapp. Denna lapp finns fortfarande kvar i hytten någonstans.

Mannen med digitalklockan

Kroppen efter mannen med digitalklockan (dag 1) finns någonstans på båten. När Salomo (Lennart) finner den sargade kroppen kommer det att höras en raspig röst inifrån mannens kropp. Nästan som om någon hade stoppat in en bandspelare i

mannen efter att han dött. Efter någon sekunds väsende kommer rösten att rabbla några eller alla änglarnas namn ett par gånger och sedan tystna.

Den desperata ängeln

I ett kritiskt läge när Samaels inflytande över Lilith dominerar nästan totalt gör en av änglarna ett desperat försök att lösa det hela. Han visar sig för Salomo (Lennart) och ger honom ledtrådar eller kanske rentav några eller alla namn. Han kanske till och med lämnar över Anders papperslapp. Detta är egentligen i första hand en avledande manöver för att distrahera Samael. Eftersom ängeln helt plötsligt aktivt blandar sig i uppgörelsen förintas han därefter på lämpligt sätt.

Tvättlappar

Detta är något långsökt, men samtidigt ganska så kul (tycker vi). Varje ängel har sitt namn inbroderat på insidan av sina kavajer. Det är bara att läsa innantill. Förutsätter förstås att man lyckas komma nära nog.

Hur slutar det?

Det slutar när det är som roligast. I ett totalt kaos. Helst med alla pladdrandes i mun på varandra. Ingen av spelarna ska lyckas med sina mål. Låt dem däremot vara riktigt nära flera gånger. Naturen kommer till slut att ta ut sin rätt och sänka M/S Taniniver. En storm som denna skulle kunna krossa även ett jättefartyg som Taniniver på samma sätt som ett ånglok demolerar ett tändstickshus. På sätt och vis de kanske till och med hade tur som fick chansen att hålla ut så länge som de ändå gjorde. Sänk båtjäveln och kör den avslutande Barcelona-episoden.

Barcelona (del 4)

27/12 - 1999

Slut

-Va fan vill Steffe? Han rycker mig i armen och försöker säga något? Ser han inte att jag är upptagen? Vad blek han är. Slappna av grabben, dansa med brudarna. Släpp efter och glid med strömmen.

-Fan va' väck jag är. Allting snurrar. Alla ser konstiga ut. De där ser ut som snutar, uniformer och allt. Va fan, det är snuten! Var är de andra? Grisen är här! Allt är blinkande ljus och höga ljud.

Discobelysningen och musiken byts mot saftblandare och sirener. Jag förs under panikartade former av båten och in i en pikébil. Förhör och ångest. Drogrus och kalldusch. Spyror och karuseller. Försvunna ID-handlingar, inga pengar och osynliga nycklar. Hotfullt, mjukt. Allting blandas.

-Var är de andra? Vad är det för språk? Spanska? Tyska? Tyskarna! De har prylarna, måste förklara. Golvet rusar upp mot ansiktet. Svart.