

# Beings in Black

I (Sentient) Beings in Black gestaltar spelarna en grupp morporkiska elitagenter med detta namn, (någorlunda) direkt underställda Lord Vetinari. När äventyret börjar har fyra av dem (alla utom Ellie) rekryterats från olika håll för en dryg månad sedan och därefter gått igenom en stenhård agentträning<sup>1</sup> under ledning av sin barska chef F. Specialstyrkan har sitt högkvarter gömt i källaren till Galleri Grönfibblan, en plats som verkar ha skapats specifikt för att undvika besökare – vart enda ett av konstverken har *något visst* som är totalt obegripligt för den morporkianska mentaliteten. I högkvarteret dväljs också deras igor I som tillverkar och utrustar dem med allsköns agentprylar samt den äldre vaktmästaren V som rent formellt driver galleriet. S(BiB) har också en egen omarkerad specialdroška med förstärkta hjul, bepansring och ett uppfällbart stort armborst på taket.

Agenterna har precis fått order om att rekrytera en ung kvinna vid namn Ellie till specialstyrkan. Hon är för närvarande elev på lönnmördarakademin i Ankh-Morpork.

## Innehåll

1: Räddning/kidnappning.....	2
2: Briefing .....	2
3-5: Brottsplatser .....	3
Mellanspel: Utrustning & modern konst.....	4
6: Bakhåll på operahuset.....	5
7: Kulturnöje .....	6
Mellanspel: Provokation + Falskt spår .....	7
8: Gisslan och strid .....	7
9: Droskjakt.....	9
10. Konfrontation .....	10
11: Vetinari.....	12

---

1 Militära hinderbanor, konditionsträning med hjälp av arg tant, 1000 m fjärlissim, användning av avancerade tekniska hjälpmedel, teambyggande korvgrillning... you name it!

## 1: Räddning/kidnappning

I ett klassrum på Lönnmördarakademin håller läraren Miss Aconitum morgonens första lektion i *Husligt avdagatagande B*, för vilken temat är mord med kudde. Eleverna instrueras i hur de ska kväva varandra – ”släpp i tid och byt sedan plats”. Alla följer inte instruktionerna till punkt och pricka och Ellie får lite problem.

Beings in Black håller samtidigt på att diskutera kidnappningen i sista minuten på taket ovanför klassrummet. Alla har olika (mer eller mindre bra) idéer om hur den ska gå till, men de lyckas till slut enas om något och ta sig in. Förmodligen innefattar operationen något slags svingande i rep.

Teamet räddar/kidnappar Ellie mitt framför ögonen på de förvånade lönnmördarna. Kuddkrig utbryter men förhoppningsvis blir ingen allvarligt skadad. Flykten fortsätter i BiB:s specialdrogskä.

## 2: Briefing

Gruppen återvänder till Galleri Grönfibblan, och som vanligt är ingen där utom F och vaktmästaren V. Till det topphemliga högkvarteret kommer man genom att vrida om näsan på Augustina von Schwartzbackers *Triumferande tulpanförsäljare* och sedan hoppa genom Jolene Jebediahsons *Förstudie till Sexton nyanser av kompakt mörker* (ett imponerande magiskt hantverk, kan Samuel intyga) ner till källaren via en rutschkana.<sup>2</sup>

(S)BiB debriefas kortfattat av F, som förhör sig om huruvida någon blev skadad under raiden och samtidigt börjar författa ett förklarande brev till Lönnmördarakademiens mästare Lord Downey. Hon vänder sig sedan (utan att sluta skriva) till Ellie och berättar att hon kommer att använda sig av agentnumret 0017 och att hennes insatser kommer att utvärderas under det kommande uppdraget. Om hon sköter sig bra, kommer hon att bli en fullvärdig medlem i teamet och på sikt även auktoriserad lönnmördare med patricierns välsignelse.

### SLP: “F”

(S)BiB:s mycket engagerade och effektiva chef. Förmodas kunna ta kontakt med Vetinari på något mer eller mindre direkt sätt.

En kortväxt kvinna i 60-årsåldern som ser ut lite som en blandning av en seriemörderska och en bibliotekarie (den mindre håriga typen). Ger koncisa order med myndig stämma, tilltalar alla agenter med nummer och säger ingenting i onödan.

Har bestämt avvisat Adelards samtliga försök till närmanden.

BiB får därefter sitt nya uppdrag. På senaste tiden har tre mycket mystiska konstrelaterade stölder inträffat i staden, och på platserna har det ritats ännu mystiskare symboler av något slag. Man kan misstänka att det finns en koppling, men Vakten är för tillfället upptagna med mer uppenbart allvarliga brott. Dess nitiske kommandant Vimes har dessutom motvilligt åkt på familjesemester, vilket försämrat kårens effektivitet.

Det som stulits är:

- En (hittills) oidentifierad tavla från Ankh-Morporks konstmuseum (två dagar sedan)
- En byst av en gammal donator i Blinde los tempel (i natt)
- Några dokument från Gillet för revisorer, kamrerer och ockrare (tre dagar sedan)

För att de ska kunna ta sig in på dessa ställen *något* mer obemärkta förser F dem också med tre uppsättningar förklädningar att använda efter eget tycke: försäkringstjänstemän, städare och konstaplar ur Vakten (den sistnämnda bör användas med försiktighet!) Hon förstår givetvis att ”agent 9001” är

---

2 Upp kommer man hjälpligast genom trapporna som leder upp till en städskrub. Kanske diskretare och effektivare, men inte lika kul.

ninja, vilket medför vissa kulturella egenheter som man måste respektera. Han får därför ytterligare förklädning: bandage, en gasmask och en vakthjälm med visir.<sup>3</sup>

Till slut informerar F dem om att de bör komma tillbaka innan kvällen för att få ytterligare utrustning som universalgeniet I håller på att färdigställa.

### 3-5: Brottpsplatser

#### Ankh-Morporks konstmuseum

En pampig äldre byggnad med många förgyllda pelare. I dag verkar det vara fler besökare än vanligt.

Den mossige och förvirrade kuratorn Mr. Clifford kan berätta att en tavla stulits från museets källarförråd, han har dock själv aldrig sett den ("men den gamle kuratorn... eller ja, han dog ju då någongång och vi fattade aldrig varför... knäpp blev han ju först och började muttra något om 'källardimensioner' och 'osaliga illrar'"...)

Taylor och utsmyckningar på vägen ner till källarförrådet ser ovanligt underliga ut, nästan som om de skulle tillhöra en ny rörelse inom konstvärlden. Kuratorn har inte märkt detta förrän nu, men blir lite misstänksam han också. När gruppen undersöker stället där tavlan stått (under en duk) hittar de några döda råttor (vars huvuden alla verkar ha varit vända mot tavlan) och ett "överkryssat V"-tecken på väggen – säkert en ockult symbol!<sup>4</sup>

Museet har ett litet arkiv, där man efter åtskilliga eftersökningar kan få fram att *Rödhakens klagan* köptes från Lord Cornelius L'Oxodontes dödsbo för runt 150 år sedan. Kuratorn själv är aldrig där normalt, eftersom han anser att arkivhantering förstör konstens utomvärldsliga och utomtidsliga natur.

Om Clifford förhörs ingående, kan han dra sig till minnes att några inbrottstjuvar och en gammal vaktmästare en gång i tiden blivit galna och börjat måla illrar på väggarna. "Och det var bestämt nere i källarförrådet, det också..."

#### Arkivet hos gillet för revisorer, kamrerer och ockrare

(Adelard kan här fixa in teamet utan förklädnader om han visar fram sitt medlemskort).

Kanske den tråkigaste byggnaden i hela Ankh-Morpork, en grå stenkoloss med fyra identiska våningar. I receptionen sitter Adelards kamrat Howard "Trouty" Troutbury, som är mycket hjälpsam men envisas med att kalla honom Noppe.

Vid undersökning av brottsplatsen ser man att fönstren har krossats och äntherhakar kastats upp i fyra olika bredvid varandra liggande arkivrum, men bara i ett av rummen har saker rörts. Det hela ger ett mindre kompetent intryck.

Vissa dokument (som stod mellan namnen Lloyd och von Ludendorff) har stulits ur den vidsträckta äldre delen av arkivet (där dokument från framlidna personer förvaras) och vissa sidor har slitits ut ur värdeförteckningen för konstverk (andra utgåvan). Även här har ett överkryssat V-tecken ritats.

---

3 Ge Gaayioo fotnot B.1.

4 Ge Samuel fotnot D.1.

Utanför står ett troll blickstill, hållandes en skylt med texten "Manifestation mot den rådande verkligheten".

## Blinde los tempel

Den pragmatiske översteprästen Hughnon Ridcully tar emot agenterna på ett rättframt sätt.

En byst av en gammal donator (som skänkts anonymt för ett femtiotal år sedan för att undvika gåvoskatt) har stulits och ingen bryr sig egentligen, förutom den präst som använt den som klädhängare. De är mer bekymrade över att någon med "illaluktande gul massa"<sup>5</sup> fräkt in ett överkryssat V-tecken på en pelare. Närmare undersökning uppdagar att det är Dibblers ökända senap.

### SLP: Hughnon Ridcully

Bror till Osynliga universitetets ärkekansler Mustrum Ridcully. *De facto* Ankh-Morporks religiösa ledare. Använder sin religiösa position för att säkra sin egen makt och är inte särskilt from av sig. Besitter samma aggressiva snusförnuft och rationella paranoia som sin bror. Misstror försäkrings-tjänstemän och insisterar på att han *inte* låtit försäkra något (för att "undvika försäkringsbedrägerier från bolagets sida").

### SLP: "DBMR" Dibbler

Bör vara välkänd för alla som läst Discworld. Affärsman som vanligtvis säljer synnerligen vidrig korv, men med jämna mellanrum går in för att tjäna pengar på de senaste trenderna. Detta kommer snart att leda honom till den moderna konsten. Är mycket mån om att på något sätt få ersättning för sina stulna korvar. Har ett rättlikt utseende och bär en nött kostym.

### Dibbler

Kan lätt hittas genom att följa lukten från hans gatukök. Berättar gärna att han blivit bestulen på en anseelig mängd senap och flertalet korvar när han stod utanför Blinde los tempel härom natten (för att sälja korv till två folkmassor med besynnerliga skyltar som frågade om han var en "installation"). De skyldiga var iklädda kåpor och en av dem ville först köpa senap ("glömde kritan hemma"), men då han inte hittade tillräckligt med mynt beslöt han och hans kompanjoner sig för att tillskansa sig den med våldsamma medel och dessutom ta några korvar i förbifarten.

Efter lite lirkande kommer Dibbler att berätta att förövarna sprungit förbi igen och diskuterat planerna för morgondagen:

"Var var det nu vi skulle slå till imorn?"

"Operahuset!"

"Jamen var tyst nu!" ("Den siste lät utländsk!", påminner sig Dibbler.)

## Mellanspel: Utrustning & modern konst

När BiB återvänt till Grönfibblan för att avrapportera finner de att ett vernissage är i full gång uppe i galleriet. Diverse bisarra konstverk ställs ut till allmän beskådan och det bjuds på ostsnittar, champagne och *pâté de quorve moutarde*. Dibbler besöker stället i egenskap av konstpromotor. Stora grupper av människor, dvärgar och troll går runt i baskrar. Nålen på magimätaren verkar vilja påbörja ett nytt varv, den kan inte bestämma sig ifall det är magi eller inte. Att se folk *gå in* i konstgalleriet är en ny och skrämmande upplevelse.

V står framför något verk medan konstkännare diskuterar det och en journalist försöker intervjua honom om det, vernissaget och livet som gallerist. Om agenterna försöker prata med honom om det är han entusiastisk över att ha funnit sitt kall i livet och har helt assimilerats in i konstidén som har manifesterat sig. Han kan ha långa utläggningar om varje verk. Hans vita katt snor sig kring hans ben.<sup>6</sup>

5 Ge Gayioo fotnot B. 2.

6 V har bara en vit katt som husdjur, det är faktiskt inget konstigt med det. Men det finns ju en möjlighet att någon av agenterna kan börja misstänka att han har någon koppling till det som pågår, eller rent av är skurken...

I mitten av rummet verkar det pågå hetsig debatt. Folk har samlats runt en stor teckning vid namn *Profeten Brutha som utter*, och vissa verkar finna det mycket provokativt medan andra prisar konstnärens mod och uttrycksfullhet.<sup>7</sup> V kommer över och det framgår att han gjorde teckningen i ett ögonblick av inspiration, och ska symbolisera yttrandefriheten som enligt honom är en del av den morporkianska själen.

När agenterna försöker ta sig genom salen och ner genom sin hemliga nedgång blir det lättare sagt än gjort då de drar till sig en del uppmärksamhet och nyfikna lätt berusade konstnärskor försöker se vad de håller på med, misstänker en köksfest eller privat samling.

När de väl kommer ner i basen är inte F särskilt orolig om de berättar om konstvernissaget. Hon säger dock att hon ska ha ett samtal med V om att han inte kan göra sådana improviserade företag. Sen förevisar "I" sina senaste uppfinningar: impdrivet spionplan och "gå-på-väggen-lim". Gruppen utrustas med dessa och testar dem under kaotiska former. Spionplanet ska enligt strikta förmaningar från F främst användas till att kontakta högkvarteret vid behov.

## 6: Bakhåll på operahuset

BiB lägger sig i bakhåll på Ankh-Morporks operahus, och hör efter en lång väntan hur tre inkompetenta skurkar i kåpor kommer in genom att krossa ett fönster på baksidan och högljutt diskuterar kvällens stöt under ständiga missöden. "Varför kunde inte den där utlänningen vara med idag! Såna kan minsann också hjälpa till att bära! Bära! Jag trodde aldrig att jag skulle behöva bära *någoting!*" De tar sig efter en hel del letande till dräktförrådet och hämtar en synnerligen uppseendeväckande dräkt i storlek XXXL med tillhörande hornprydd hjälm. De tre är ganska odiskreta, bråkar hela tiden om vem som ska göra allting och verkar kort sagt inte särskilt kompetenta. Efter en stund kommer situationen om den inte dämpar sig dra till sig lite personal och några yrvakna balettdansöser som undrar vad som händer.

Om BiB undersöker förrådet (efter att ha oskadliggjort skurkarna?) ser de att den stulna dräkten kommer från samlingen med berömda diton och en gång i tiden bars av operadivän Céleste l'Oxodonte.<sup>8</sup>

Inbrottstjuvarna bjuder inget större motstånd utan kan förhöras. Flera av dem ropar högljutt att de är adliga och att de inte kan behandlas "såhär". De kan om de blir pressade (vilket inte kräver så mycket) berätta att de är medlemmar i en hemlig ockult orden (*Societas de Vetinarionis destructione*) som ska bringa patriern på fall med hjälp av ockulta krafter så att stadens riktiga ledare, adeln, kan få sin rättmätiga makt! Föremålen de stjal har de blivit beordrade till av sin hemlige ledare, han har sagt att de ska användas till en ritual. Nästa ritualmöte ska ske redan i kväll i en lagerlokal i hamnen!

De vet inte så jättemycket om kulten, eftersom detta skulle vara deras inträdesprov. Alla medlemmar har masker på sig så de vet inte vilka de andra är, knappt ens inom inbrottsgruppen, bara att de är "de ärevördigaste i Ankh Morpork". (Detta leder till att personerna känner igen varandra när de avmaskeras, artigt hälsar, börjar småprata om tillställningar de har träffat varandra på etc...)

Om agenterna frågar ut dem kring hur de gick med har de lite olika berättelser. Någon blev kontaktad av en person på en maskeradfest, ("Han var maskerad så klart! Jag vet inte vem det var!") någon fick ett

---

<sup>7</sup> Ge Samuel fotnot D. 2.

<sup>8</sup> Ge Samuel fotnot D. 3.

anonymt brev hem till sig etc ("Det var papper och bläck av högsta kvalitet! Det var klart att det var från en distingerad person!")

## 7: Kultmöte

På vägen till lagerlokalen lägger gruppen märke till mycket udda graffiti i Skuggorna: "Krossa psykoanalysens alltjämt förhärskande subjektuppfattning!" och dylikt.

Agenterna kan hantera mötet på lite olika sätt. Säkerheten är mycket dålig - den består av en mycket uttråkad betjänt till en adelsman som står och röker utanför dörren. Det är möjligt att gå rakt på sak och sparka in dörren, eller försöka infiltrera mötet iförda de tillfångatagna kultisternas kåpor eller försöka komma förbi dörrvakten med någon social specialförmåga.

(Om någon tar sig upp på taket, eller använder spionplanet för att se efter, har lokalen ett takfönster. Ja, det är möjligt att fira sig ner honom det. Man kan se vad som pågår därifrån)

### Exempelnamn på medlemmar i SdVD:

Jeremy Cavendish  
Dorkas Merrywiddle  
Maragaret Berkeley  
James Featherstonehaugh  
Francis Guilford  
Hyacinth Conway

Mötet har ungefär tio personer och alla deltagare bär kåpor, förutom den som verkar vara ledaren och håller ett ondskefullt tal om att kulten ska krossa Vetinari och slå sig fria från hans bojor. Han är iförd vit kostym, svart mantel, vit mask och har en vit katt med sig. Det råder en ganska läskig demonisk ritualstämning med svarta ljus, rökelse och ockulta symboler. Medan ledaren håller talet verkar han förbereda sig på att skära halsen av en get med en stor kniv. Deltagarna står i en cirkel och mässar. (Spelarna ska gärna få känslan av att de måste skynda sig att stoppa ritualen innan något hemskt händer.)

Om BiB avbryter ritualen eller avslöjar sig på något sätt blir det en spänd sekund då alla medlemmarna drar värjor eller ritualknivar och de får en stark känsla av att vara ute på hal is, men så fort de visar någon form av kompetens eller hot bryts stämningen totalt. De flesta deltagare får panik, springer runt som yra höns och försöker fly från lokalen eller gömma sig på olika udda ställen. Några försöker halvhjärtat slåss. Ledaren försöker försvinna i ett rökmoln men misslyckas och kan tas till fånga (viss släckning behövs). Om han blir hotad uppger han sitt riktiga namn *Duncan deWitt* (tredje sonen till den lagom inflytelserike greve deWitt).

Efter förhör med medlemmarna står kultens plan klar: de ska ta över Vetinaris sinne med hjälp av den ockulta kraften i framstående konstverk. Samuel kan med ens konstatera att detta skulle vara helt omöjligt.

På platsen hittas också en "lista över medlemmar i kulten", skriven med rött bläck (inte särskilt likt blod) där ungefär halva stadens adel anges – inklusive Adelard [...] von [...] Lloyd [...] och Lady Sybil Ramkin. Detta verkar *aningens* skumt.

Det är upp till karaktärerna vad de gör med de tillfångatagna adelsmännen. En möjlighet är att lämna in dem till vakten. Ifall de dödar någon kommer de senare få stark kritik av F, med tanke på att det trots allt är viktiga personer...

Vid mer ingående förhör med medlemmarna framgår det att alla blivit rekryterade inom de senaste två veckorna av andra medlemmar eller av en karismatisk man i vit kostym, svart mantel och mask, med en vit katt. Ingen vet hur han ser ut eller vad han heter, mer än att han "helt klart verkar adlig". Hans dubbelgångare är en vanlig medlem som hade äran att bli särskilt utvald att i hemlighet hålla kvällens ritual, eftersom Ledaren "hade råkat gå in i en dörr och behövde vila lite", sa han. Ingen närvarande har

någon koll på exakt hur de ska gå till väga för att avlägsna Vetinari eller när det ska ske, mer än att det är snart.

## Mellanspel: Provokation + Falskt spår

När gruppen (framåt småtimmarna?) återvänder till sitt "hemliga" gömställe finner de att det pågår ett upplopp utanför. En större grupp arga, beväpnade omnianer står med protestskyltar och är arga p.g.a. det kränkande konstverket som galleriet har visat. Där står också en mobb beväpnade morporkianer som ska "försvara sin kultur och rätten till yttrandefrihet", även om de aldrig ser ut att ha gått i närheten av ett konstverk i hela sitt liv. En grupp upprörda konstmänniskor är också med på ett hörn. Situationen ser ut att när som helst bli oerhört våldsam. V är mitt i smeten, pratar högljutt om sina rättigheter och gör allting värre. Som alltid i morpork finns det lite nyfikna åskådare som vill se slagsmål, samt diverse matförsäljare.

### Upprörd mobb

Social kompetens: 4 (bångstyrig)

Mental förmåga: 1

Fysisk vigör: 5 (kan besegras bit för bit)

Situationen kan hanteras på lite olika sätt av agenterna: försöka smyga förbi (mycket svårt), kalla in vakten, vara diplomatiska, ta någons parti etc...

Tanken är att spelarna p.g.a. de olika moderna konstyttringarna ska få en krypande känsla av att någon hemskt håller på att hända som de måste rädda staden från, och att kultens ritualer och planer kanske inte är så harmlöst icke-ockulta trots allt...

Väl nere i högkvarteret rapporterar de om kultmötet och vad de hittat. Fs humör varierar beroende på hur kravallerna ovanför avlöpte/avstyrdes... F beordrar dem att gå till Osynliga Universitetet för att fråga trollkarlarna om vad det här kan vara för ritual, hur allvarligt det kan vara och ifall de skulle kunna lyckas. Hon ignorerar eventuella protester från Samuel att det verkar väldigt otroligt.

När gruppen väl tagit droskan till universitetet märker de att porten är ordentligt igenbommad med en uppspikad lapp där det står: "Stängt tills vidare på order av Ärkekansler M. Ridcully." Ovanför universitetet syns konstiga ljus i abstrakta former och hörs mystiska ljud. (Trollkarlarna har som vanligt påverkats av idén, och sysslar nu med bl .a. avantgardistiska ljus- och ljudinstallationer, till Ridcullys skam och fasa.) Dörren går inte att öppna.

Just då landar ett spionplan framför dem med en imp som säger att F beordrar dem att komma tillbaka direkt, på fläcken.

(Ifall någon faktiskt frågar ut impen närmare kommer det fram att det faktiskt var en man i kåpa som sa till den att F beordrade dem att komma. Impen är inte så smart)

## 8: Gisslan och strid

L'Oxodonte har sparat BiB till deras hemliga högkvarter och skickat ett gäng kultister och råskinn av varierande skicklighet för att göra processen kort med dem. Hans tanke är att först sända en grupp av kultisterna med avsikt att få dem dödade eller i alla fall inburade. Efteråt ska det komma en grupp män han hyrde på Lagade Trumman. (Han hade tyvärr inte råd att anställa någon riktig lönnmördare, mer än en frilansande agateansk ninja.) Adelsmännen har dock tagit egna initiativ och bestämt sig för att ta F, V och I som gisslan.

Som den superskurk L'Oxodonte är vill han gärna hålla en monolog, men han förstår att det bara skulle försätta honom i fara så han nöjer sig med att spela in ett tal för en imp. Han vill gärna ha någon som kan berätta för honom vad som händer och har därför bett sin granne och arbetskamrat (golvläggare) Willie att (utklädd till honom) iakttä striden från en droska en bit därifrån.

När de kommer ut från högkvarteret möts gruppen av sex kåpklädda adelsmän beväpnade med värjor. Två av dem står uppe på taket med V, I och F som gisslan. Gisslan har bakbundna händer och hängsnaror om halsen som är fästa vid takkanten. Det är högt nog för att de ska bli hängda ifall de blir nedknuffade. En av de nere på gatan sätter ner en impdriven bandspelare som börjar spela upp ett tal<sup>9</sup> från L' Oxodonte. En av de andra ber agenterna att överlämna sina vapen, annars knuffar de ner gisslan.

(Någon konstkritiker kan vara kvar från kravallerna tidigare och uppfatta allting som ett fantastiskt performance-verk som är en kommentar på samhället.)

Ifall scenariot spelas med fyra spelare är ninjan i själva verket Gayioo som är utpressad av L'Oxodonte. Han verkar då inte fullt så agateanskt formell. Det är antagligen inte riktigt uppenbart först för gruppen att det är Gayioo, men bör

F ropar sarkastiskt att de inte ska förhandla med dem, utan ge sig på dem. V är helst hysterisk över att han inte vill dö nu när han har funnit konsten, vilket får F att bli mycket irriterad på honom. I är mycket lugn och verkar inte riktigt ta sin eventuella död så allvarligt.<sup>10</sup>

Adelsmännen har inte enormt bra reflexer så det är totalt möjligt att hinna rädda gisslan ifall de anfaller, t. ex. genom att skjuta adelsmännen på taket. Om någon faktiskt faller är det också möjligt att göra något klassiskt i stil med att skjuta repet, eller skjuta en armborstskäpta att stå på. Ifall de faktiskt lämnar över sina vapen slappnar adelsmännen av, alla går fram för att ta dem, ena klättrar ner från taket. De är rätt öppna med att de tänker döda agenterna. Den som är kvar på taket blir så distraherad att F passar på att sparka honom i skrevet.

En möjlighet som inte ska förkastas är också att försöka lura adelsmännen, exempelvis att gruppen inte alls är agenterna utan också kultmedlemmar, vilket fungerar bäst ifall de fortfarande har kåporna på sig.

Adelsmännen är ingen större match för någon rent fysiskt. När de har tagits ner/oskadliggjorts/tillfångatagits tycker någon i BiB sig se en blek herre i mörk kåpa med lie som skrattar olycksbådande i ögonvrån.

#### **Adelspöbel**

Social kompetens: 2  
Mental förmåga: 1  
Fysisk förmåga: 3

#### **Råskinnsgäng**

Social kompetens: 3  
Mental förmåga: 2  
Fysisk förmåga: 6

#### **Agateansk ninja**

Social kompetens: 2  
Mental förmåga: 2  
Fysisk förmåga: 5

Plötsligt fortsätter inspelningen efter en paus<sup>11</sup>, och då kommer sju råskinn beväpnade med påkar, knivar och kedjor samt en kvinna iförd en ninjadräkt som liknar Gayioos. De attackerar direkt, utom ninjan som rätt lugnt går fram till Gayioo, säger något på agateanska och gör en formell bugning.<sup>12</sup> Ifall Gayioo inte gör en korrekt hälsning (mycket troligt), är distraherad av kaoset runtomkring etc kommer ninjan att börja skälla ut honom på agateanska för hans ohövlighet. Förr eller senare kommer strid utbryta även mellan dem i äkta wushu-stil. Striden är överlag lite våldsammare än den tidigare, och det

9 ”Kära agenter, ja, jag vet vilka ni är. Jag är inte dum nog utsätta mig för faran det skulle innebära att vara på plats, men jag ville bara att ni skulle veta innan ni dör att det har varit roligt. Ni har kommit mig en bit på spåren, men det är slut med det nu!

10 Ge Gayioo fotnot B. 4.

11 ”Nu trodde ni minsann att ni hade överlistat mig! Men jag är inte så dum att jag tror att några inkompetenta adelsmän skulle ha en chans mot er! *Nu* kommer ni att dö! Eller ja, ni kanske inte kommer att dö *allihopa*, men någon av er kanske kommer att dö en heroisk död här, jag hoppas på det. Ge upp ert meningslösa sökande innan det är för sent!”

12 Ge fotnot A.2 till Adelard, B. 4. till Gayioo och D.4 till Samuel.



är mycket svårare att försöka prata sig förbi angriparna då de bara fick order om att döda personerna på platsen, oavsett hur de såg ut.

När agenterna pustar ut efter striden lägger någon märke till att det står en mystisk droska en bit bort, man kan se blänket av en kikare från den. Den skyndar sig därifrån när det är tydligt att striden verkar över, och börjar åka mot L'Oxodontes högkvarter.<sup>13</sup> Antagligen kommer gruppen jaga efter den i sin egen droska. Gruppen kan också be spionplanet följa efter den.

## 9: Droskjakt

En droskjakt genom Ankh Morporks gator bryter ut, och det kräver skicklighet att inte tappa bort L'Oxodontes droska som har ett ordentligt försprång. Spionplanet kan verkligen hjälpa till här.<sup>14</sup> Det händer dramatiska saker, som att två män går förbi och bär en glasruta, de välter omkull Dibbler och hans korvar och eventuellt börjar några vakter jaga efter dem ifall de bryter för uppenbart mot trafikreglerna.

Beroende på hur kreativa och duktiga gruppen är på att komma ikapp eller genskjuta droskan kan de lyckas stoppa den innan den kommer fram till högkvarteret, eller när Willie håller på att ta sig in i huset.

Willie kan inte slåss och är inte särskilt intelligent, men L'Oxodonte har slut på underhuggare vid det här laget och var tvungen att välja någon. Han lyckades övertyga Willie om att allting var ett utstuderat skämt riktat mot några vänner, men sade att det var viktigt att de inte fick tag i honom. Willie är först helt oseriös när de griper honom, tyckte striden var kul att titta på och droskjakten var spännande. "Larry L'Oxodonte vet verkligen hur man roar folk!" Han blir mycket bestört ifall agenterna inte slutar vara hotfulla när han berättar att det var ett skämt från deras vän. Han håller fast vid att hans granne bad honom göra det, verkar inte alls förstå att han är en superskurk eller att de är agenter. Han kan nämna att han har bott granne med L' Oxodonte i sju år och att de arbetar på samma golvläggeri. "Han är lite bitter, men har man ett så konstigt utländskt namn så kan väl vem som helst bli bitter av sig!" Willie kan utan problem visa vägen hem till L'Oxodonte.

### Alternativt – Om Willie dör innan han hinner berätta om sin granne.

Willie har på sig ett visitkort där hans namn (William Brown), adress och yrke (golvläggare) står. Troligtvis kommer agenterna vilja gå till hans adress och undersöka platsen närmare.

Ifall agenterna inte kollar igenom hans kläder eller rent av bara lämnar hans kropp någonstans utan en andra blick kommer F när de rapporterar att bli mycket irriterad och kräva att de går tillbaka och hämtar kroppen så att den kan identifieras. När visitkortet hittas kommer hon ifall ingen annan kommer på idén beordra dem att gå till hans adress och se ifall de kan hitta ledtrådar till vad han sysslade med och eventuellt stöldgodset.

Willies hem är mycket enkelt, sparsmakat och hyser inga hemligheter, men när de är där känner de att något är fel. Vinklarna känns konstiga och alla utom Ellie känner ett svagt illamående. Thaumometern börjar snurra frenetiskt. Både känslan och mätarens utslag blir värre ju närmare man kommer dörren till

---

<sup>13</sup> Detta är Willies egen idé när det verkar bli lite våldsammare än vad han tänkt sig. Det sätter rejäla käppar i hjulet för hans diaboliske grannes planer...

<sup>14</sup> Ge Gayioo fotnot B.5.

grannen precis bredvid. Man kan också höra att något stort rör sig därinne. Förhoppningsvis går de då in till L'Oxodonte.

## 10. Konfrontation

L' Oxodontes "högkvarter" är i själva verket hans egen bostad, en lägenhet på första våningen i en av de sämre delarna av Morpork. Den är rätt sparsmakat inredd, förutom högarna av konstverk, skulpturer och andra lyxföremål som han har ställt överallt. Lägenheten har dock en lätt överklig, obehaglig känsla. Vinklarna känns lite fel och allting verkar ha ett svagt eko. Detta beror självklart på Tavlans närvaro.

L'Oxodonte står (iförd likadan kostym, mantel och mask som dubbelgångarna) bakom sitt skrivbord och håller (om ingen stoppar honom) en lång monolog om hur de inte *kan* stoppa honom eftersom han redan skickat upp en grupp kultister för att hypnotisera Vetinari! När någon ändå försöker avtäckar han dramatiskt *Tavlans*, som hänger övertäckt på väggen bakom skrivbordet, och ropar att ingen kan hindra honom nu, eftersom han är den enda som inte reagerar på den!<sup>15</sup>

Alla trollbinds och börjar må fysiskt illa av Tavlans förskräcklighet. Det känns som att verkligheten håller på att rämna för dem och som att onämnbare saker vill klättra ut ur den. Det går inte att göra någonting mer än att spy eller lägga sig ner och blunda, utom för Ellie som inte alls påverkas. L'Oxodonte blir förstummad när hon visar det, varpå hon kan rädda dagen genom att förstöra eller täcka över den. Utan Tavlans är L'Oxodonte lätt att oskadliggöra (han är inte den som slåss till sista blodsdroppen), däremot ropar han på sitt sista hemliga vapen trollet Kvarts(-porfyrisk Hälleflinta), som gruppen måste besegra. Kvarts har hittills stått dold under ett skynke i ett hörn, L'Oxodonte föredrar det eftersom det då blir mer dramatiskt när han väl behöver komma fram.

Kvarts är två meter lång, massiv och mycket fint polerad. L'Oxodonte har betalat honom för att vara hans livvakt och hemliga vapen, men han är inte särskilt smart eller lojal. Det är möjligt att istället för att slåss med honom prata omkull honom eller rent av betala honom mer för att vända sig mot L'Oxodonte, ifall någon lägger fram förslaget. Ett sätt att lösa situationen är också exempelvis att sätta en kniv under hakan på L'Oxodonte och tvinga honom att kalla tillbaka trollet.

I monologen eller efter att de har gripit honom förklarar han megalomaniskt hur stora delar av adeln förstört för hans familj så att det nu bara är han kvar i fattigdom! Han måste arbeta som golvläggare och umgås med folk som Willie! Men han skulle minsann få hämnd genom att lura den korkade adeln! Han berättar om sin plan att starta en kult för att få idioterna avrättade av Vetinari, och om hur han fick dem att stjäla föremål som tidigare tillhört hans familj med förevändningen att de var viktiga för ritualen. Han förtydligar också att han inte kände till att det var något konstigt med Tavlans, utan han ville bara ha den eftersom den tillhört hans familjs en gång stora konstsamling. L'Oxodonte upptäckte efter ett tag att folk verkade påverkas dramatiskt av den men har själv aldrig märkt något, den är helt enkelt bara ful.

### Laurence L'Oxodonte

Social kompetens: 4

Mental förmåga: 3

Fysisk vigör: 2

### Kvarts

Social kompetens: 1

Mental förmåga: 1

Fysisk vigör: 5

---

<sup>15</sup> Ge Ellie fotnot C. 1.

## 11: Vetinari

Gruppen känner sig förmodligen tvingade att springa upp till palatset för att varna Vetinari (eller rädda de korkade adelsmännen undan hans vrede). Det är möjligt att komma in i palatset och hela vägen till Vetinari antingen med dokumentation från F eller med hjälp av diverse sociala färdigheter.

De kommer precis i tid för att se adelsmännen sitta och dricka te tillsammans med patriciern. De har uppenbarligen hållit i sin ritual utan att Vetinari hindrat dem, då rummet är dekorerat med ockulta symboler och ljus. Klirrandet av skakigt hållna tekoppar hörs långa vägar. Vetinari bjuder (s)BiB på te ur en annan kanna, och nämner för adelsmännen att "motgiftet finns på bottenvåningen, i den röda kannan" varpå de alla springer ut eskorterade av Drumknott.

Vetinari tackar (s)BiB för deras insats, som var helt enligt planerna, och ger sken av att redan från början ha känt till alltsammans. "Lika bra att adeln får lite att roa sig med, men det finns gränser. Dock finns det ett problem kvar: "Det ärevördiga huset l'Oxodonte står utan arvinge." Patriciern tilltalar Ellie till hennes fasa med hela namnet Elephantiasis Pachydermia Trunk och visar upp huset L'Oxodontes släkträd, och det visar sig att Ellie i själva verket är den sista ättlingen till huset tack vare ett avlagset släktled.

Han kan också nämna för Gayioo att han alltid har tyckt att "Liten Utemöbel" är ett konstigt namn för en ninja, och fråga hur F mår. Ifall gruppen har ställt till med enormt mycket kaos kommer han antagligen kommentera det. Han ber till sist dem att be Drumknott att skicka upp någon att städa efter adelsmännens ritual.

Ifall agenterna har tagit med sig L'Oxodonte, död eller levande, till patriciern blir han omhändertagen av några vakter, och kan ifall det är möjligt ropa att det inte är över och att han kommer att få sin hämnd.

SLUT