Pipe up
The Pipedream...

(again)

1. ballongen
2. sagoskog
3. lyn
4. offer
5. grotta
6. tunnelbanan I
7. rymden
8. Jesus
9. Tunnelbanan II (dallas cowboys)
10. ~~Da~~ Station mors
11. kulissen
12. maskinkullorna
13. guds hus
14. paradiset
15. ~~spänning~~ landningsplatsen
16. spänning
17. Judas
18. ~~Judas~~ attacke
19. ~~attacke~~ överläggningen
20. ~~överläggningen~~ alberto balsalm
21. hospitalet
22. pannfödelse

Detta häfte bör endast läsas av spelledaren (sic).

Del 4 efter

Del 1:
Godkänd av: Pipetune corp.

Del 2:
Pipeline ´99

Del 3:
All American Pipecorn

En frispels produktion
I herrens år 2001

AV:

JOHAN NILSSON & MARTIN SVAHN

Detta häfte innehåller:

Register
1.0 Försättsblad, register
1.1 Foldertext
1.2 Intro del 4
1.3 De lätta bitarna
1.4 Det svåra
1.5 Karaktärerna
1.6 Musik maestro
1.7 I korthet
1.8 Bakgrund: Konflikten i himlen, gruff över lite schack

Pipe up the Pipedream... (again)
2.0 Intro
2.1 Kraschen
2.2 Herden
2.3 Testet
2.4 Offret
2.5 Tunnelbanefärden
2.6 Jesus
2.7 Färden fortsätter

Mars
3.0 Miljön på mars
3.1 Tunnelbanestationen - start
3.2 Tunnelbaneuppgång "Ödet"
3.3 En delad dal – bakom kulisserna
3.4 Maskinkullen
3.5 Guds hus och hans trädgård
3.6 Tunnelbaneuppgång "Paradiset"
3.7 Paradiset
3.8 Paradisets grindar – "pärleporten"
3.9 Ballonglandningscentralen
3.10 Händelser
3.11 Förstörarna i Paradiset
3.12 Judas vädjan
3.13 Instängda av änglar
3.14 Schackduellen – den vita damen
3.15 Hindra Armagedon – olika sätt
3.16 Personer

4.0 Slut – mars
4.1 Avfärd
4.2 Förhandlingar
4.3 Hospitalet – återfödelsen
4.4 Slut – oblater bjuds efteråt

1.1 Foldertext

Pipe up the Pipedream... **(again)**

Del 4 - efter 1: "Godkänd av Pipetune corp.", 2: "Pipeline '99" och 3: "All American Pipecorn"
Spelare: 5
Konstruktör: Martin & Johan (Frispel)
(Icke) **Krav:** Behöver inte ha spelat de tidigare delarna. Dock ingen nackdel om man gjort det.

Ensam bland maskinerna kom funderingarna på om han hade handlat rätt. Den röda sanden blåste in från slätten och fastnade i kläderna, i håret, ja i alla springor och sprickor där den kunde leta sig in. Han vände ryggen åt den rostfärgade öknen och studerade maskinerna igen. Hade han gjort rätt? Det var för sent att ändra något nu. Instrument för finjusteringar hade han inte byggt in för att han inte skulle kunna ångra sig och ändå var det just det som han gjorde. Nu var det inget att göra, nu hade det startat. Han försökte slå all ångest åt sidan och bara vänta och se. Det gick inget vidare.

Bra mycket senare, efter hip-hop och allt det där, susar ett tunnelbanetåg fram. I vagnen längst bak sitter fem personer som alla undrar vad de skall ta sig till. Någon tar ansatts till att säga något, men tystna tvärt med en kort suck. Clownens sista ord hade haft en klang som störde alla deras tankar. Orden hade sagts med en dyster känsla av slutgiltighet och fyllde nu alla de fems medvetanden.

Detta är den sista delen, vi lovar, av denna serie om livet, döden och allt annat fanskap. I ett försök att svara på alla av livets viktiga frågor ur ett kosmiskt perspektiv hoppas vi att ni uppskattar denna lysande nödlösning på en ganska torftig serie scenarion. Liknar ingen av de tidigare delarna eller något annat som vi någonsin gjort. Tar ändock vid där de andra delarna har sina tillkortakommanden. Hoppas ni uppskattar detta lite speciella slut för allt vi egentligen vill säga har redan ovan nämnda clown sagt, nämligen:

"Adjö, farväl och amen."

1.2 Intro del 4

Nu när vi avverkat tre fjärdedelar av vår kampanj är det dags att vända sig till nästa ämne, det kanske mest intressanta. Hittills avverkat är ju som ni vet:

Del 1: *Efter döden*
Del 2: *Döden*
Del 3: *Livet*

Så slutet på vår kampanj blir då enligt logikens alla lagar (eller nåt):

Del 4: *(åter) Födelsen*

Uttryckt med en lite tydligare, mer komplex frågeställning: Vad är guds plan med det hela? Varför finns vi egentligen till? Av vilket syfte föds vi till denna värld? Och var är själva slutpoängen på hela denna historia?

För att klargöra vad som händer i det som här nedan kommer att kallas scenario tänkte vi starta med de lätta bitarna, som Gud och meningen med livet.

1.3 De lätta bitarna

Så här ligger nämligen landet (egentligen): I tidernas begynnelse, strax efter att han avslutat en kopp te och läst morgonens tidning, skapade gud världen. Inte för att det direkt var något hafsverk utan han hade tänkt åtskilligt innan han satte igång. Han hade planerat länge och bang var universum skapat. Allt fungerade som han förutsatt, planeterna snurrade runt olika sina solar och galaxerna påverkade varandra enligt de i förväg uträknade fysiska lagarna. Några miljarder år gick och universum expanderande och expanderande. Gud fick se fina nebolusor och annat kosmiskt tjafs som var jätte intressant men i längden blev lite tråkigt för allt följde hans för-uträknande banor och regler. För att förnöja sig lite mer skapade han således liv. "Livet" tänkte gud "borde kunna överraska mig." Från sin residens på mars sköt han iväg en raket mot den angränsande planeten jorden. Ombord på raketen hade han planerat några livsviktiga aminosyror som enligt hans beräkningar skulle skapa liv på planeten. Och livet skapades.
Så här långt är ni säkert med och inga orosmoln stör er men vi skall alltså förtydliga vad vi sagt. Anledningen med att skapa livet var alltså för att få fram något som inte följer auktoriteter utan skapar sin egen värld. Människan som tillslut kom fram var dock inte denna auktoritetsfria varelse som gud hade velat sett. Hon hade helt klart möjlighet att inte lyda auktoriteter men hon valde ändå att göra det. Därför skickade gud en son till jorden för att ordna upp ett och annat. Men, då sonen föddes som människa, bröt han mot sin faders vilja och istället för att uppmana människor att dumpa auktoriteterna valde han en annan predikan, om att man skulle vara snäll också vidare. Sedan råkade han ganska otaktiskt återuppstå och på så sätt slå fast sin identitet som guds son. Efter detta gav Gud som hans son sagt människan en deadline innan de skulle vara auktoritetsfria på ca 2000 solsnurr. Hans son förvisades från residensen på mars till ett vänterum i universums utkant där han skulle tänka över vad han gjort.
Och nu när tiden närmar sig år 2000 så är det människans sista chans att slå sig lös. Detta kan Gud kontrollera om det skett genom att studera sin auktoritetsmaskin som står och snurrar på mars röda slätt. Andra namn som maskinen har fått av människan är ödet, det oundvikliga eller liknande associationer.

Alltså: Gud skapade människan för att få en jämnlike som inte följer auktoriteter huvudlöst utan tänker själv. Meningen med livet är därför att göra vad man själv vill, att slå sig fri från förtryckets bojor, undvika sitt öde, o s v. Det var de lätta bitarna, nu kommer det svåra.

1.4 Det svåra

Nu när vi förklarat guds tankar tänkte vi komma till våra egna och dessutom förklara det som hände i de tidigare delarna av kampanjen och hur det hela hänger ihop, eller inte hänger ihop.
Problemet med livet, döden, återfödelsen som vi beskrivit det är att vi medvetet har tagit det i fel ordning. Vi började med "efter döden", sedan "döden", sedan "livet" och så slutligen "återfödelsen." Eftersom delarna då kommer i en omvänd ordning blir det så att det som händer i del 4 kan påverka del 1 – 3, del 3 kan påverka del 1 & 2 och del 2 kan påverka del 1. Detta scenario tar således upp den egentliga början till kampanjen som slut. Förstår ni? Självfallet. Ytterligare en sak som kan ses som förvillande är att detta scenario startar där "Godkänd av: Pipetune Corp." slutade. Men det bör poängteras att detta inte än någon fortsättning på den delen utan att detta scenario skedde innan det andra. Eftersom "livet efter döden" sitter ihop med "återfödelsen"" är det naturligt (eller nåt) att det är så.
Idéen bakom denna uppbyggnad är att man skall känna igen sig i efterhand. Saker som skedde i del 1 får en annan förklaring när man spelat del 2 – 4 och får därför en större innebörd. Därför är det ganska bra om man som spelare minns de tidigare delarna när man spelar denna avslutande, d v s. bra om det inte går för lång tid mellan de olika delarna.
Vad hände då i de tidigare delarna? Egentligen?
I del 3: All American Pipecorn kan det tyckas att det inte hände så mycket förutom att det fanns vissa referenser till tidigare scenarion. Och så är det också, del 3 skulle ju vara en reflektion över det moderna livet och i vardagen för merparten av människorna i västvärlden är det mest dramatiska som händer att man snubblar på sina egna skosnören eller att det blir strömavbrott under nyheternas niosändning. Ganska tråkigt och enformigt, fullt med apati och livsleda. Sådant är det, livet.
I del 2: Pipeline '99 hände det som gud hade förutsatt skulle hända efter 2000 år. Apokalypsen. Folket på tivolit visade ett bra exempel på sin auktoritetstro när de bejublade talet under festen och sedan, tja, dog det lite folk. Även om inte bomben exploderar så sker ju apokalypsen. Den gråtande clownen är Jesus som ångrar sitt misstag för 2000 år sedan och ångrar att han då dömde alla människor till undergång. Dom enda som har en chans att undkomma är ju de som inte bryr sig om auktoriteter och där har spelarna en bra chans med sina rollpersoner. Karaktärsspel.
I del 1: Godkänd av: Pipetune Corp. är ju livet efter döden strax efter apokalypsen. Därav allt folk som kladdar igen hela systemet och så vidare.
För en mer utförlig redogörelse om allt kan man ju prata med någon av oss som skrivit dessa scenarion. Vi ger gärna en massa dryg smarta svar på vad ni har att fråga om.

1.5 Karaktärerna

Under kampanjens gång så har karaktärerna liksom scenariona varit utsatta för vår experimentlusta. I del 1 var de ett papper med ja/nej frågor, i del 2 långa utförliga uppsatser och i del 3 korta ganska vanligt förekommande exempel på konventsäventyrs karaktärer. Fnurran på tråden i del 3 var att man inte fick spela dem istället. P.g.a. detta vet vi att många har undrat hur karaktärerna i denna del skulle se ut och, tja, de är i alla fall annorlunda.
Men först namnen. Även om samma namn, Andrew, Mary, Liam, Franz och Sofia återkommer i alla fyra delarna så är det inte samma karaktärer. Kalla det brist på fantasi eller önskan att förvilla från scenarioförfattarnas sida.

Karaktärerna i detta scenario är speciella. Vi har inte hört talas om att någon konstruktör gjort på detta sätt förut, även om det säkert har hänt, så lite nyskapande och speciella känner vi oss. Varje karaktär har i detta scenario precis som i "Godkänd av: Pipetune Corp." bara minnesfragment från början. Till skillnad är dock på vilket sätt som dessa fragment presenteras. I stället för att få några sidor text som presenterar karaktären kommer spelarna istället få några sidor bilder att tolka. Det är bara att uppmana spelarna att tolka bilderna och skapa sig en karaktär utifrån dem. Karaktärerna minns ganska lite och är därför ganska förvirrade så det gör inget om spelarna också är det. Och kom ihåg att en bild säger mer än tusen ord, hur mycket säger så inte flera bilder? Jo flera tusen ord.

1.6 Musik maestro

Följande Stämnings musik skall spelas under scenariot.

Spår	Artist / Band	Låtnamn	Spelas i Scen	Kommentar
1	Donn Ah	99 luftballongs	2.0	låg, avtagande volym
2				
3				
4				

1.7 I korthet

<beskriv scenariot i korthet>

Här efter kommer allt beskrivas väldigt utförligt och så vilket gör att vi kanske upprepar det vi redan har sagt. Om vi gör det är det enbart för att förtydliga.

1.8 Bakgrund: Konflikten i himlen, gruff över lite schack

Allt som händer i historien sker självfallet av en mening, en underliggande konflikt som på gott i år (läs ca 2000 år) utan någon lösning. För att förstå hela konflikten måste man först meningen med mänskligheten, eller snarare guds mening med mänskligheten.

Begynnelsen och allt det där har ju redan bibeln slagit fast hur det gick till men vad motivet är, vem som tjänar på det, det har ej blivit besvarat. Förklaringen är dock inte svår. Gud, han den allsmäktige du vet, satt i sin himmel, ensam och spelade ett parti schack mot en av de många schackdatorerna som han skapat. Men hur bra han än gjorde dem lyckades de inte bli oförutsägbara och de gav inte herren något vidare motstånd. Så för att skaffa sig motstånd gick herren således ut på sin altan på sin gård på Mars och sände iväg en liten raket mot grannplaneten, Jorden, en liten raket med ett gäng aminosyror. Nu skulle livet skapas och den tänkande motspelaren i schack skulle snart existera.

Men av några outgrundliga faktorer gick inte evolutionen exakt som gud hade tänkt sig, någonstans i aveln slog det slint. Han hade skapat en varelse med förmågan att tänka fritt som ändå valde att inte göra det. För att rätta till detta uppenbara snedsteg sände gud sin son Jesus till jorden. Allt Jesus skulle göra var att så ett frö av frihet som i förlängningen skulle smitta av sig på alla människor. Han utbildade sina tretton lärjungar som skulle hjälpa honom med denna uppgift och det hela gick ganska bra tills en av dem, Judas, förrådde Jesus. Detta gjorde att Jesus dog och sedan återuppstod vilket skapade en jätteauktoritär statskyrka istället för den

frihet Jesus predikat. Nu fick gud spel och beslöt att bestraffa de skyldiga tre. Först Jesus som vart lite dum när han beslöt sig för att återuppstå alldeles framför ögonen på en massa människor. Han fick då husarrestering där han skulle tänka över sina missdåd vid universums ände. Sedan Judas som ändå var den som fick Jesus att dö i första hand. Gud beslöt att helt enkelt hindra Judas från att dö genom att placera honom mellan livet och döden där han skall grubbla (och ångra, gud är nämligen väldigt förtjust i folk som har ångest) på sina brott. Slutligen skall den största skurken bestraffas, mänskligheten. När det kommer till kritan är det ändå de auktoritetstroende människorna som bara har sig själva att skylla. Därför skall nu gud också straffa dem på ett passande sätt, med ett Armagedon. Datum för detta straff är satt till den första januari år 2000.
Och därför kommer nu Armagedon men både Jesus och Judas vill dock hindra den då de är lite sentimentala över sina år på jorden och med spelarnas hjälp skall de göra sitt bästa för att stoppa den.

Armagedon – detaljer och andra övergripande drag
På följande schematiska sätt hade gud tänkt att Armagedon skulle ske. Först kommer den utvalda skalan av rättroende återuppstå och bli fraktade till paradiset och sedan skall de ogudaktiga syndarna lida när jorden skall drabbas av de fyra apokalyptiska ryttarna och allt det där ni vet. Den utvalda skaran blir undertiden fraktad från jorden till Paradiset (Mars) i hundra gyllene ballonger men eftersom att det bara går ner runt 5 pers per ballong och att det allt som allt skall vara nästan 140 000 pers tar det hela en stund p.g.a. antalet turer och restiden. Därav börjar de första ballongerna gå något innan Armagedon kommer. Sedan skall jorden gå under i orkaner och jordbävningar och när syndarna dött skall de åter uppstå för att föras till skärselden för evig plåga. Dom skall dansa jenka i en jätte långt led till Eurodisko för evigt…

Dödsriket.
När de flesta dör stannar de i dödsriket på jorden (Hades), men nu när Armagedon är antågande börjar folk flygas ut från Jorden till Mars. Dom enda som flög ut förut var de som återföddes som färdades på storkar runt månen i en process som raderade deras minnen från deras tidigare liv innan de återföddes.
Som ursprungstanke var dödsriket någon ganska statiskt som ej skulle utvecklas. Dock har andra saker haft inverkan på dödsriket. T.ex. Judas. Efter som Judas ej fick dö utan sattes i dödsriket som levande där han skall vandra runt och betänka sina brott i evigheten har han vissa saker som det ej är normalt att personer i dödriket har, dvs. livskraft (ki). Denna har han haft 2000 år på sig att bemästra och detta har gjort att han har kommit att göra lättare förändringar på sin omgivning. De flesta förändringar han gjort är inte märkvärdiga men han har även fixat ”genvägar” som han använder för att ta sig runt till de olika delarna av dödsriket.
En sådan väg är tunnelbanan som spelarna kommer springa in i och den är egentligen ett försök för Judas att ta sig tillbaka till de levandes rike.

Vad kan hindra Armagedon?
Eftersom gud är den han är, du vet sådär allsmäktig och god, har han självfallet givit människorna en chans att hindra Armagedon. Det hela är inte svårt och det enda som människan behöver göra ät att börja tänka själva och inte vara auktoritetstroende. Detta mål jobbar Jesus mot. Annars går det också att sabotera själva processen, vilket Judas tänker göra med spelarnas hjälp.

(Tankar om dessa båda herrar: vem är de egentliga "hjälten" i bibeln? Är det Jesus som gick runt och var snäll eller var det Judas som såg till att det blev lite kalabalik om det hela? Om inte Judas skulle förrått Jesus skulle Jesus blivit glömd då han egentligen bara var en hippie som gick runt och var snäll.)

Judas – den eviga rebellen
En gammal man som försöker ta sig vidare från dödriket antingen genom att komma tillbaka till livet eller gå vidare mot nästa. Då han inte är död i begreppets riktiga mening, dvs. han har inte dött, utstrålar han livsenergi, ki, vilket ingen annan gör. Ser ut som en gråhårig svartklädd gubbe som utstrålar ett visst "energiskt sken". ←hitta en bättre formulering. Är också en ypperlig schackspelare efter några århundraden av övning (mellan 400 och 1200 hade han tråkigt) vilket kan vara användbart under spelets gång.
Vill hindra Armagedon för att om jorden går under kommer alla andra som dött antingen till paradiset eller också skärselden medan han lämnas kvart i dödsriket helt själv. Tänker använda sig av spelarna till detta så han själv inte får skulden. Dessutom har han lite svårt att interagera med alla saker i dödens land då han själv inte är död…

Jesus- den evige martyren
Ute vid universums ende sitter Jesus i exil. Från början satt han där uppspikad på ett kors men Judas "befriade" honom från korset så nu sitter han på Judas ändstation. Att han inte kom därifrån beror på att han inte ville hjälpa Judas tillbaka till livet. Till skillnad från Judas har Jesus de fakto dött och detta gör att han själv inte kan använda sig av livskraft utan måste hålla sig till dödsrikets regler och bestämmelser. Ytterligare en skillnad är att han vet exakt vilka dessa regler och bestämmelser är vilket gör att han också vet var kryphålen finns.
Jesus är skapad med intentionen att alltid hjälpa andra varelser och alltid vända andra kinden till. När gud skapade honom såg han till att detta karaktärsdrag skulle genomsyra hela hans väsen, och så är det även nu. När Armagedon är antågande vill därför Jesus rädda mänskligheten och Judas från deras dystra öden genom att ta sig till jorden för att hindra Armagedon. Lite Naivt kanske.

2.0
Pipe up the Pipedream (again)!

Luftballongerna susar sakta fram i den ljumma luften på väg mot himmelriket. Den ljuva musiken och den smekande vinden får rollpersonerna att somna sött och okontrollerat, ja rent av magiskt. Sanningen är den att även de andra ballongresenärerna somnar och allt för att ingen ska ha en möjlighet att se en skymt av något de inte borde se. Under sin sömn drömmer de om gröna ängar och ljusa skogar. Medan rollpersonerna sover skjuter Judas en pil med precision riktad mot ballongkorgens kant. På pilen finns ett meddelande som är ämnat åt rollpersonerna fastknutet. Jesus står emellertid inte och ser på utan att göra något utan använder sin kunskap och kraft i den imaginära efterdödsvärlden för att ändra pilens riktning och på så sätt driva rollpersonerna till hans räddning. Pilen viker därför av från sin ursprungliga bana på grund av en plötsligt uppkommen uppåtvind och punkterar själva ballongen.

2.1 Kraschen
Rollpersonerna vaknar med ont i huvudet och ballongen hängande trasig i ett träd ovanför dem. Ett får står och bräker i gräset framför dem och solen silas genom lövverket cirka tjugo meter upp i luften. Fåret är vitt så när som på den vänstra bakfoten, men det är naturligtvis inget som spelarna lägger märke till då. Gräset är vackert grönt och allt tycks som en saga. Fjärilar som flaxar runt och blommor i alla guds färger. Hur det än är borde rollpersonerna börja fundera på vad som hänt med deras luftballong och ta en titt på den. Gör de inte det så får du låta någon lägga märke till den. Hur som helst ska de se pilen som Judas skjutit. Vem vet, den kanske trillat ner på marken. På pilen sitter det ett meddelande, som lyder som följer:

"När ni kommer fram, se till att portarna ej öppnas. Världen hänger på det. J "

Efter att ha läst meddelandet kommer rollpersonerna att strosa vidare ut i en fantastisk sagoskog där det växer massor med konstiga svampar och små bäckar porlar medan dimslöjor ligger mellan träden. Allt är ganska gammalt, träden är knotiga och höga, lite undervegetation i växtväg, däremot många omkulliggande stockar med mossa som klär dem och klippblock som kläs av lavar.

Strax efter de startat kommer de ut i en liten öppning i grenverket och en bit upp i trädet kan de se en plattform som någon konstruerat. Klättrar man upp finner man att sittande på plattformen har man en ypperlig vy över de flygande ballongerna som försvinner till väders. Antagligen var det här som skytten till pilen satt. Kanske kan man hitta honom och få reda på varför han ville stoppa ballongen.

Det går några spår bort från trädet som försvinner ut på en stig. Ingen av spelarna är någon mästerspårare vilket gör det i stort sätt omöjligt att veta vart han som sköt har gott. Däremot om man letar noggrant runt trädet kan man hitta en reva från något svart klädesplagg som har fastnat i en gren då skytten hoppade ner från plattformen.

10-12år

2.2 Herden
Så småningom hör de spröda flöjttoner på håll. Rollpersonerna kommer med största sannolikhet gå mot ljudet och där stöter de på Christopher Svärdsklinga (jmf. Pipeline '99: Killen Chris som också levde i en drömvärld) som sitter på en liten kulle omgiven av

blommor, bin och en mängd vita, ulliga får. Han är en pojke i undre tonåren med ljust hår och kläder i säckväv och fårskinn. Christopher hälsar glatt rollpersonerna när de närmar sig och erbjuder dem vägvisning till "byn". Spelarna tackar förmodligen ja för annars får de leta sig dit bäst de själva kan. När det är dags för sällskapet att ge sig av säger Christopher oroad att ett av hans får är borta och att han måste leta reda på det. Han berättar även att just det fårets vänstra bakfot är svart. Alla får har några egna större eller mindre svarta fläckar någonstans, men ingen av oss är väl syndfri, och det kan Christopher berätta om man frågar hur han känner igen alla sina får. Det försvunna fåret är naturligtvis samma som njöt av sin tillvaro vid luftballongens nedslagsplats. *** Händelser under fårjakten ***

På vägen hem till byn talar Christopher mycket upphetsad om den annalkande offerdagen och om det uppdrag hans far planerat att ge de äventyrare som visat sig värdiga. Han vet inte själv mycket om vad det handlar om, men han är övertygad om att det har med drakar och prinsessor att göra. *** Händelser på vägen till byn, hospitalet ***

2.3 Testet

När sällskapet närmar sig byn börjar marken bli mer och mer uppodlad. Säd och grönsaksblast vajar i den ljumma bris som drar över landet. Här och var står timrade stugor omgärdade av körsbärs och äppelträd. Byns kärna börjar vid ett litet vaktbås vid en massiv men liten stenbro som leder över ett strömmande vattendrag. Vakten sitter och njuter av kvällsljuset och hälsar glatt på först Christopher och sedan rollpersonerna. Stadens hus är till största delen byggda av sten med undantag för en del trä som framför allt finns på de övre (läs andra) våningarna samt dekorationer och i byns helgedom tillägnad guden över allt innan det varande. *** forts.***

- Christophers far testar rollpersonerna om de är vassa nog för uppdraget
- Alberto Balsalm tipsar att om man offrar dem slipper man bli av med boskap

Under förra åldern härskade den namnlösa guden, även kallad guden över allt innan det varande. Han var hård men rättvis och gav alla vad de behövde, och ingen överflöd. Men en dag kom Gud och besegrade den namnlösa. Han förbannade honom, prisade marknadsekonomin och förvandlade den namnlösa till en slingrande orm. Vidare delade han folket i de goda och de onda. De goda gavs ett torn som nådde halvvägs till himlen, hospitalet, att leva i lycka och överflöd. Dessutom gavs varannan av de goda ett schackbräde och varannan av dem en låda schackpjäser. De onda fick leva kvar på marken och fick som straff att mata ormen med ett offer varje år. Vad gud aldrig insåg var att människorna aldrig blir varken goda eller onda och att "där himlen tar slut tar drömmarna vid".

2.4 Offret

Burna på pålar förs rollpersonerna mörbultade och bundna till såväl händer som fötter och ögon till en grotta där offren lämnas. De anar att det blir mörkare och mörkare. De känner att det blir kallare och fuktigare, och de hör att det blir mindre och mindre fågelsång och vindsus och mer och mer dova ekon och droppande vatten. Rätt som det är hörs ett isande väsande och med ens blir den bärande skaran tyst och släpper rollpersonerna som faller mot det kala grottgolvet varefter bärarna flyr hals över huvud ut ur grottan. De ligger där en stund och känner hur en röklukt börjar driva in. Hjälplösa som de är lyckas de på sin höjd bli kvitt ögonbindeln och kan skymta eld som flammar utifrån. Då kommer en svart skepnad smygande i mörkret. Han höjer en blixtrande dolk och skär av repen som fängslar deras händer för att sedan snabbt och ljudlöst försvinna medan spelarna själva lösgör sina fötter. Allt han lämnat efter sig är en oblat med ett J på. Skakade men vid liv reser sig sällskapet från

marken och borstar av sig. Byborna har under denna tid beväpnat sig vid grottöppningen och tänt en eld, både för att förhindra offret att slippa undan och för att försvara sig mot ormen om den skulle komma ut. Skulle bönderna utanför grottan se minsta antydning till rörelse kommer de börja kasta in stenar och facklor för att hindra vad det än är från att ta sig ut. Efter en snabb titt inser nog spelarna att det bara finns en utväg, att gå längre in i grottan. Till en början famlar de sig fram, men när de kommer längre in i tunneln anar de ett svagare sken som påminner lite om dagsljus. Grottan sluttar lite lätt neråt och den är ganska hal och full med stora gamla rötter som slingrar sig och svampar som växer lite överallt. Ljuset verkar komma från ett hål i marken och när man kommer fram till den ser man att en mängd rötter slingrar sig ner i det och bildar lite av en ramp som har en lutning på ca 45 grader. Ljuset kommer helt klart där nere från. Spelarna måste ta modet till sig och klättra över rötterna, halka på smörsopparna och ta sig ner. När man kommit halvvägs inser man att det egentligen är en stillastående överväxt rulltrappa för man kan ana några renskrapade trappsteg längre ner. Nedanför trappan breder en perrong ut sig och på det enda spåret till perrongen står ett tunnelbanetåg med dörrarna öppna. Perrongen har förövrigt ett rikt lager av mossa och svamp som täcker det mesta. "Stopp universum börjar här"

Sedan är det bara att ta plats för att få sig en färd, fram och tillbaka till oändligheten…

2.5 Tunnelbanefärden

Tåget beger sig iväg med en väldans fart och endast tunnelns mörker syns utanför. Det hela verkar lite konstigt men med tanke på vilket öde som kunde ha väntat dem hos de rubbade bönderna verkar detta inte vara så dåligt ändå. Dock ett tunnelbanetåg… Det hela verkar lite konstigt.

Ganska snart byts mörkret utanför vagnen mot en vit ogenomtränglig dimma och en viss kall råhet kommer sakta inkrypande i vagnen. Spelarna sitter där och vet inte riktigt vad de skall ta sig till, när någon plötsligt får syn på något som rör sig i dimman. Sedan ser de att det rör sig på fler ställen, dock är det svårt att se vad det är som rör sig. Så börjar dimman klarna och man kan skymta stjärnor genom dimslöjorna och svarta gestalter som rör sig med stjärnorna som bakgrund. Sedan lättar dimman nästan helt och man kan se att det var en flock storkar som tåget for igenom. Utanför fönstret är det bara stjärnor så långt man kan se och bakåt kan man skymta ett stort dimmoln som döljer sikten. Det känns som om tåget flyger genom rymden fast man kan se rälsen som slingrar sig som två ormar in i oändligheten. Dock fortgår färden med bibehållen gravitation.

Tåget lämnar dimman och storkarna bakom sig och fortsätter bara rakt ut i rymden i en ständigt accelererande fart. Det verkar inte vara på väg mot någon stjärna utan medan det åker blir det bara glesare och glesare mellan ljuspunkterna. Efter en bra stund börjar tåget sakta in och bromsa ner. Omgivningen är nästan helt svart och bara någonstans långt bakom tåget kan man skymta en ljusstark stjärna som en svag, svag punkt. Då kommer en **skylt** förbi åkande i makligt tempo vilket tyder på att tåget håller på att stanna. Den läser "**Stopp, Universum slutar här!**". Sekunder senare kommer en station med en perrong upp bredvid tåget som stannar och dörrarna öppnas.

2.6 Jesus

Miljö: En ganska nedgången tunnelbanestation där tydliga avtryck av fötter finns att se på perrongens betonggolv. Det ser ut som om någon har gått mycket på samma ställe, om och om igen. Allt som inte är upplyst av lampor är höljt i ett närmast ogenomträngligt mörker. Allt som allt hänger det tre tända lampor som belyser olika delar av perrongen. Några väl

använda bänkar och ett avlagt kors. Inga väggar på perrongen syns utan bara golvyta och sidan av tåget är upplyst, annars är allt svart. På en bänk sitter en man med långt hår och skägg (Jesus) iklädd en gammal nött särk.

”så min lilla list fungerade… Välkomna! Välkomna till mitt fängelse mina bästa herrar och damer.” Vad Han berättar när man frågar eller när han spinner vidare:

- Han berättar att han har suttit fången här men att han nu måste iväg.
- Han berättar meningen med universum och förklarar varför han är där han är.
- Han berättar om Armagedon, dock med lite rundskrivningar och poängterar att det är bråttom.
- Han nämner inte Judas om man inte frågar rakt ut om denne.
- Han poängterar att spelarna måste ditt som ballongerna var på väg.

Detta berättar han medan tunnelbanetåget åker tillbaka genom Universum. I början presenterar han bara sig och vill få spelarna att sätta sig i tåget. Under resan börjar han också sminka om sig till clown (jfr Pipeline´99).

Tunnelbanetåget rusar plötsligt in i en tunnel och istället för glimmande stjärnor passerar plast täckta halogenlampor tätt utanför fönstren. Den långhårige mannen (Jesus) avslutar med några snabba drag sin sminkning och vänder sig om mot er. Han ser nu ut som en clown med helt vitt ansikte förutom svart runt mun och ögon plus en röd tår på ena kinden.

”Jag måste gå snart men innan jag lämnar er åt vargarna skall ni få en varning och ett råd. Varningen är att ni måste se upp för de vita männen ty de kan få er instängda bakom rutnätet. Jag råder er att försöka om ni kan rädda den vita damen och ta henne med ty hon kan befria en fångad själ.”

”Kom ihåg att detta ej är er hållplats utan ni måste gå av vid nästa station istället ty där finner ni svaren på de tre frågorna.” (De tre universellt existentiella frågorna: ”vem är det som ej får dö”?, ”varför skapades Universum”? & ”vem uppfann schackspelet”? Detta säger han dock ej).

I tunneln syns en gammal ganska nedgången station och på perrongen verkar det stå en skara människor. Clownen reser sig upp och ställer sig vid dörren samtidigt som tåget bromsar in.
”Jag var visst väntad…” Vänder sig mot spelarna. ”Adjö, farväl och amen.”

Dörrarna går upp och i samma stund väller folkmassan in i tåget. Det är helt omöjligt att röra sig mot strömmen utan spelarna trängs in av stora biffiga idrottskillar som alla skall trycka in sig i just deras vagn. Men Clownen går lugnt genom folkmassan som klyver sig för honom likt havet för Moses och vänder sig om mot tåget på perrongen. Han stirrar en av spelarna i ögonen och pekar på stationsklockan som står på 0215 just när minutvisaren slår över och den blir 0216. Han vänder sig sedan om och går bort från tåget som startar med ett ryck. [redacted]. Precis när tåget skall försvinna in i tunneln igen ser en av spelarna en panda och en hund som kommer ner från rulltrapporna och går mot Clownen. Sedan skyms sikten.

(Förklaring: Jesus återvände till livet igen genom att styra in tåget i livsriket för en kort stund. För att göra detta bytte han livskraft med fotbollslaget Dallas Cowboys som då dog och hamnade i dödsriket. Därför lämnar han blodiga fotspår. Klockan går för att utanför tåget är

det de levandes rike där klockor går medan ~~alla~~ inga klockor dödsriket ej rör sig. Dom visar tiden men visarna rör sig inte när man ser på dom.) ***← ska detta vara med??***

2.7 Färden fortsätter.
Snart susar mörkret förbi utanför vagnarna igen men inuti är det liv och rörelse utöver dess like. De nya passagerarna verkar alla vara rätt biffiga män som alla iklätt sig traditionella amerikanska fotbollsjackor med "Dallas Cowboys" trycket över ryggen.

Intr. av fotbollslaget: Människorna som trängt sig in i tunnelbanevagnen är Dallas fotbollslag, "Dallas Cowboys", vilket förklarar den något höga representationen av stora biffiga män i sällskapet. Dom har just varit ute och firat att de blev uttagna till nästa säsong av sund Amerikans sport. Därav är de lite högljudda och tar ingen större hänsyn till spelarna eller något annat för den delen. Utrop som "bira, bira, bira" svaras mycket sedvanligt med t.ex. "bärs, bärs, bärs" under väldiga skrattsalvor och högljudda gutturala läten. Fotbollslaget kommer inte att inse att tåget inte stannar utan de vet att de bara skall åka en station och de trivs ganska bra där de är. Förslag på namn på fotbollspelare i de högre divisionerna: Billy, Super-Mike, Bobby, Jake, Dave

På grund av den något höjda ljudvolymen är det kanske bäst för spelarna att byta tågvagn. Annars kan spelledaren med nöje slänga in eventuella händelser i stil med: Någon fotbollspelare (Super-Mike) börjar mucka med en av spelarna efter det att han slängt en halvfull ölburk på denne, spiller du ut min öl? Du måste ju vara med på passningen? Ska du ha stryk? Eller varför inte att hela fotbollslaget börjar skandera "visa pattarna" till någon av sällskapets damer?

Tunneln fortsätter väldigt länge och förutom fotbollspelarnas avlägsna rop från "vagnen framför" hörs bara det rytmiska dunkandet när tunnelbanetågets hjul slår mot rälsskarvarna. Lamporna far förbi och försvinner en efter en. Slutligen börjar tåget bromsa in i en stötvis väldigt ryckig skakande manöver. Eventuella spelare som är uppe och springer har en ganska stor chans att trilla på näsan. Efter cirka en minuts inbromsning rullar tåget upp vid en betongperrong och dörrarna glider isär. Tågets elmotor stannar och sedan är allt tyst förutom en vind som långt borta viner i sin ensamhet.

Nu startar den icke linjära delen av scenariot som vi har valt att kalla Mars. Den beskrivs med Start, fortsättning och slut, miljöer, personer och händelser, allt i en salig röra. Håll till godo.

Mars.

3.0 Miljön på Mars

3.1 Tunnelbanestationen - Start
Miljö:
Stationen är ödslig och tom. Perrongen består av helgjutna betongmonument som är sammanfogade med grova cementskarvar som inte riktigt är nedslipade. Den är prydd av några bänkar och tillhörande papperskorgar, allt i bästa mörkgröna SJ stil. Dock ser inget använt ut, bänkarna står prydligt på plats med millimeter precision och papperskorgarna är,

förutom lite damm, helt tomma och oanvända. Mitt på den hundra meter långa perrongen löper två rulltrappor ner som dock står still. Längst upp vid trappans slut kan man skymta ett svagare dagsljus. Annars är det trasiga blinkande lysrör som belyser ens framfart nere vid perrongen. Hela belysningen och det ganska tjocka dammlagret som börjar virvla upp när man traskar runt ger stället ganska taskiga vibbar. På andra sidan perrongen är det ett tomt spår som leder in i mörkret.
När man tagit sig upp för rulltrapporna kommer man upp till ett övergivet spärrvaktsbås med tillhörande spärrar. Dessa forcerar man med lätthet genom att till exempel hoppa över dem och sedan kommer man ut till en tunnelbanenedgång där det går en trappa åt höger och en åt vänster. Det sitter **skyltar** i taket som läser vänster: "**Ödet**", höger: "**Paradiset**", neråt: "**Döden**". Interiör: någon biljettautomat och godismaskin, någon bänk och papperskorg, allt gammalt men oanvänt. Dessutom finns det en låst **dörr** som det står "**Endast Personal**" på.

Händelser:
Om man väljer att vandra in i tunneln på motsatt sida av perrongen går man i en klassisk tunnelbanemiljö. Lamporna sitter ganska långt ifrån varandra och det är svårt att se var man går där i mellan. Efter ca halv kilometer, vilket tar runt tio minuter att vandra, kommer man till en grön nödutgångs-skylt. Fortsätter man gå kommer det komma en till varje ytterligare halv kilometer tills man väljer att gå upp.
Om man forcerar dörren som är märkt "**Endast Personal**" kommer man först in i ett omklädningsrum för tågvärdar och annan sedvanlig SJ personal och innanför det ligger ett kontrollrum med TV-skärmar och databordsstolar. Allt är inplastat och oanvänt med ett sedvanlig lager av damm. Slår man på TV-skärmarna ser man bilder från: den öde perrongen (kan även innehålla ett förvirrat fotbollslag om man varit snabb), ser en stor vänthall men massor av folk som trängs medan det kommer in ännu fler från några rulltrappor, en konsert där fyra väldigt utspökade personer spelar rock och hoppar runt med en massa blod och vidrigheter och ***Pipetune 3***. (för att få en fullständig beskrivning av scenerna, se "Godkänd av: pipetune corp." och "All american Pipecorn")

Personer:
När man anländer till tunnelbanestationen har man ju med sig ett fotbollslag som något förvirrat och berusat undrar vad det är som pågår. Detta är ju inte West Street stationen. Dom avvaktar först en stund i tåget i väntan på att det skall avgå, vilket det inte gör och sedan förflyttar de sig ut ur stationen i makligt tempo. Vissa lite våldsammare (läs berusade) delar av laget slår sönder någon bänk och krossar rutan på spärrvaktbåset i ren frustration av att inte förstår vad som pågår. Pratar man med dem vill de veta var de är någonstans och när man inte kan ge några svar blir de bara frustrerade och fortsätter leta efter någon som kan det.

Fortsättning:

Miljön på Mars

Våran grannplanet mars består till ytan till största delen av sand och sten men det finns också den lilla fläck på planeten där Gud har valt att ha sin residens. Han bor i en dalgång på en platå och det är också där som paradiset skall vara. Största delen av dalen tas också upp av "paradiset". Det är stora vidsträckta ängar med porlande bäckar med små vita valvbroar över sig och fruktträdgårdar och rosenbuskar och allt det där... Men dalen har också en del från vilken Gud styr sitt världsomspännande imperium och det är ditt spelarna anländer genom en bakdörr som det inte var meningen att någon skulle använda.

Eftersom Mars har en betydligt tunnare atmosfär än Jorden är himmelljuset ganska skiljt. Solen är mycket skarp och likaså skuggorna. Det finns inga moln och det enda i luften som lyses upp är damm från sanden.

Platser

3.2 Tunnelbaneuppgång "Ödet"
Med denna uppgång kommer man ut bakom kulissen vid en bäck i en sänka. Om man tar sig upp ur den kan man skymta både Maskinkullen och Guds hus men framförallt ser man baksidan av en gigantisk kuliss.

3.3 En delad dal – bakom kulisserna.
Den del som Gud bor i är skild från den övriga dalen med en gigantisk kuliss som döljer den. När man närmar sig kulissen från "paradiset" lägger man inte märke till att något står fel till fören man kommer inom femtio meter. På håll ser den helt naturtrogen ut och även inflygningsrutten med ballongerna är lagd så kulissen inte skall avslöjas. Dock finns det flera olika gångtunnlar under kulissen som syns bra från baksidan men inte alls från paradiset. Kulissen är uppehållen med några stöttepelare som hela schabraket lutar sig mot. Detta gör att den lutar in över bland annat maskinkullen som därför nästan jämt ligger i skugga.
Bakom kulissen: Maskinkullen, Guds hus och tunnelbaneuppgång "Ödet".
Framför kulissen: Paradiset, ballonglandningsplatsen och tunnelbaneuppgång "Paradiset"

3.4 Maskinkullen
På ett ganska stort område står guds maskinpark. Området är cirka två fotbollsplaner stort och ligger på en liten kulle. Det hela har lite känslan av en kyrkogård och är det är uppdelat i rader och kolumner i ett ganska strikt rutnät. Det är dock inte elektronik som dominerar utan tonvikten ligger på mekanik med pistonger och kolvar som rytmiskt förändrar sig. Längst upp på kullen kan man skymta en glaskupa som höjer sig över alla runtliggande maskiner. Går man längst upp på kullen kommer man upp till en litet torg där det i mitten står en stor maskin som känns som hjärtat i hela maskinparken. Den är innesluten i tredubbla glaskupor (likt det svenska rikskilot) vilket gör den svår att komma åt om man inte krossar dessa gigantiska sfärer. Maskinen påminner lite av en gigantisk metallbyrå där olika ledade pistonger och kolvar sticker ut ur olika öppningar och in i andra. Maskinen rör sig väldigt långsamt och på en gigantisk urtavla som upptar ena sidan av den ser man hur klockan närmar sig tolv. Man kan inte uppfatta att visarna rör sig men de står på två sekunder i tolv.
Vad är det för olika maskiner? Och vad gör de? Maskinparken är egentligen ödets maskiner och de står för de processer som styr människornas levande på jorden. Alla de mekanismer som människorna själva har skapat och som de sedan ser som oundvikliga auktoriteter finns där, och sedan en till. Maskinen i mitten av kullen har inte människorna skapat utan den har gud själv byggt och det är den maskinen som räknar ner tills när Armagedon skall ske. När visarna på urtavlan står på tolv igen skall det inträffa. Paradisets grindar skall öppnas och allt det sär.

Andra maskiner i parken (här kan det hända mycket kul beroende på vad spelarna gör)
Maskiner som styr marknaden – Består av gamla kassapparat liknande maskiner som är kopplade till klassiska grafritande "lögndetektor" apparater som spottar ut papper i mängder. Allt verkar styras av ett gigantiskt rouletthjul som det hela tiden släpps ner nya kulor i.

Maskiner som reglerar familjenormer – I en gigantisk glasbur hålls mängder av fjärilar instängda. Olika feromoner och lukter utsöndras av olika ampuller som tillförs buren av ledade armar. När olika ampuller tillförs uppför sig fjärilarna på olika sätt, lite beroende på var i buren de är. Just nu verkar de isolera sig två och två.

Maskiner som styr egoism och girighet kontra alturism – ett gäng pyramidformade, myrstackslika maskiner åker omkring på en yta och plockar upp små kulor som de staplar i sina pyramider. Med jämna mellanrum åker de upp på en våg och rangordnas efter vikt. Samtidigt åker två – tre maskiner omkring och ger bort kulor till de andra, något som verkar störa spelets natur.

Maskiner som bestämmer alla vetenskapliga lagar – denna bit av maskinparken verkar vara ganska nybygd. De flesta maskiner står dock stilla och verkar bara utsöndra en skön air av klass. Någon maskin är magnetisk medan en annan skickar ljusstrålar genom prisman, fram och tillbaka.

Maskiner som håller gudarna vid liv – I denna del verkar det finnas ganska många uttjänta maskiner som sett sina bättre dagar. Vissa är rostiga och tilltygade och håller på att lägga av. Många är märkta med olika djur eller vapen och vissa har andra symboler, t. ex. en sol, eller en våg på sig. Dom verkar dessutom vara grupperade i olika "familjer" eller sammanslutningar. Svårt att få någon logisk ordning på dem.

3.5 Guds hus och hans trädgård

Bortanför kulissens skugga vid ena änden av platån har gud byggt sig ett hem. Det är ett ganska stort tvåvånings trähus med vind och veranda som även har ett litet staket, några bärbuskar och fruktträd. Upp till huset leder en liten grusgång och trädgården är ganska välsköt med sin fontän och sina land med ringblommor. På verandan står en gungstol vid ett bord och över det hänger ett vindspel som rör sig i brisen.
Dörrarna till huset är låsta och det är även fönstren och ingen öppnar när man knackar på. Går man runt till baksidan kan man skönja en stig som leder in i en liten dunge och följer man den kommer man småningom ut på en klippavsats där det under en stor järnek står ett schackspel uppdukat på ett litet bord. Från klippan har man en ypperlig vy över en röd sandöken som breder ut sig mot horisonten där solen går ner varje kväll.

3.6 Tunnelbaneuppgång "Paradiset"

Med denna uppgång kommer man upp i en lite glänta där det betar några rådjur som förskräckt försvinner in i den lilla dungen som omgärdar gläntan när spelarna uppenbarar sig. Om man sedan forcerar dungen kommer man ut och möts av blomstrande ängar och vackra fält där porlande bäckar rinner och fjärilar svävar i brisen. I fjärran kan man se ett staket och bakom det ligger ett stort hus mot vilket gyllene ballonger sänker sig.

3.7 Paradiset

Tyvärr är inte paradiset så jävla kul att tillbringa alltför mycket tid i. Det är framförallt ensamt då insläppet ej har startat men det är samtidigt så vackert och perfekt att det hela känns lite som en dålig reklamfilm om familjen lycklig. Man kan kanske bada i en skimrande sjö eller plocka lite frukt direkt från träden, men sedan händer det inte mycket mera. Ängar med tusentals olika blommor och fjärilar som fladdrar och små ekorrar som äter ur ens händer och allmän Disney varning ni vet.

3.8 Paradisets grindar – "pärleporten"
Paradiset skiljs åt från omvärlden av ett högt vitt staket. Men i staketet finns det också en gigantisk grind som vetter mot ballonglandningscentralen. Grinden är bepryd med pärlor och glittrar därför något oerhört i det aldrig sinande solskenet i paradiset. Dock är grinden låst och på grinden kan man inte hitta något vanligt lås utan det som styr grindens öppet funktion är en gigantisk klocka som sitter på utsidan i valvet ovanför grinden och som står på två sekunder i tolv, men dock verkat ha stannat. När klockan står på tolv skall grinden öppnas står det på informationsplakatet som står framför den (på utsidan). Staketet är dock fullt klätterbart och är ungefär 2,5 meter högt.

3.9 Ballonglandningscentralen
Utanför grindarna ligger landningsplatsen för de gyllene ballongerna. Det är hit som alla de "utvalda" och heliga personerna kommer att anlända innan Armagedon bryter lös. Byggnaden som de anländer till är en tiovåningar hög institutions byggnad med helikopter platta på taket där ballongerna landar och släpper av folket. Byggnaden fungerar både som ankomst / incheckning och som sovplats / logemente för de som kommer tidigast och därför måste vänta på Armagedon. För att hålla folket lugna har de fått några Tv-apparater där de fortsätter sitt jordliga verk (se Pipecorn). Det är även i denna huskällare man kommer upp i om man tar nödutgången från tunnelbanan.

3.10
Händelser
Här nedan kommer de händelser som kan komma att hända på mars att beskrivas. Självfallet är inte varje lite detalj eller möjlighet nedskriven utan du som spelledare får använda ditt sunda förnuft för att få det hela att flyta bra. Självfallet kan och kommer spelarna ta sig till en hel massa saker som inte vi har lagt inom ramen för scenariot men det är bara att ta det med ett leende och försöka passa in händelseförloppet i hela historien. Viktigt är dock att spelarna tillslut kommer till slutet… [redacted]

3.11 Förstörarna i Paradiset
Fotbollslaget som lämnar tunnelbanestationen genom uppgång paradiset befinner sig plötsligt i ett läge som de inte riktigt vet hur de skall tackla. Lite beroende på om spelarna kommer upp innan eller efter ändrar hur de kommer att uppleva det hela, men det får du som spelledare variera. När fotbollslaget väl kommit ut i paradiset börjar de springa runt och leta efter mer sprit, mer kvinnor och så försöker de ge världen lite mer sång. När detta upptäckt av änglarna som vaktar staketet och ballongcentralen kommer de göra sitt bästa för att fånga in fotbollspelarna och sätta dem i centralen med de andra kollina. Fotbollslaget kommer dock att bjuda på hårdnackat motstånd och det kommer att bli ett regelrätt fältslag på paradisets ängar där ett antal lusthus och rosenrabatter får se sina bästa dagar passera revy. Fotbollslagets lagkapten "Super-Mike" kommer om han får möjlighet att erbjuda spelarna att slåss på deras sida mot "mesarna". Änglarna kommer prata mycket om "syndare" som skall "straffas" osv. Det hela är ganska episkt.

3.12 Judas vädjan
Om spelarna verkar bortkollrade och inte riktigt vet vad de skall ta sig till kommer de tillslut springa på Judas som har tagit sig till tunnelbanestationen. Han erbjuder spelarna att ta dem därifrån, tillbaka till livet om de räddar den vita damen. Han kan också förklara ett och annat om vad som pågår och trycker på punkten att när Armagedon väl har skett kommer det inte gå

att ta sig härifrån Mars. Han kan själv inte visa sig på Mars då han genast skulle bli jagad av änglarna som skulle se att han levde och inte hade något där att göra.

3.13 Instängda av änglar

Om spelarna bara spatserar runt i paradiset eller till exempel försöker ta sig över staketet så att några änglar ser dem kommer de bli jagade och eventuellt instängda i ballongcentralen. Därifrån får de fly på bästa sätt. Låt det gärna vara lite svårt. Ha i åtanke att det finns en nödutgång från tunnelbanan som mynnar ut i källaren. Om spelarna kommer upp den vägen från början finner de sig också instängda bakom husets fasader. ***Beskriva mer??***

3.14 Schackduellen – den vita damen

Ute på klippan bakom Guds hus står ett ensamt schackspel under en järnek. Om man känner för det kan spelarna springa in i Gud där som utmanar dem i bästa sjunde inseglet stil på ett parti. (Är det dags? – det är dags. – Har vi inte tid för ett parti? – det finns alltid tid... Paus... - Jag spelar vit, det passar sig bäst. – Oj då jag kommer inte ihåg hur pjäserna stod. – Jag kommer ihåg osv) ***För att få denna del bra krävs att vi skriver mer om den har du några idéer?***

(Tåget startar inte om inte Judas fått den vita damen.)

3.15 Hindra Armagedon – olika sätt

Målet för spelarna kommer på något sätt vara att hindra Armagedon eller att ta sig från mars innan Armagedon sker och det kan gå till på många olika sätt men några tänkbara är:

I. Hindra paradisets grindar från att öppna sig. Detta kan man göra genom att t. ex. ta ett flammande svärd från en ängel och "svetsa" ihop dem. Dock är det nog troligast att man gör det genom att sabotera klocklåset. Obs. Det som styr låset är maskinen på kullen. Om man ställer om den klockan ställs automatiskt klockan på grinden om.

II. Sabotera maskinen som styr Armagedon på något annat sätt så att den börjar gå fel. Kan dock kanske få lite ödestigna effekter. Om man t. ex. fäller kullisen över kullen kommer maskinen att krossas och Armagedon att hindras tills det att maskinen lagas. Annars vet väl alla att maskiner är känsliga för vatten...

III. Om man fäller kullisen kommer det få som effekt att alla de passiva människorna i ballongcentralen helt plötsligt inser att de blivit dragna vid näsan på något sätt vilket förvandlar dem till en mobb som börjar slå sönder det mesta. Detta borde få som följd att gud blir upptagen med att försöka ställa allt till rätta igen och att man således kan ta den vita damen och lämna planeten. Annars borde man kunna få fram samma effekt på en rad olika vägar, allt från att slå ut Tv till att sända hypnotiska budskap genom dem. Om spelarna är konstruktiva får du också vara det!

IV. Man kan alltid lyckas slå gud i schack och då samtidigt sno åt sig pjäsen... Eller använda fotbollslaget till att göra inbrott i Guds villa. Jag vet inte men spelarna gör det.

Om man lyckas förhala, hindra Armagedon kommer gud tillslut att märka det och bege sig iväg för att ordna upp det hela. Då, om inte tidigare, har man en chans att plocka på sig den vita damen och fly fältet.

3.16

Personer

Per. Han som sköter om maskinerna heter Per och har varit vaktmästare här sedan hela stället skapades för många tusen år sedan men i och med att klockan börjar närma sig tolv börjar han bli lite orolig. Han vet nämligen inte riktigt vad det skall bli av honom. Paradiset känns inte så lockande och vänta på Guds nästa experiment tar ju sin tid. Egentligen tycker väl han också att det skulle vara bäst om man bara kunde fortsätta med det hela som det alltid har varit.

Judas. Vill att spelarna tar sig i kragen och hjälper honom för annars kommer hans sista bro vara bränd. Följde efter till paradiset dels för att kunna ge spelarna lite hjälp på traven och dels ha möjlighet att inte bli kvar på jorden när världen går under. Han har dubbelgarderat. Tog sig efter spelarna på en dressin som står kamouflerad i tunneln men går att hitta om man kollar riktigt noga.

Gud. Sminkad till clown stryker Gud om kring vid sitt hus eller ute vid schackspelet. Han avslöjar inte direkt att han är Gud men han pratar med en tydlig eftertänksamhet och säger inte direkt något överilat.

Ormen. Eventuellt kan man möta en talande orm i paradiset som erbjuder en äpplen. Sitter i ett träd där det i stammen står inskuret "Adam was here". Ingeäpplen kvar, pappersskorg kan vid trädet med äppelskrattar.

Änglarna: Guds vakter som kontrollerar att alla regler efterföljs. De är inte människor men de har ett visst autonomt beteende ändå. Har brinnande svärd som de använder att mota bort syndare och annat avskum. Är egentligen ganska förstående och har en ganska hög tröskel innan de reagerar.

Resenärerna: De utvaldas skara är kanske utvalda för att de inte är den mest initiativrika folksamlingen som siktas. Dom spenderar sin mesta tid med att sjunga psalmer eller se på Tv. Tror att allt som gud sagt är sanning och att de nu har hamnat i paradiset, vilket iför sig är sant.

Fotbollslaget: Utan mer sprit blir de ganska snabbt bakfulla och trötta men samtidigt är de rikligt irriterade på att inte hitta hem till sin slaf så de kan sova ruset av sig. Argsinta och dryga.

4.0 Slut – mars ***beskriv mer***

Mars scenen slutar med det att spelarna har hindrat eller försenat Armagedon och tagit med den vita damen från schackspelet ner till tunnelbanan där Judas använder den för att starta tåget igen.

Ni kommer ner till tunnelbanestationen och där sitter Judas på en bänk och röker. "Äntligen, det tog lite tid det där…" Han reser sig upp och går dem till mötes. "Vi har lite bråttom så jag tänkte göra er en tjänst och föra tillbaka er till er rätta plats innan jag lämnar denna värld. Hoppa in." Han gestikulerar mot tåget och går in i förarhytten och spelarna tar plats i en vagn. Sedan bär det i väg igen.

4.1 Avfärd

Ytterligare en gång susar plasttäckta halogenlampor förbi och tåget tar fart ner i mörkret. Efter tio minuter en kvart gör den en mjuk inbromsning och dörrarna öppnas. "Er station…" hörs ur

högtalarna. De stiger ur och befinner sig igen vid stationen i början. Tåget tar genast fart och försvinner iväg och spelarna är igen ensamma.

Se beskrivning av grottan i början för miljö. Utifrån hörs ett förbannat liv och när spelarna kommer ut ur grottan hör de stridslarm en bit bort. De går mot oväsendet och hittar så den medeltida byn och kan där se hur en mob av uppretade bybor beväpnade med högafflar, facklor och gamla musköter håller på att storma hospitalets höga grindar. De är anförda av Alberto Balsam som högljutt skriker ut sin ilska mot förtrycket. Som frontbaner har bönderna en stor gyllene tygbit med "100" tryckt på. Stridsrop som "Gud är död!" och "Ner med förtrycket!" ekar mellan husen.

4.2 Förhandlingar

Bönderna gör några halvhjärtade försök att storma hospitalet men när de höga murarna och bistra vakterna lyckad utan svårighet hålla stånd de bestämmer sig för att belägra det hela istället och under tiden skjuta ner ballonger med musköterna för att ha något att göra. Alberto Balsam vill självfallet ha med spelarna på sin sida när han ser att de har kommit, de har ju ändå möt gud "ormen" och överlevt. När de väl börjar bränna av sina skottsalvor mot de stigande ballongerna dröjer det inte länge förrän Hospitalet väljer att förhandla. På guds mandat lovar hospitalet företrädaren att alla bönder skall få komma till sin riktiga plats i dödsriket eller om de vill födas om. Detta inkluderar spelarna som står där och tittar på. Alberto väljer själv att bli placerad i Green Gardens och spelarna blir inslussade på hospitalet.

4.3 Hospitalet – återfödelsen

Hospitalet är ett stort grått hus med murgröna på väggarna som klänger upp hela de tre våningarna som huset är högt. Bakom porten finns det en stor gård som är av spärrad mitt på av ett stängsel som man dock kan forcera genom snurrgrindar. Inne i hospitalet blir man runt ledd, vägd och mätt och får svara på ett frågeformulär och göra lite olika tester. Det är till för att förbereda dem för livet är det svar de får om de frågar. Sedan får de lägga sig på en brits framför ett stort rör, en rörmaskin. På en display kommer olika karmanivåer och andra preferenser upp.

Sedan bär det av...
...på storkar som flyger över land och hav, svävar under glada skratt genom moln..

...sedan rundar de månen...

...allt blir varmt och rött...

...Nej men se, här kommer en liten knatte! Starkt ljus!

4.4 Slut.