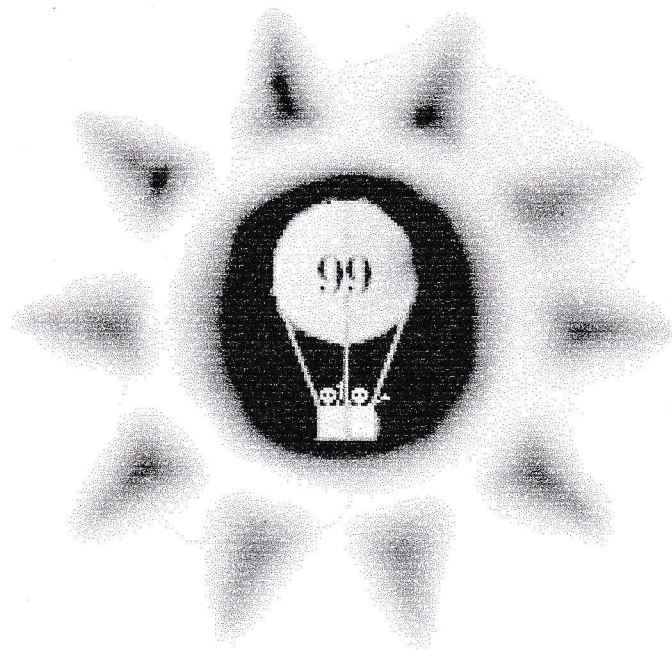


Godkänd av Pipetune corp.



- Ett äventyr om något som händer oss alla...

AV JOHAN NILSSON
OCH MARTIN SVANH

Godkänd av:
PiPeTune Corp.

Register.

Kapitel 1: Innan äventyret

- 1.1 Författarnas förord.
- 1.2 Författarna tackar...
- 1.3 Presentation av musik
- 1.4 Rollpersonerna.
- 1.5 Info till konvent.
- 1.6 Uppföljare???

Kapitel 2: Godkänd av: PiPeTune Corp.

- 2.10 Hissen
- 2.11 The Trap
- 2.12 Kaffe mannen
- 2.13 Pts formulären
- 2.20 Rullbandet
- 2.21 Music for the video wall
- 2.22 Minne 1.
- 2.30 Terminal D.E.A.T.H
- 2.31 Analogue Bubbelbath 3
- 2.32 Folket i terminalen
- 2.33 Informations Disk / Telefonen
- 2.34 006
- 2.35 Vägen till hiss 35 på plan C

Kapitel 3: Satan gave me a rock show

- 3.10 Mannen vid hiss-35
- 3.11 Crazy man
- 3.12 Tönt satanisterna kommer
- 3.13 In i hissen
- 3.20 Helvetet
- 3.21 Funny little man
- 3.22 Tortyr kammarna & andra äckliga detaljer
- 3.30 Hells-show
- 3.31 Reload
- 3.32 DJ. Ävulen
- 3.33 Minne 2.
- 3.34 Folket skingras
- 3.35 Icct hedral
- 3.36 Tvättande av dansgolv

Kapitel 4: Bland vikingar och annat fä...

- 4.10 Bada bredvid Karon
- 4.11 The Witch
- 4.12 I dimmans land
- 4.20 Till Valhall vi gingå
- 4.21 Saltarello
- 4.22 Prat glada nordbor
- 4.23 Utslängda?
- 4.24 Minne 3.
- 4.30 En golfbil utan Caddie
- 4.31 Alberto Balsam

- 4.32 Vad är 3NT?
4.33 Ut genom huvudentrén

Kapitel 5: Tack för att ni åkte med PiPeTune Corp.

- 5.10 Ett gyllene fält med en hiss
5.11 Minne 4
5.12 Uppåt, nedåt eller mittemellan??
5.13 Neun-und-neunsich luftballongs
5.14 Slut
5.20 Efter ord och allmänna kommentarer

Kapitel 1: Innan äventyret

1.1 Författarnas förord.

PiPeTune Corp. är ett äventyr skrivet av Martin Svahn och Johan Nilsson mitt i vintern 1999. Det är ^{tänkes} menat som ett konvents-äventyr till SillyCon 8. Observera att följande beskrivning av äventyret ej är komplett utan att du som spelledare får använda denna grund som något att improvisera utifrån. Äventyret utspelar sig inte i vår egna värld utan i den värld man kommer till när man dör. Eller snarare i en av de möjliga världarna. Vi inte menar att det blir så här när man dör utan detta är bara en fantasi som vi har diktat upp, alltså lite som bibeln. Äventyret skall man nog ta med en nypa salt för det är ganska ironiskt och driver med ett flertal efterlivsvisioner som olika religioner har. I början är äventyret grymt förvillande för spelarna men då gäller det för dig som spelledare att bara köra på. Eftersom spelarna har väldigt lite valmöjlighet i äventyret så kan man kalla äventyret styrt utan att överdriva det minsta.

Hur kul äventyret blir hänger ganska mycket på spelarnas tolkande av karaktärerna. För att det skall bli riktigt kul bör spelarna intrigera ganska mycket mot varandra. En annan sak som skapar den speciella stämningen som vi eftersträvar är musiken som vi har valt ut. Äventyret är spelbart även utan musik men vi tycker att det blir bättre med. Hoppas att ni kommer ha kul.

När du spelleder ^{tänkes} så är det menat att vara något av en show. Det är inte meningen att spelledaren skall sitta inaktiv och spelarna skall köra racet utan tvärt om. Var offensiv, socialt offensiv...

Mvh Martin.

1.2 Författarna tackar...

Vi vill tacka alla som var med och speltestade äventyret, dvs: Martin "Terminator" Carlsson, Maria Forsgran, Dan Havemose, Kristian Carlsson, Magnus "Roffe" Myrberg, Jon Havemose, Henrik "Pablo" Wesmes, Daniel Udd, Andreas "Chicko" Sandlund och Anders Hanson. Dessutom vill vi tacka Gud, människan och USA för alla de perverterade detaljerna vi kunnat hitta hos er. Sist men inte minst vill vi tacka de spelare som har spelat äventyret med oss. Tack för er fantasi och er uppfinnerikedom.

Tack!

1.3 Presentation av musik

- Spår 1: "The Trap" av Mike Oldfield
Spår 2: "Music for the video wall" av Mike Oldfield
Spår 3: "Analogue bubblebath 3" av Afx
Spår 4: "006" av Lena Ph
Spår 5: "Crazy man" av Prodigy
Spår 6: "Funny little man" av Aphex Twin
Spår 7: "Reload" av Ministry
Spår 8: "Iect hedral (Philip glass orcherstration)" av Aphex Twin
Spår 9: "The Witch" av Krzysztof Komeda
Spår 10: "Saltarello" av Två fisk och en fläsk
Spår 11: "Alberto Balsalm" av Aphex Twin
Spår 12: "99 Luftballongs" av Donn Ah
Bonus spår: "Pipetune" av Mike Oldfield

1.4 Rollpersonerna

- Se Pts papperen och utskicks lapparna. Observera dock att när äventyret börjar har ~~alla~~ spelarna inga minnen alls. De
- kan prata men de vet ej vilka de är, ~~eller~~ hur de kom hit eller var de är.

1.5 Info till konvent.

Följande uppgifter sänder vi till de konvent ~~som vill~~ att Godkänd av: PiPeTune Corp. skall spelas ~~dar~~. Just nu, ~~så~~ är det bara aktuellt med MiniKon 4 och SillyCon 8 men vi får väl se.

"Godkänd av: PiPeTune Corp."

System: Friform, nutid.

Konstruktör: Johan Nilsson och Martin Svahn, MRK.

*När glöden i oss börjar falna
våra kroppar sakta svalna
utan aning nu vi far
bort från gamla goda dar
kraftlösa vi nu oss känner
när vi lämnar goda vänner
vilsna står vi här och gråter
aldrig får vi vända åter
denna värld har inget namn
PiPeTune Corp. Godkänd av*

5 spelare. 2 spelledare per spelgrupp.

1.6 Uppföljare???

Johan sa förut bestämt nej till eventuella uppföljare, men han ser nu ut att ha ändrat sin ståndpunkt i den frågan. Jag, Martin, vill, tycker och tänker i alla fall att detta äventyr är inledningen till ett flertal fristående äventyr som alla driver med religion och efter död versioner. Del 2 kommer nog att ta upp armegedon och utspela sig på nyårs aftonen till år 1999. Vad det äventyret kommer att heta vet vi inte men det lutar åt "Pipeline". Del 3 har vi också tänkt lite på och den kommer att kallas "All american Pipecorn" och handla om TV. Nu har jag skrivit alltför mycket ovidkommande detaljer. Här kommer äventyret, "Godkänd av: PiPeTune Corp."

Var så goda.

Kapitel 2: Godkänd av: PiPeTune Corp.

2.10 Hissen

(Ni minns hur dödens fingrar kramade era hjärtan och hur era ögon såg det sista av livets ljus innan de blev två oseende skal. Ni såg era kroppar liggandes på marken, stilla, och ni tänkte något om varför. Sedan öppnades era ögon igen.) Detta i början inom parentes har efter speltest strukits, men om du vill kan du ta med det ändå.

Framför er ser ni den blanka metallen hos den polerade hissdörren. Ovanför dörren står det "27" ingraverat i metallen. Den sugande känslan i magen får er att tro att hissen går neråt men ni är inte säkra. Hissen är trång och ni får armbågas för att få ett lite utrymme för er själva. Ni är alla klädda i varsitt långt, grått tygstycke, ett särk-liknande plagg. Ur en högtalare, som har träpanel runt sig och ett grått grovt tyg spänt framför sig, strömmar det någon slags musik som ni ej känner igen. Ni står där och tittar förvånat på varandra och med ett gnislande ljud, går Hissdörren upp. *glider*

2.11 The Trap

När du beskriver hissen och kommer till högtalaren sätt då samtidigt på "The Trap", musikspår 1, för att skapa en känsla av olust.

2.12 Kaffe mannen

"Välkomna!!!" En man i en illa åtsittande kostym med grått spretigt hår och tättsittande ögon välkomnar er samtidigt som han kommer ut från en dörr mitt emot hissen.. "Vänta ett ögonblick!" Han sveper en kopp kaffe på 2 sek. "Så ja! Nu skall vi se vilka vi har här då!!!" Han leder er in i rummet han nyss kom ifrån. Rummet är avlångt och det står det fem apparater mot höger vägg. Längst in är det en till dörr. "Så ja! Sätt in era brickor i maskinerna!". Efter 0.5 sek. "men skynda på nu då" river av en bricka från en rollperson och trycker in den i maskinen. Snabbt spottar maskinen ut ett papper. "Men vad sega ni var!!!" säger han och river era övriga brickor och trycker in dem i varsin maskin. "Ni måste väl förstå att vi är grymt underbemänskade och att vi ~~ger~~ ^{ut} lov att effektivisera det hela!! Några frågor!?" En lampa i ena hörnet av rummet börjar blinka med ett rött pulserande sken. "Så ja!! då var frågestunden över!!!" ropar mannen " Nu kommer nästa grupp" Han trycker er igenom den inre dörren och ni hinner se att han sedan snabbt sätter av mot hissarna igen innan dörren går igen. *hinner se*

Mannen är stressig och retlig. Hur snabbt det än går så tycker han att det kan gå snabbare. Han skall inte hinna att förklara något. Medan han talar rör han hela tiden på fingrarna och han försöker både stå till tjänst samtidigt som han skyndar på spelarna. *(Rollpersonerna hade alltså någon slags namnbrickor om halsen)*

2.13 Pts formulären

Formulären som de fick av kaffemannen är en slags summering av deras liv. Det är en massa ja / nej frågor som det sedan är satt en poäng bredvid. Poäng sättningen är inte alltför logisk utan ibland rent absurd. *Vi visar inte exakt hur många poäng varje person har och vi kommer inte ha med några ifyllda formulär utan de får du göra själv. Kryssa efter vad du tycker stämmer in på rollpersonen efter det att du läst de utskick rollpersonerna fått. Men några kortfattade ledpunkter följer dock:*

Franz	bör ha en slutpoäng på mellan	-80 och -110.
Liam		-50 och -70
Andrew		-20 och -20
Mary		30 och 50
Sofia		60 och 110

Ju lägre poäng desto sämre, men det vet inte spelarna om, men det kan de ana..

2.21 Rullbandet

Spelarna står, något förvånade, på ett långt rullband i en lång korridor. Ut efter väggarna finns det ett otal dörrar men ingen av dörrarna har något handtag. Dessutom har någon eller några målat graffiti över väggarna. Med ca 500 meters mellanrum sitter det en informations tv i taket. När de passerar en sådan kommer dom att höra en röst (från tv) som säger: "Välkomna till Piptune Corporation. Ni står just nu på ett rullband som för er till terminalerna: D, E, A, T & H. För vidare information kontakta informations disken när ni väl är framme vid terminalen. Ha en trevlig dag." På tv visar dom samtidigt bilder av skrattande barn som springer på en äng med ballonger. Rullbandet är riktigt långt men det ger spelarna en möjlighet att kolla igenom deras Pts-papper.

2.22 Music for the video wall

När the trapp tar slut gå vidare och kör direkt nästa spår. Men gör bara detta om de är ute på rullbandet. Försök att inte avbryta ett spår mitt i om du inte har någon "flashig" nedtonings effekt på din cd-spelare.

2.23 Minne 1.

När rollpersonerna läser igenom pts-pappren, stående på rullbandet, börjar de minnas lite av deras före detta liv. Dela ut lapparna, en till varje rollperson. OBS! Alla utskick finns också samlade på ett annat papper så du måste inte klippa i äventyret. Men det är ändå bra om du har läst lapparna och är på något sätt redo inför spelarnas reaktioner.

Liam 1:

Liam du kommer ihåg hur du sprang på gatan i regnet och hur du hörde syrenerna på avstånd. När du rundade gathörnet såg du polisbilen komma emot dig. Du slet upp din varma revolver och avlossade några kulor som penetrerade förarens hjassa. Detta fick till följd att polisbilen sladdade upp på trottoaren och klämde fast dig mot en

lyktstolpe. Det sista du minns är ljudet av ben som krossades när den obarmhärtiga metallen träffade din kropp och färgade hela världen röd...

Det vore nog ingen bra idé att basunera ut för världen att dina pts var så pass låga. Den kriminella bakgrunden är nog också något att hålla tyst om...

Franz 1:

Vinden från det öppna fönstret smekte ditt hår. Din hand kramade krampaktigt den senaste börsrapporten där det stod svart på vitt att dina tillgångar hade sinat och att du nu var utblottad. Det var över, finito...

Du slängde en sista blick på kortet av din avskyvärda, nu avlidna hustru. Nå ja tänkte du, inget ont som inte har något gott med sig och du fick ju i alla fall en hacka på livförsäkringen. Sedan tog du ditt sista darrande steg ut i avgrunden och den väntande asfaltens svarta gap.

Oj då Franz, du hade inte så mycket till pts va? Kanske något att knipa käft om. Det vore nog inte omöjligt om någon av de andra samlade blivit utsatta för någon av dina många miljonaffärssvindlar...

Andrew 1:

Du minns glittret i hennes skrattande ögon när hon sprang över ängen i den strålande augustisolen. Om du bara kunde minnas hennes ansikte, om du bara kunde varit med henne den sista sekunden. Nu när hon dör, tappar livet sin mening, framtiden kommer alltid vara lika grå som den varit det sista året.

Du kysste hennes foto, lutade dig tillbaka i badkaret, såg de många hundra brinnande stearinljusen medan du svalde tabletterna. Du kände dig lugn, en frid spred sig genom din kropp och du slöt ögonen när du gick in i din sista dröm...

Sofia 1:

Kattens mjuka päls mellan dina darrande fingrar berättade för dig att livet nog inte var helt värdelöst ändå. Det mjuka kurrandet från katten minskade din sorg då du tänkte på Dieter och hans skratt. Dina tankar stördes av ett ljud från undervåningen.

"Vem där" ropade du med din hesa röst, när du gick efter den skuttande katten ner för trappan. Dånnet från revolvern fick dig att minnas ljudet av SS-männens pistoler då de avrättade dina föräldrar. Du såg kattkroppens innanmäte spridas över hallväggen och hur mynningsflamman lyste upp den mörka gestalten. Det nästa du kommer ihåg är hur din högra axel slungades bakåt av den framfarande projektilen, och smaken av blod innan allt blev svart.

Mary 1:

Bårens gummihjul gnisslade lite lätt ner du rullades fram genom de vitkalkade korridorerna. Du minns vakternas grova armar då de förde båren in i avrättningskammaren. Du mindes fängelsechefens stolta hållning då han för pressen berättade att du var den femte kvinnan som avrättats i år i Huntwille fängelset. Och att "här i Texas är minsann kvinnor och män lika inför lagen".

Den kalla känslan när doktorn tvättade din arm med alsolsprit fick dig att slänga en sista blick upp mot läktaren. Där stod dom allihop, din far och din mor, och dina båda bröder på vars kinder glittrande tårar föll. Men bilden saknade någon, den var inte komplett.

"Då var det dags." Du kunde urskilja skadeglädjen i hela doktors gestalt då han tog fram flaskan som innehöll döden, den obarmhärtiga döden. Sticket från kanylen kändes inte allt för mycket, men ändå skrek du...

2.31 Terminal D.E.A.T.H

Rullbandet slutar i en rulltrappa som går uppåt. Ovanför rulltrappan finns det ett ^{leden} gång "en hålls grindar", dvs man kan bara gå igenom dem åt ett håll. Bakom grindarna ligger ett enormt stort väntrum (som två fotbollsplaner) med mängder av personer stående i små grupper. I taket finns stora igenimmade fönster och man kan uppskatta höjden av byggnaden till ca 11-12 våningar. Överallt går det trappor upp och ner, och det sitter mängder med skyltar som hänvisar till olika hissar och olika plan. Omgivningen är ganska grå och kal och det enda som ger lokalen lite färg är de många reklam affischerna som sitter överallt. På tv apparater, som sitter på stora järnställningar strax ^{närma grindar} ovanför huvudhöjd, visas det reklamfilmer av olika slag. (skriver lite mer om det sedan) ^{Över}

2.32 Analogue Bubblebath 3

När spelarna kommer upp i terminalen så tonar du ner "music for the video wall" och går sedan vidare till nästa ^{spår} låt. Analogue Bubblebath 3 skall representera ~~allt folk i terminalen som pratar~~ och det eviga bakgrunds ljud som finns ^{sort} med stora folksamlingar.

2.33 Folket i terminalen

(beskrivningar av de personer som utmärker sig i folkvimlet, kommer senare)

2.34 Informations Disk / Telefonen

Framför informations-disken ^{står} är det en stor folksamling som alla verkar vilja komma fram och prata med personalen. Om spelarna vill kämpa sig igenom folkvimlet så kommer ~~de~~ ^{de} få höra många upprörda röster som protesterar mot deras ohyfsade uppträdande. ^{De} Dom kommer till slut fram till disken där en jäktad expedit säger: "Namn och Personnummer?". Vid svar fortsätter han "Ni skall gå till hiss 35 på plan C. Det är upp för rulltrapporna där borta och sedan till vänster. Sen är det bara att följa skyltarna." Vid andra frågor så förklarar han att han inte hinner svara på frågor utan ber spelarna om namn och personnummer. Han pratar snabbt och har dålig koncentration. Han är också ensam och är den enda som skall ta hand om tusentals personer...

Om spelarna inte vill trängas finns det en annan möjlighet att få lite info om vart man skall bege sig. I ett hörn av terminalen får nämligen en av spelarna, Franz, syn på en ensam skylt som säger "Informations|telefon". Om spelarna följer skyltarna ^{sa} kommer de att gå in i en liten korridor, runt ett hörn och sedan nerför en trappa. Där nere finns det en informations-telefon, helt övergiven. Den verkar inte vara använd på länge då det hänger spindelväv och den är helt vit av damm. När de lyfter på luren svarar en nyvaken ^{telefonist} person: "Öhhhh.... Vem där?" Vad de en säger blir nästa sak personen kläcker ut sig: "Det är någon som ringer nu men ni behåller er plats i kön." Och sedan blir det tyst. Efter en fem minuter kommer rösten igen: "Informationen, Gullan här. Vem är det jag pratar med?". Vid svar "Och vad har ni för personnummer?" vid även svar där "Reser ni med någon?" "Hur många är det då?" "Jaha, ja då skall ni bege er till hiss 35 på plan C, där väntar övrig information". "Ha en trevlig dag och tack för att ni reser med PiPeTune". Så mycket mer än så kan man ^{inte} få ut ur Gullan, förutom möjligen att dom just nu är grymt nedringda.

2.35 006

När spelarna får lov att vänta i telefonen så drar du igång "006" av Lena Ph som dom kan lyssna på...

2.36 Vägen till hiss 35 på plan C

Ovansett hur de får informationen så bör spelarna till slut bege sig till hiss 35 på plan C. Om de går till en annan hiss så blir de inte insläppta där eller så händer Kapitel 3 från det att dom tar den hissen istället. Beroende på hur mycket tid ni har. I alla fall så går vägen från terminalen till hiss 35 på plan C via två rulltrappor som står stilla på grund av att någon unge har fastnat med gummistöveln i ^{trappan} trappan. Detta gör att det luktar bränd plast eller gummi och det är inte någon trevlig doft. Dessutom fastnar spelarna bakom tre gamla gummor som går väldigt långsamt uppför rulltrappan.

Efter rulltrappan går nästan alla människor åt ett håll men spelarna skall åt andra. ^{De} Dom blir helt ensamma och till slut kommer de fram till hiss 35. ^{sänke} Obs!!! dra ner musiken med människosnakket till knappt hörbar volym.

Kapitel 3: Satan gave me a rock show

3.10 Mannen vid hiss 35

Vid hiss 35, bakom ett skrivbord sitter det en man. Han är orakad och i hans mungipa glöder en ciggaretfimp. Hans stora påsar under ögonen ger honom ett utseende likt en bulldog. Han har fötterna på bordet och verkar nästan sova där han sitter i sin slitna solstol. Han har en trång t-shirt med palm/motiv som inte riktigt klarar av att hålla hans kroppshydda i en förpackning. På huvudet har han en NY/keps. På skrivbordet står det en dator och mellan datorn och mannens fötter ligger en halvpudding pizza i sin kartong och badar i fett. Det är en Vensulio. Längst fram på skrivbordet står det en ringklocka.

När spelarna slår på klockan hajar han till och lägger märke till spelarna. Han pratar lite med dom och förklarar att de skall vänta på att hissen ska bli full. Vart hissen går berättar han ej. Han tar också namn och personnummer av spelarna för att vara säkra på att dom skall med. När han tröttnar på att prata med spelarna sätter han sig och äter upp den kalla pizzan. Han bjuder spelarna om dom vill ha.

3.11 Crazy man

När spelarna väl kommer fram till hissen så kan du dra på "crazy man" med prodigy. Dels därför att dom nu har lämnat folket i terminalen och dels därför att mannen kör i gång sin stereo med den låten på...

3.12 Tönt satanisterna kommer

Plötsligt hör spelarna ett antal högt pratande röster och när dom kollar tillbaka i riktningen mot rulltrapporna så kommer det ett gäng svartklädda individer gående mot dem. Det är 5 - 7 "dödsare" som dyker upp för att åka till helvetet. Nu blir nog spelarna motvilliga till att gå in i hissen men du som spelare får "tvinga" in dem i den.

3.13 In i hissen

Spelarna blir intryckte i hissen och stående i en klunga skrikande satanister skall resan vara mindre trevlig. Det känns tydligt att hissen går nedåt med en hög hastighet och satanisterna skriker i förtjusning. Hissdörrarna går upp med ett pling och en doft av svavel och en bris av varm luft slår emot dem.

3.20 Helvetet

Det är en slags pervers underjordisk grottstad. I taket hänger det stalaktiter och det är murade hus som står tätt ihop. Det luktar svavel och bränt kött och man kan höra skrik. Husens fönster har fängelsegaller istället för glas. Marken består av stenplattor som är allt annat än rena.

3.21 Funny little man

Här i helvetet tycker vi att det är lägligt att slå på "Funny little man" av Aphex Twin, då den låten är helt osynkad och skapar en känsla av olust.

3.22 Tortyr kammarna & andra äckliga detaljer

Okej. Denna del skulle kunna bli hur stor som helst men vi begränsar oss lite. Några förslag:

- Mot de på gatan kommer en man släpandes på mage. Efter han hänger hans tarmar och i handen håller han en stor kniv. Då och då stannar han och kappar tarmarna men när han börjar släpa sig igen så "studsar" de ikapp honom och sätter fast sig igen. Han vill ha hjälp och vill att spelarna står på hans avskurna tarmar medan han flyr.
- Ut ur en gränd kommer en ungska springande. De är smutsiga och skriker och skrattar. När de ser spelarna kommer de framspringande och skriker: "Kissa!!! Vi ska kissa på er!" Och liknande saker. Efter ett tag får den syn på en ny person att plåga och de försvinner iväg.
- Spelarna kollar in i ett hus och ser en man torteras. Fantisera ihop något grymt själv, men beskrivningen av ljudet då köttet börjar pyra brukar få spelarna att grimasera.

~~• Mer kommer om vi får tid.~~

3.30 Hell-show

När spelarna gått runt en stund i "staden" så skall de tillslut komma till en stor grottsal. Om de inte går runt så får du följa dit dem med en skrikande folksamling eller något liknande. Grottan har fyra ingångar och är stor som två till tre fotbollsplaner. Längst in är det en enorm scen och framför scenen är det packat med folk. Så när spelarna kommer till grottingången blir de intryckta av ett helt gäng som vill se den kommande konserten. Hur mycket dom kämpar så skall folkmassan hålla dem kvar i grottan. Strax där efter kommer bandet...

3.31 Reload

När bandet väl börjar spela så slå på "Reload" med Ministry. Hög volym. Hoppa runt lite och spela luft gitarr, ja du vet.

3.32 DJ. Ävulen

Bandet ~~är~~ är inte så stort men ändå ganska imponerande. Som sångare och gitarrist är Dj. Ävulen med sin treudd. Jag antar att du vet hur han ser ut... Längst bak på scenen sitter ^{en gammal} trumman. Det är ett mindre berg på närmare 5 meter och ser ut att väga runt 1,5 ton. Som trumpinnar har han två människor. På bas står en liten kille längst fram till vänster. Han står helt stilla förutom fingrarna som han spelar med. *under långt bes kullen*

Bandet börjar spela. Publiken blir vild. Djävulen hoppar runt och skriker. Eld slår upp ur marken. Några i publiken börjar brinna men detta gör bara publiken ännu mer upphetsad. Några personer drar in en stor köttkvarn från kulisserna och ställer den på scen. Sedan leder dom in en person i uniform. Han har bena och en liten mustasch. (Ingen av spelarna, förutom Sofia, känner igen Hitler men så går det när man bara studerar sin egen historia...) Dom placerar han längst uppe på kvarnen och han börjar skrika om det totala kriget samtidigt som djävulen börjar veva och mala ner honom. Blod och köttrester börjar spruta från kvarnen ut i publiken. Publiken jublar och ropar. Dom är vilda.

Med att hela scenen ^{försvinner i} blir ett stort eldklot avslutas konserten och bandet är borta. Folket börjar skingras och i grottan luktar det bränt kött och svavel.

3.33 Minne 2.

När konserten är färdig och elden lägger sig så minns spelarna lite mer. *Ge den följande lapp*

Liam 2:

Du var fattig, hungrig men fram för allt sugen på en sil. Pengarna tog slut för någon månad sedan och sedan dess levde du på, hos och av dina så kallade polare, men i morse tröttnade den sista och slängde ut dig. Du insåg att du nu skulle få klara dig på egen hand, men du är ju van. Du gick till banken, stod och hängde utanför bankomaten. Och så kom hon, pensionären. Du såg att hon tog ut en ordentlig sedelbunt, *och sedan* så du följde efter henne. Men innan du hann slå till gömde hon sig i sin stora kapitalistiska villa.

På kvällen slog du sönder köksfönstret. Uppenbarligen hörde gumman när du krossade glaset. ~~För~~ du hade just kommit in när hon kom lunkade ner för trappan. Men som du alltid sagt "inget stoppar Mr. Smith & Weston".

Liam din skutglade prick, du råkade visst knäppa Sofia i jakten på lite koks. Men det var mörkt så hon såg dig säkert inte. Sweet dreams baby...

Franz 2:

...Hade det inte varit för de där djävla socialist svinen skulle du aldrig varit här. Djävla kommunistpropaganda som får spridas fritt för vinden? Upp mot väggen och peppra de djävlar bara! Det var fackföreningarna som gjorde det, och deras djävla re-pre-sen-tan-ter som alltid la näsan i blöt. Det var dom som fick myndigheterna att uppmärksamma dig och dina "affärer". Du försökte visserligen in i det sista att hindra dem från att göra det. Du såg till och med till att likvidera några av dem, men det tycktes bara reta upp de andra ändå mer. Människans natur är allt bra konstig...

Annat var det med din fru, hon var så förutsägbar. Kött har ju aldrig betytt särskilt mycket för dig, och inte blod heller, i alla fall inte så länge det gäller andras blod...

vet

Andrew 2:

Du har alltid varit annorlunda, alltid känt dig utanför. Tills du träffade Mary. Hennes sätt att le, hela hennes varelse fick dig att se livet på ett annat sätt. Hennes sätt att tala, gå, röra sig, ja allt var perfekt. Just därför blev du så chockad och därför blev livet så tråkigt, grått eller snarare svart. Varför trodde de inte henne? Varför såg de inte henne som hon var, en ängel på jorden nedstigen. Varför trodde inte juryn på henne? Varför utfärdade domaren enligt den barbariska seden det strängaste straffet. I ett helt år har livet varit meningslöst, men redan då i rättsalen bestämde du dig. "Om hon dör så ska jag dö".

Må så ske...

Sofia 2:

Dieters lukt svepte in i dig när du kastade dig in i hans famn. "Nu ska dom få!" sade han och viftade med papperen han höll i handen. "Detta ska väl få myndigheterna att öppna ögonen i alla fall!. Nu ska dom få se."

Och ni sa adjö senare på kvällen. Inte visste du då att det skulle vara sista gången du såg honom när han gick ut genom dörren. Det var hans kamp, hans stolthet som dödade honom. Om han bara inte hade kämpat så för rättvisan utan jobbat tyst och fridfullt, som alla andra, så skulle han säkert levat. Och ni skulle säkert kunnat dö tillsammans.

Men Dieter kunde inte tåla att en pojkspoling vid namn Franz Jr. Stark skulle kunna ställa flera tusen arbetare utan bröd för dagen. Och det var därför han dog. Tror du i alla fall. Kvar blev bara du och katten, ensamma i ett mörkt hus om natten...

Mary 2:

Ditt år i fängelset var det värsta året i ditt liv. Oskyldigt dömd för ett mord du ej begått. Du satt där och åltade "varför, varför". Dina försök att överklaga domen misslyckades fatalt eftersom de nya strängare lagarna för dödsstraff i Texas just hade börjat gälla. Som en ros utan vatten torkade du bort i brist på kärlek innanför de tjocka betongmurarna. Ena stunden fick du grova depressioner, kände dig övergiven, värdelös och saknade lust att leva, men snart fick du lust att fly, fly bort från denna betongbunker med inspärrade själar vars öde var bestämt att på dödens stig vandra.

Men alla dessa tankar om frihet gick inte i uppfyllelse, för nu ligger du där, död och kall med kanylen i armen...

3.33 Folket skingras

Medan spelarna läser sina lappar så berättar du hur folket snabbt försvinner ut ur grottan och när spelarna kommer till sans igen så finner de sig nästan helt ensamma i grottan. De sista personerna lämnar grottan och innan spelarna hinner fram till utgången slås de igen av stora massiva portar. Dom är instängda. Om de absolut vill gå snabbt ut ur grottan dvs just när konserten slutar så får du som spelledare stänga in lite folk med dem. Eller så kan just den porten spelarna valde gå igenom tidigast, dvs just när spelarna skall ut genom den och allt folk försvinner ut genom någon annan port. Hur som helst så ska inte spelarna komma ut utan de skall bli instängda.

3.34 Icct hedral

När musiken från bandet tystnar och folket lämnar spelarna ensamma i grottan så se till att hoppa fram ett spår. Annars kommer "reload" med Ministry igen och det skulle inte vara bra. "Icct heral" är perfekt för att symbolisera den konstiga stämning som finns efter konserten, och den panik om uppstår då vattnet börjar stiga.

3.36 Tvättande av dansgolv

Då var nästan kapitel 3 klart då. Bara en sak kvar. När spelarna inser att de är instängda börjar det sippra in vatten. I taket över scenen blinkar en neonskylt: "Bortspolning av köttrester". Från stalaktiterna i taket droppar det vatten, eller

ovanför

shilla
snarare rinner. Vattnet stiger så pass högt upp att även om spelarna klättrar upp på högtalarna har de vatten till midjan. Sen slutar det stiga... Som om någon drog ur proppen så bildas det plötsligt en stor virvel ut till en av portarna. Spelarna sveps med vattenmassan och spolras genom slingrande gångar. Det hela slutar i att de spolras ut ur ett vattenfall och faller två – tre meter ner i en flod. Detta är ett utmärkt pausställe om man behöver toalettbesök eller röksug eller något sådant.

Kapitel 4: Bland vikingar och annat få...

4.10 Bada bredvid Karon

Dom kommer tillsammans, badandes i ett vattendrag. Runt om kring dem är det en tät dimma vilket gör att de ej kan se längre än fem meter. Vattnet är kallt och blöt. Dunk! Plötsligt slår en av spelarna huvudet i något. I en båt står det en gammal man, vitt hår, rynkor, krokryggad, ja du vet. Han stöter båten med en lång käpp. Båten är avlång med en lykta i förren. Mannen i båten är Karon, han som för de döda till Hades. Han är sur och gnällig (särskilt när det gäller hans reumatism...) Han kräver ett mynt om spelarna skall komma över till Hades, vilket de inte har, annars kör han dem till den andra stranden. Han tror bestämt att spelarna försökte fuska genom att simma över Styx så han pratar ganska mycket om Kerberos fruktansvärda käftar. (Om du inte bajar så läs lite grekisk mytologi). På stranden står två personer som skall åka med Karon. Dom är väldigt oartiga mot alla som inte är bra nog att komma till Hades. Karon åker i väg med dom efter det att dom har stoppat var sitt mynt i en bössa han håller fram. Det står "till radiohjälp" på den...

4.11 The Witch

När spelarna piggnar till i vattnet så börja spela "the witch".

4.12 I dimmans land

Lämnade på stranden står de blöta spelarna och huttrar. Stranden är stenig och kal. Om spelarna börjar gå in mot land så gå direkt till nästa punkt men bortse från besättningen. Om de hänger vid floden hånder följande:

Efter en stund så tycker de sig höra årtag och någon som skriker med taktfull stämma: "Hej och hå!" och ibland ett "Men ta i då era slöfockar!". Ut ur dimman kommer ett långt skepp glidande. Spelarna känner inte igen denna typen av skepp men det är ett vikingaskepp... Beskriv det som ett långt skepp med fullt med roddare på båda sidor. Det har även mast men inget segel uppe, kanske p.g.a. att det är helt vindstilla. I förren sitter det ett monster/huvud utkarvat i trä. Längst sidorna sitter det sköldar, en sköld per roddare. Skeppet skjuter förbi i en hög fart och lägger till vid en brygga lite längre upp. Spelarna kan höra hur männen på skeppet kivas om något. Om spelarna går till bryggan så ser de att en person skall hoppa i land med en tros men vågar inte. De andra vikingarna vill att han spelarna skall ta emot den. Om de gör det så bjuder han senare in dem till Valhall. Annars så slänger de andra vikingarna honom i land med trossen innan de beger sig till Valhall.

4.20 Till Valhall vi gingå

Ovansatt om spelarna ser drakbåten, blir inbjudna till valhall eller inte så kommer de till slut att irra sig dit. Om de går efter vikingarna så kommer vikingarna först jaga en kanin så det tar en stund innan de kommer fram. Om de blir guidade av "hopp-i-land valle" så går han direkt till Valhall. Det tar ca 20 min att gå från stranden till Valhall och ju längre från stranden de kommer desto frodigare blir gräset och växtligheten i allmänhet. Landskapet är kuperat och själva Valhall ligger i en liten sänka. När de kommer över krönet så lättar dimman och de blickar ner mot det stora huset.

4.21 Saltarello

Redan från höjden kan man svagt höra "festmusiken" som strömmar ut genom den öppna dörren. Sätt på "Saltarello" med "två fläsk och en fisk".

4.22 Prat glada nordbor

Inne i Valhall är det liv och rörelse. Den enorma salen är fylld med bord som står huller om buller. Det är rökigt och i stort sätt alla platser är upptagna av stor växta, orakade män. Alla pratar, sjunger, skriker och festar. Gycklare och barder går omkring och höjer stämningen ytterligare lite. Spelarna blir antingen inledda eller så hittar de själva fram till några tomma platser. När de sätter sig kommer genast en flicksnärta med mat och stop med mjöd i. Dom andra personerna vid bordet pratar om sina plundrings färder till Vinland och hur de dräpte jättar då de kom över rimfrost. Maten är god men mjöden smakar lite mycket jäst för att kunna njutas av.

4.23 Utslängda?

Efter en stund med prat och skratt kommer besättningen in. (Om spelarna kom hit efter besättningen ~~sa~~ är det inte besättningen utan några andra vikingar...) Spelarna råkar sitta på dessa ~~vikingars~~ ^{dukt} platser. Dom blir utkörda bakvägen. Om spelarna säger vettiga saker eller om du vill ha kul blir de istället presenterade för Oden som direkt avgör att de inte är vikingar och låter koken Wilhem kasta ut spelarna genom köksdörren.

4.24 Minne 3.

När de kommer ut ur Valhall tilltar hungern ytterligare. Dom hann ju bara smaka på köttet där inne. Denna ~~starka~~ känsla får dem dessutom att minnas följande:

Liam 3:

För lite mer än ett år sedan var du i stort behov av pengar sedan dina spelskulder blivit en aningen för stora. Du var villig att göra vad som helst för att avskriva skulderna. ~~Och så~~ ^{Det var} kom det sig att en finanshaj vid namn Franz Jr Stark köpte dina skuldsedlar. Du blev därefter tvungen att göra honom den där ytterst otrevliga tjänsten... Men vad gör man med skulder på över \$ 100 000??

Du fick klara instruktioner och på kvällen gick du in med huvudnyckeln. I köket stod barnflickan, hon som senare fick skulden för det hela, och pratade i telefon. Du gav henne ett slag med pistolkolven och hon var helt blank. Sedan gjorde du din värsta handling du kan minnas, men \$ 100 000 är mycket pengar. Efter det att du stoppat in babyn i tvättmaskin gick du ut genom fram dörren som du noga låste efter dig. Din skuld var avskriven.

Mardrömmarna höll i sig i en halv ~~år~~ men sedan började du med koks. Endast i knarktripparna kände du dig fri från skuld...

Sov du lilla videung... Du kommer ihåg din favoritkommentar: "Sweet dreams, Baby!" som du använder med en ganska tätt frekvens. Keep cool gangster boy!

Franz 3:

Ja, din fru ja... Hon var förutsägbar. För två år sedan vart det helt enkelt för mycket. Hennes gnäll, hennes eviga tjat drev dig till vansinne. Det var då du började tänka på det och en mästerlig plan tog form i ditt huvud. För ~~lite~~ mer än ett år sedan fick du tag på ett stackars offer vid namn Liam som hade ådragit sig större skulder än han klarade av. Du erbjöd dig att lösa dessa skulder mot att han gjorde dig en tjänst.

När din dotter väl var död och barnflickan, Mary, som din fru anställt, fått skulden, tog (som du beräknat) din fru sitt liv och du kunde leende stå och räkna sedelbunten som livförsäkringen gett...

Andrew 3:

Du minns hennes röst i telefonen, ljuv som alltid. Ni diskuterade vad ni skulle göra när du kom hem till helgen. Hon skrattade lite, sedan smäll det till och blev tyst. Du ringde och ringde utan att få något svar på en timme. Sedan svarade hennes arbetsgivare, Franz, och han förklarade ganska sakligt att Mary ni satt på polisstation anklagad för mord.

Chocken satt kvar i kroppen i flera veckor. Domaren tog inte ditt vittnesmål på allvar, du var ju hennes pojkvän och "skulle kunna säga vad som helst". Och ~~sa~~ ^{förde} de bort henne till slakthuset där hon försvan bort från verkligheten...

Sofia 3:

Blodet rann ner från tavlan du fått av din man i sextioårspresent. Kattens kropp slog med en duns ner i första trappsteget och någonstans inne i ditt huvud skrattade SS-männen sina råa skratt. Mynningsflamman lyste upp hans ansikte, ett ansikte som nu har etsats fast i ditt minne. Det var han! Det var han som sköt dig. Det är han som är djävulen.

Gode gud, fräls oss från ondo...
Liam, varför sköt du mig?

Mary 3:

Domstolens hårda bänk var kall. Du lade handen på bibeln, svor att bara säga sanningen, inte undanhålla något och så vidare. Sedan fick du berätta om hur du nattat lilla Josefine och sedan ringt din pojkvän Andrew. Hela tiden försökte åklagaren förvränga dina ord till osanningar som var lika falska som anklagelserna mot dig. Sedan berättade du om hur du hört någon säga: "Sweet dreams baby" och sedan svartnade det för ögonen.

Du vaknade med en ordentlig huvudvärk och tog gråtande ut Josefines lilla späda kropp ut den varma ^{förbruknings}tvättmaskinen. När polisen kom grät du, men trots dina tårar blev du dömd till döden.

4.30 En golfbil utan Caddie

När de går över den gröna sluttningen bort ifrån Valhall hör de låga motorljud. Över kullens krön kommer det en golfbil, och sedan kommer det en till, och en till, och en till... Körande den första golfbilen är en glad äldre man vid namn Alberto Balsam. Han är glad för han har just vunnit Greengarden's golf cup. Det är en kup med 36 deltagare på 36 hål, men alla spelar samma hål samtidigt. Allt detta berättar han gärna för den spelare som hoppar in i bilen när han erbjuder sig att köra dem till Greengarden's. Han får åka först i golfbilskaravanen för att han vann. Han som kom tvåa är redigt sur och tutar ofta på Alberto. I alla fall bör spelarna åka med i golfbilarna, och Alberto är riktigt trevlig men kanske lite skrytsam, ~~dvs "Jag vann!!!!"~~.

Bilarna kör i väg från Valhall och över ^{de}perfekt klippta gräsmattor, upp på en ^{grus}väg och upp mot en herrgård. Dimman är nu helt borta och solen den ^{skiner} mellan molnen. ~~Det är vackert väder.~~ "Bilarna" kör igenom en grind där det står "Greengarden's". In genom en allé. I trädgården bakom allén kan man skymta äldre människor som spelar krocket, schack eller bridge. Några sitter också fredligt och sticker. "Bilarna" stannar i rondellen på gårdsplanen runt fontänen och Alberto stiger ur och går upp för marmor^{trappan}, upp till dörren där en äldre dam möter honom. "Hur gick det i dag då?" "Jag vann". "Vad snabbt det gick, jag vet inte ifall maten är färdig för ni pojkar ännu." "Vi har besökare" ~~pekar på spelarna.~~ "Ja, ja, ja, maten skall nog räcka ändå."

4.31 Alberto Balsam

När bilarna dyker upp pressar du i "Alberto Balsam" av "Aphex Twin". Det ger en skön känsla av ledighet.

4.32 Vad är 3NT?

Spelarna leds in genom några salar och någon ringer i en klocka. "Det betyder att maten är färdig, skynda er annars får ni köa!" Överallt kommer det pensionärer gående och spelarna förs in i en stor ~~mat~~sal. Det är en slags buffé med alla maträtter du kan tänka dig. Kyckling, omelett, köttbullar, skinka, Janssons, filé, sallad, paté, ostkaka, korv, biff, osv. Låt ditt ordförråd ~~störa här.~~ Spelarna kommer att få det dom vill ha ~~(och sedan hamma vid ett bord)~~.

4.34 Ut genom huvudentrén

Spelarna skall även bli utslängda här ifrån och det kan gå till på flera sätt:

- Om spelarna är otrevliga eller väldigt högljudda ~~sa~~ kommer pensionärerna köra ut dem. "I choosed Green gardens because i wanted to live in peace and quiet..."
- Om spelarna uppför sig kommer en tant vid samma bord plötsligt fråga en av spelarna hur denne skulle bjuda på följande kort i Bridge: spader 5, 8, Hjärter Kn, K, E, Ruter 10, D och Klöver 2, 7, 10, Kn, D, K.

Svaret personen vill ha är "en klöver" Om spelarna mot all förmodan skulle svara just det blir denne indragen i en lång bridge diskussion där det snart visar sig att han inte kan spela bridge. Om han svarar fel visar det samma sak. Snart haglar frågor som "Vad är tre sang?" "Vet du vad rokard är?" "Hur gör man en dam gambit?" "Vissa fransk öppning" "Vad händer om man krockar två klot samtidigt i krocket?" Hur som helst får spelarna för många frågor och de blir tillslut utköra ur Greengarden's. **OBS!!! Säg aldrig. Det vet inte din rollperson!! Det är en dödssynd och ett slag under bältet!** Om spelarn vet det så låt han briljera, men kom ihåg att greengarden mycket möjlig kan ha egna "House rules".

Kapitel 5: Tack för att ni åkte med PiPeTune Corp.

5.10 Ett gyllene fält med en hiss

Spelarna blir utkörd genom en annan port än den de kom in i. De står i en övervuxen trädgård med rosbuskar och äppelträd. En stig går i väg mellan träden. Stigen löper över ett krön och medan för spelarna finns plötsligt en stor dal. Mitt i dalen står det en hiss och runt hissen står det luftballonger, många luftballonger. Närmare bestämt 99 stycken numrerande från 1 till 99. I alla korgarna sitter det personer utom i den ballong som har nummer "99". När spelarna ser detta skall du stänga av musiken och det skall vara tyst för första gången.

5.11 Minne 4

Spelarna minns följande, eller tror sig minnas. Egentligen talar djävulen respektive gud till olika av personerna.

Liam 4:

Vad säger du Liam? Tror du Gud är så glad på dig? Tror du att skärselden är en angenäm upplevelse? Att brinna, att förkolnas...

Du kanske borde hämnas Franz för att han förstört ditt liv? Du kanske borde be Sofia och Mary om ursäkt? Fast å andra sidan är det ju djungelns lag som råder. Det är inte ofta vinnaren ber förloraren om ursäkt.

Survival of the fittest...

Franz 4:

Så vad säger du, mörkrets apostel? Har du fått de andra godtrogna idioterna att lita på dig än? Om inte så är det nog dags nu. Som Lucifers sändebud är det din plikt att locka dessa själar ner till din herres rike så att du mottar din härskares belöning i stället för hans vrede.

Speciellt den religiösa Sofia skulle vara ett kap för din egna belönings skull. Få henne bara in i hissen och tryck på 666 så ordnar sig nog allt...

Andrew 4:

Din mage drar ihop sig och inne i din själ känner du en fruktan för att lämna marken. Du minns din fruktansvärda flygrädsla och hissen ser uppenbarligen trevligare ut. Men ska du verkligen lämna Mary, nu när du äntligen fått träffa henne igen?

Sofia 4:

Din herre kallar på dig. Du känner hur han vill att du skall stå vid hans sida. De gyllene ballongerna är din väg till saligheten medan hissen förmodligen både kan gå uppåt och neråt. Följ ditt hjärta och du skall få återse Dieter.

Mary 4:

Dina känslor har växt till liv igen och du ser åter igen Andrew i det rätta ljuset. Han är din frälsare, din lycka och allt du egentligen någonsin drömt om...

5.12 Uppåt, nedåt eller mittemellan??

Nu kommer den röriga men ack så roliga slut ^{sett}scenen. Vi kommer att behandla detta ~~sätt~~ ur varje persons chans att påtvinga andra personer sin vilja genom våld, vilket tyvärr är vad spelarna brukar göra. Vi lutar förstås till det yttersta på ditt omdöme när det gäller de flesta situationer som kan uppstå.

Liam: Han är starkast, kan tvinga vem som helst av de andra spelarna dit han vill. Han vet inte vart han vill. Om flera slåss mot honom klarar han sig ~~dock~~ inte ensam.

Franz: Är jämn stark med Andrew. Starkare än de andra förutom Liam. Vill få in alla i hissen och trycka på "666".

Andrew: Vågar inte flyga men om Mary gör det ~~sk~~ kan han ta sig samman och lyckas klättra in i korgen till ballongen. Men sedan ligger han bara och skakar tills ballongen lyfter.

Mary: Vill nog bara följa Andrew men du får väl se var dom tar vägen

Sofia: Vill till luftballongen men är både svagast och långsammast

Hissen: beskriv inte hissen ~~sa~~ noggrant men om spelarna kollar så finns det två knappar, en med "666" på sig och en med "27".

Tidspress: När spelarna väl har läst lapparna säger en högtalarröst: "Avgång om två minuter." När dessa båda minuter är till ~~änd~~ åker luftballong med nummer 1 på iväg, strax följd av nr 2 upp till nummer 99. Det tar nästan två minuter till innan ballong 99 ~~lättar~~ lyfter.

5.13 Neun-und-neunsich luftballongs

Om nu spelarna åker med ballong 99 händer följande. Slå på "99 luftballongs" med Donn Ah, först på låg volym men ju närmare molnen desto högre volym:

Ballongen lättar från marken och långsamt stiger ni. Högre och högre från marken kommer ni. Ni börjar kunna höra musik och när ni kommer upp genom molnen ser ni, på en stor scen, står en äldre gubbe med långt vit skägg och i en vit särk och "headbangar" till musiken som dånar ur stora högtalare. Vid mikrofonen står en kvinna med tysk på ~~brå~~ (Donna Ah) och sjunger med en härlig stämma. Bakom en synt står en ängel och spelar med solbrillorna på. Och luftballongerna stiger till väder mot solen medan Donn Ah sjunger neun und neunsich luftballongs och gud headbangar och St per spelar synt. Med den underbara musiken ringande i öronen åker ni i det heliga ljuset.

Tack för att ni åkte med Pipetune corp TM, företaget som tar er till det eviga ljuset.

5.14 Slut

Ja det var det riktiga slutet det men självfallet finns det fler. Observera att du med all säkerhet få ~~köra~~ flera slut för risken för att gruppen splittras på slutet är överhängande. Kör då slutet i denna ordning. Helvetet, Himmeln, loopen, det övriga.:

Om spelarna fjantar bort sig någonstans så får du improvisera. Dom kanske varken går in i hissen eller luftballongerna och vad skall man göra då? Vi hoppas att du fixar det på ett smidigt och bra sätt men om dom inte kommer med ballong eller hiss ~~sa~~ irrar de omkring mellan livet utan mening. Dom kan aldrig komma till livet efter döden och kanske söker de sig till den riktiga världen ~~en dag~~ då blir de spöken men de träffar i alla fall folk.

Om spelarna är i hissen och trycker på "666" så kommer de till helvetet. Där plågas de i all framtid av demoner som gör sitt bästa för att få det att bli en riktig otrevlig vistelse. Spela "funny little man" igen.

Om spelarna är i hissen och trycker på "27" så är det bara att börja om. Dvs de kommer till hissen i början, de minns inget och ur en trasig högtalare kommer det någon skum musik. ("the trap" av "Mike Oldfield"). För evigt kommer spelarna gå runt, runt i denna loop som dom just spelat, och mellan varje varv så nollställs de.

5.20 Efter ord och allmänna kommentarer

Ja det var allt. Hoppas det har varit värt mödan att läsa för vi tyckte det var värt mödan att skriva. Vi förstår att musiken vi har valt ut kan vara lite knepig att få tag på men så är det bara. Om något är oklart är det bara fråga Nilsson eller mig. Ni kan nå oss, om ni inte känner oss, vilket ni med all säkerhet gör, på: Bauginx@Hotmail.com. Hör gärna av er..

Vi har i skrivandes stund spelat äventyret sju gånger, bland annat fem gånger på Minicon 4. Vi insåg under speltesten att det inte är nog lång utan "bara" ca två timmar. Men längre kan, orkar eller vill vi inte göra det. Vi funderar istället på att skriva ett till kortäventyr så att vi kan täcka ett spelpass. Äventyret skall gå i ett väldigt högt, intensivt tempo som är svårt att uppehålla utan minst en paus. Båda spelgrupperna som testspelade det hela verkade ha väldigt kul och vi som spelledare hade också det. Under Minicon verkade de flesta ha kul och det hoppad vi på. Här nedan följer en liten statistisk redogörelse för var de olika personerna hamnade. När vi väl har spelat de fler gånger så kommer vi att fylla på.

	Himmeln	Helvetet	Loopen	Något annat
Liam	5	1		1
Franz	1	3	3	
Andrew	4		3	
Mary	4		3	
Sofia	5	1	1	
Totalt:	19	5	10	1

Vad man kan se av följande, dock väldigt osäkert, är att Mary och Andrew följs åt (vilket är hela idén) och att Sofia kom till himmeln ofta, men det gör även Liam av alla personer. Den enda "något annat" som har hänt var att Liam dog genom att Franz skar halsen av honom (!!!). Man kan vidare säga att om Mary och Andrew väljer hissen så går den nästan alltid till loopen men om de väljer ballong så går hissen till Helvetet. Med lite mer grupper kan man nog ställa upp någon slags prognos. Därför vill vi att när du har varit spelledare för ett äventyr, fyller i följande tabell och skickar det till oss. Om du spelar det flera gånger går det självfallet att föra in alla resultat på en pappersbit. Vi skulle vara så tacksamma.

	Himmeln	Helvetet	Loopen	Något annat
Liam	/	/		
Franz	/	/		
Andrew	/ /			
Mary	/ /			
Sofia	/ /			
Totalt:				

Tack på förhand.

För övrigt vill vi bara säga att om ni har någon som helst kritik mot äventyret, så väl positiv som negativ kommer vi att lyssna och försöka ta till oss. Kontakta oss gärna om du vill ha något om äventyret utrett eller bara prata med oss. För övrigt: *Om ni är nöjda så är vi nöjda.*

Hej då och lycka till!!