

ARS MAGICA

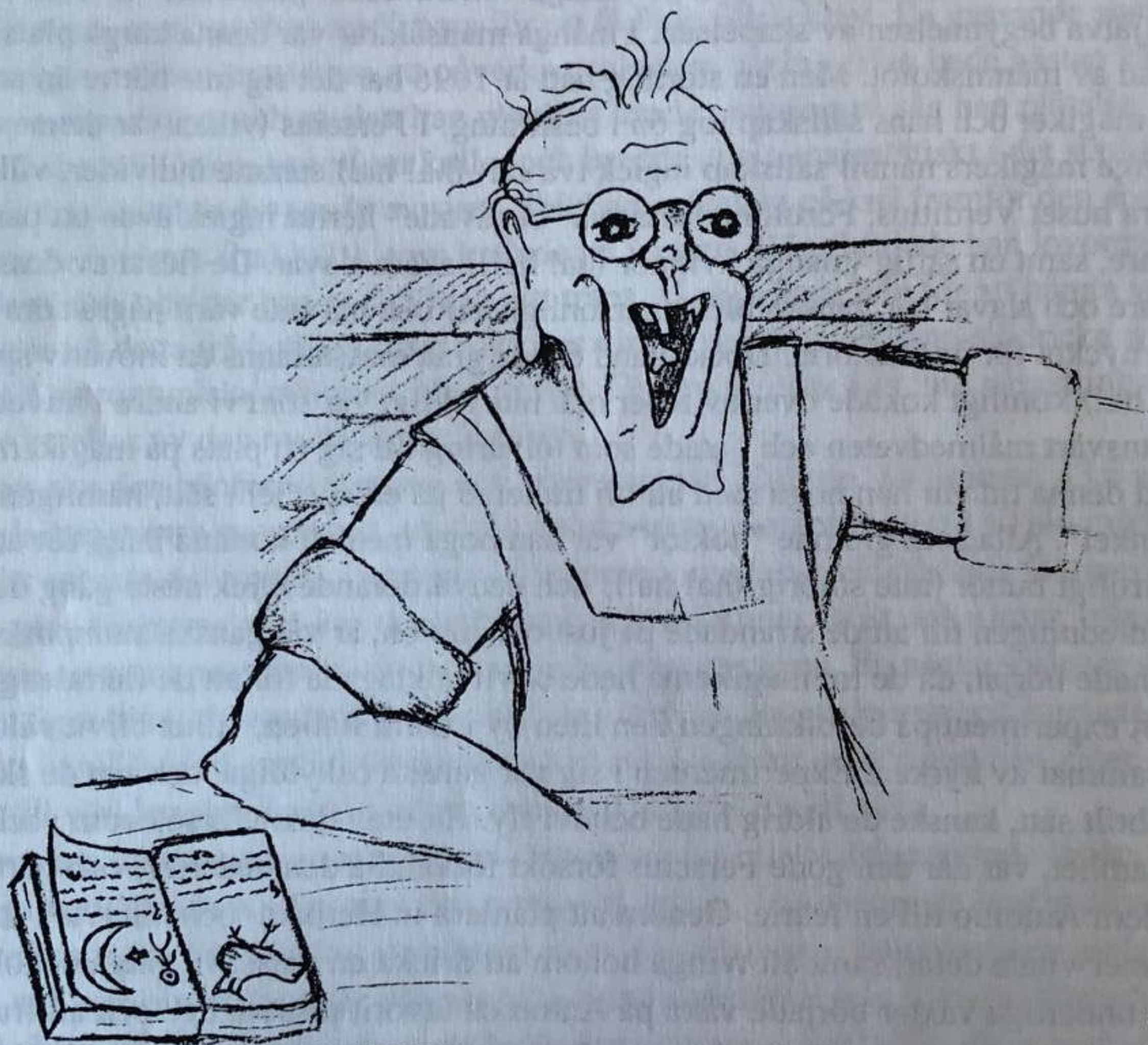
HIGH TECH/LOW LIFE

av

Pär Jorwén

och

Andreas Ekelund



OBS! DETTA SCENARIO SKADAR DIN HÄLSA ALLVARLIGT. REKOMMENDERAS INTE TILL PSYKISKT FRISKA ELLER I NÅGON FORM PIGGA INDIVIDER.

SOCIALSTYRELSEN

ARS MAGICA

Förord

I det gåtfulla Mythic Europe har magin alltid varit vetenskapens överman. Med magins gåva har människan i stort sett kunnat göra vad som helst, medan vetenskapen endast mött fysiologiska hinder. Vår episod handlar just om vetenskapens begränsningar och mans (sjuka?) försök till att uppfylla sina otaliga våta drömmar, genom att ge "modern" teknik en alldeles prägel. Måhända att många projekt aldrig blir annat än anteckningar och att några (de flesta) krävt många människoliv och brutna ben, men allt har ju ett pris.

Historia

Någonstans bland stans Biskayabuktens väldiga vattenmassor placerade vår Gud en liten klippö i själva begynnelsen av skapelsen. I många mansåldrar var denna karga plats helt obefläckad av människofot. Men en stormig natt år 1096 bar det sig inte bättre än att en ung Merinita magiker och hans sällskap tog ön i besittning. I Ferscius (vilket var denne förunderlige magikers namn) sällskap ingick två säl- (ha! ha!) samma individer, vilka påstod sig tillhöra huset Verditius. Förutom dessa två "begåvade" herrar ingick även ett par följeslagare, samt en saftig (många kvinnor (ha! ha!)) skara slavar. De flesta av dessa följeslagare och slavar bar ganska bleka personligheter och har inte varit några som betytt speciellt mycket för öns historia. Dock bland denna gråa massa fanns en inovativ spoling, som full- (ha! ha!) komligt kokade över av idéer och inte riktigt var som vi andra i huvudet. Han var fruktansvärt målmedveten och tjatade som tolvåring till sig en plats på magikernas båt. Redan vid denna tid var han noga med att bli titulerad på ett speciellt sätt, nämligen "Doktor Scheidbunkel". Alla som glömde "doktor" var han noga med att komma ihåg, för att kunna ge dem en otroligt butter (inte smörig (ha! ha!)) och nedvärderande blick nästa gång de möttes.

Nåväl, anledningen till att de strandade på just den här ön, är väl ganska slumpmässig. Hela företaget hade börjat, då de tre magikerna hade blivit anklagade för att de flertalet gånger, hade utfört experiment på befolkningen i en liten by i norra Italien, vilket blivit väldigt uppmärksammat av kyrkan. Experimenten i sig var ganska oskyldiga, och om de skött dem på ett mer subtilt sätt, kanske de aldrig hade behövt fly. Ett utav dessa försök som väckt störst uppmärksamhet, var när den gode Ferscius försökt förvandla den hederlige och hårt slitande familjefadern Antonio till en fearie. Genom att plantera in Herbam- och Vimvis i stackars Antonios mer vitala delar, samt att tvinga honom att dricka en massa hemliga dekokter, blev följden att underliga växter började växa på Antonios favorit pisseställen och att fru nedkom med en son, som hade potatisnäsa och gröna fingrar. Dessutom började Antonios känsliga organ mer och mer anta formen av frodig kaktus (nu blommar löken (ha! ha!)).

Tillslut var magikerna tvungna att samla ihop sina viktigaste pinaler och satsa sina samlade besparingar, på att leta upp en ny plats att husera på. Efter en lång och mödosam resa, kom de tillslut fram till den lilla ö, som för den närmaste tiden skulle bli deras hemvist.

Allt gick nu väldigt fort, covenantet inreddes snabbt i de naturliga hållrum, som hade bildats i klipporna och fick namnet "Waterworld" (med Kevin Covenant i spetsen (ha! ha! ha!)). Verditus magikerna såg till att använda sina magiska manicker på bästa tänkbara sätt, för att ge det en människovänlig miljö, och förutom magikernas insatts "hjälpste" även slaverna till att resa tornet och avverka en del av öns träd, för att bygga diverse möbler.

Under ett halvt år upprättades covenantet och till magikernas stora förtjusning bjöd landskapet dem på goda Viskällor. Bl.a. visade det sig att en mycket säregen och intelligent fisksort behagade att kleta sin rom mot grottväggarna i vissa halvt vattenfyllda grottor. Dessa

fiskägg var inte bara en delikatess, utan innehöll även en ansenlig mängd Mentemvis. Som fotnot kan nämnas, att magikernas groteska skövling av dessa, har med största sannolikhet lett till att arten är utrotad idag.

Om det gick snabbt att upprätta covenanten, så blev dess undergång ännu snabbare och ironiskt nog var det magikernas guld, Vis, som orsakade det. VIS- (ha! ha!) st, hade det inte varit för att den kreative Scheidbunkel... Ursäkta!! DOKTOR Scheidbunkel hade byggt den lömska orgeln, så hade det hela kanske inte urartat till den enorma katastrof, som med stormsteg gick ön till mötes.

För att göra en lång historia kort, i alla fall ganska kort, så kan man beskriva händelseförloppet ungefär så här:

År 1103 gav sig dr. Scheidbunkel ut för att skaffa material till sitt nya projekt, en gigantisk orgel. Han vandrade ut på ön och begrundade noggrant varje träd och märkte ansvarsfullt ut de som föll i hans tycke. De flesta träden, som fick "äran" att bära hans märke, var han inte speciellt nöjd med, men tog dem ändå bara för att få ihop tillräckligt. En gassande sommardag hände dock något oväntat, som kom att påverka projektets utgång. Han hade nästan känt sig färdig med sin expedition, och medan han planlöst irrade omkring så såg han plötsligt trädet framför sig. Det stod där ensamt på en kulle, och bredde ut sig majestätiskt i det starka solskenet. Med ett ansikte drypande av svett, föll han euforiskt på knä framför den enorma eken (OBS! inte Andreas (ha! ha!)), som kallade på honom. Högt började han lovorda denna imponerande planta och när han vaknade ur sitt trans, så skyndade han för att hämta verktyg.

Till saken hör att detta träd, vilket blev doktors virke (vem fan uppfann slödrickarn (ha! ha!)), innehöll astronomiska mängder Mentemvis. Givetvis visste han inte någonting om det, utan lät sig förtrollas av den nyckfulla grönsaken.

Dag som natt slet den hänförde mannen och efter ungefär 62 dygn, 14 timmar, 43.5 sekunder och en sjuhelsikes massa svordomar, stod det episka instrumentet färdigt i all sin mörka prakt. Vördnadsfullt smekte doktorn de gigantiska träpiporna, med en nyförälskads fascinerings. Sakta, sakta gled fingrarna mot den dunkelt upplyst klaviaturen. Milt och nästan frånvarande lät han handen, utan att pressa ner någon, svepa över tangenterna. En nästan plågsam tystnad rådde vid det ögonblicket över hela ön. Precis som världen stannade upp och kippade efter andan före ett handlöst fall genom Universum och där... bakom orgeln satt han, ödet, som skulle puffa till världen skoningslöst från sin trygga avsatts för att falla.

I vad som nu kan uppfattas som en evighet befann sig ön i detta ödesmättade limbo och så... Plötsligt slogs verklighetens näve mot den vrålande orgeln. I kakofoni av öronbedövande missljud skred som en obarmhärtig dödsängel över omgivningen, inget levande undgick att förskräckas, när vansinnets tonarter penetrerade deras öronhålor och slet tag i förnuftets ankare, med sådan kraft som till och med skulle fått självaste sankte Pär (Jorwén (ha! ha!)) att slänga nyckeln till pärlporten i någon djup insjö.

Katastrofen var nu ett faktum, magikerna vred sig i smärta och snubblade hals över huvud ut ur sina sanctum, för att snabbast möjligt förflytta sina lekamen från oroskällan. De två Verditiusmagikerna störtade sig själva i havet, medan alltjämt doktorn harvade vidare på sitt domedagsintermesso. Ferscius rusade så fort benen kunde bära honom ned till stranden och inledde en lång simtur.

Ferscius flykt blev dock ej så lång. Utanför ön lurade en vilsen kaskelot i djupet och påverkad av orgelns förtrollning växte lustarna i dess kropp. Kärleksfullt och leklystet inledde han sin parningsdans med den förtvivlade och vettskrämde magikern. Några smaskiga detaljer har vi inte tänkt att gå in på, utan lämnar det helt upp till de mer mörka delarna av er fantasi. Vi kan dock förtälja att det skulle behövas gigantiska mängder eltejp för att magikern någonsin skulle kunna forma sin avföring till en korv igen.

Ön blev nu en produkt av orgelns vansinne och här och var bildades olika grupperingar av de slavar och följeslagare som följt med. Epoken under magikernas regim föll genast i glömska och man kan säga att ön blev ett universum i sig. Dock så minns man dagen då allt bröt samman och benämner den "Skapelsen".

Detta är nu skådeplatsen för äventyret som väntar våra fyra "hjältar". En plats där den mentala hälsan inte längre existerar, utan allt levande styrs av fixa idéer och agerar på ett väldigt underligt sätt.

Inledning

Anledningen till att karaktärerna är här kommit till ön, är att de alla har varit passagerare på samma skuta, vilken under en storm och drivit kraftigt ur kurs. Efter halvdags lönlöst kämpande mot vädrets makter, så förliste den lilla skutan med man och allt (obs! inte Herr Slöjd). De enda överlevande är just RP:na, vilka har klamrat sig fast på en halvtaskigt byggd flotte och medvetlös drivit i land på ön. Där börjar nu denna sinnessjuka fars, med att VRAP (se nedan) strax tar karaktärerna i sitt våld.

En snabb synopsis

Karaktärerna skall först bli vänner med VRAP, vilka kan berätta en del intressant fakta. Sedan är den ganska fritt vad som kan hända, beroende på vart spelarna beger sig. Dock skall de inse att de måste ta sig från ön på något sätt, vilket visar sig endast gå genom att först träffa Rollo och av honom får reda på att de måste ha en bruksanvisning till Konrad och en nyckel till den samma. Bruksanvisningen är helt borta och de inser till slut att de får lov att klara sig utan den och vad nyckeln beträffar, så måste de ta sig dr. Schneidbunkel och testa någon utav hans uppfinningar för att få den. Om spelarna redan har varit hos honom och han har blivit iväg buren (se nedan), så finns han i sitt arbetsrum högst uppe i kärntornet. Dessutom måste de gå igenom en rafflande omgång av "fångarna på covenantet", för att få tag i det levitationsgryn, som krävs för att få plankpippin att flyga. LYCKA TILL!

Om ni inte förstod ett ord av denna synopsis, så läs vidare för att nå upplysthet. Våga dock inte ställa några vettiga frågor under spelledargenomgången, men kom gärna med några helt irrelevanta synpunkter på t.ex. apors sexualliv kontra tidig pälssömnad i norra Algeriet.

Feskekyrkan

De som sökte sina vägar ner mot havet efter skapelsen, bildade snart ett sällskap i form av en religiös sekt. Denna bygger på de "uppenbarelser" som en gråhårig slav, som kallas för "profeten" eller "översteprästen" hade. Vad han egentligen heter är det ingen som vet, vilket är gemensamt för alla medlemmar i kyrkan. De har inga namn, utan bara titlar. Detta fenomen har dock vissa begränsningar, vilka är lösta med ett nummersystem. Saken är den att om två eller fler personer innehar titel/namn, så tilldelas de ett nummer efter (ex. Prästen 2, Tjänaren 4). Dessutom förekommer dubbelnamn, som exempelvis Spanaren Tjänaren 2. I vissa extrema fall kan en person få väldigt många namn vilket anses vara en-orm-t (ha! ha!) prestigefyllt.

Folket som tillhör feskekyrkan bor i och omkring kyrkan eller är ute på uppdrag av översteprästen. Uppdragen kan vara allt ifrån att spana efter Bobo (deras gud heter så) till mission och skålputsning.

Själva feskekyrkan (nr. 4 på kartan) är en stor T-formad slattig träbyggnad, som de inneboende fanatikerna skruvat ihop av gamla solstolar. Kring denna heliga katedral ligger två mindre byggnader, vilka tjänar som bostäder, samt ett tämligen högt trätorn, i vilket det hänger ett rostigt ankare (Ringaren 4 Soldaten 2 Grodslukaren 3 Fisklukaren 1 slår på denna

Profetens uppenbarelser

I samband med skapelsen var den som skulle bli Profeten 1 Översteprästen 1 Prästen 1 Skomakaren 2 Braxtolkaren 1 Hjälmbäraren 1 Näsivftaren 4 Mustaschväktaren 1 Bingohataren 2 Spösktitaren 1 nere vid havet. Skådespelet han fick bevittna där var väl av den mer sällsamma sorten och för honom blev det en rent religiöst.

Vädret den dagen var lika katastrofalt som händelsen. Himmeln var svart, vidöppen och grym. Starka vindar ifrån havet slet skoningslöst i allt den berörde och hela tiden sken landskapet upp av mäktiga blixtrar från den orosfyllda skyn. Ön var ett inferno av kaotiska naturlagar och lika kaotiska onaturliga orgellagar. Ute bland de ständigt rörliga vattenmassorna dök plötsligt hans gud upp. Han hade tidigare varit katolik men vid detta speciella tillfälle visste han att den stora varelsen i havet, var den han hädanefter ville dyrka. Han stod på stranden och lät havet kasta sitt skummande innehåll på honom. Varelsen var, som ni kanske redan listat ut, den förvirrade kaskelot som lekte med Ferscius kropp. Den hade beslutat sig för att stanna kvar vid ön och när den upptäckte mannen på stranden, blev den alldeles till sig och började göra en massa komplicerade konster och blåsa luft hej vilt, vilket lät något i stil med "Boooo! Boooo!". Profeten 1 Översteprästen 1 Prästen 1 Skomakaren 2 Braxtolkaren 1 Hjälmbäraren 1 Näsivftaren 4 Mustaschväktaren 1 Bingohataren 2 Spösktitaren 1 blev fruktansvärt hänförd när guden plötsligt talade till honom och med sitt kroppsspråk visade, att han var utvald till att grunda en församling.

Tillslut föll han ihop av utmattning och vaknade nästa soliga morgon och sade: "Tack Bobo!", varefter han begav sig ut för att bilda en församling till valguden Bobos ära.

Motståndsrörelsen V.R.A.P.

Den befolkning av Faeries, som alltid har funnits på ön, vilka ända fram till skapelsen levde ett fridfullt och harmoniskt liv i något som de kallade "kollektivet", har nu på senare tid bytt inriktning från ett Vegetable-Rights-And-Peace-samhälle till ett mer militant "Vegetable-Rights-And-War", vilka bedriver en obarmhärtig kamp mot de sinnessjuka människor, som sedan en tid huserar på ön.

VRAPs ledare Schegg Bhevara har på senare tid startat en offensiv, vilken har till syfte att hämnas de blåsippor, som i början av konflikten blev statuerade som exempel för vad som händer med blommor som sticker upp (ur jorden(he? he?)).

Beväpnade till tänderna bedriver dessa kortvuxna varelser (40cm), ett gerillakrig mot överheten. De åtta lowfaeris (might 10 (Schegg Bhevara 17)), som ingår i rörelsen och har nu mer vikt sitt liv åt kampen. De är iklädda endast kamouflagebyxor, samt någon frän , huvudbonad (typ bandana, pannband eller kärringklut) och är bestyckade med pilbågar, knivar av faerie-iron och granatäpplen (biter man av stjälken, så exploderar dessa efter 5 sekunder i ett moln av sömngas (Staminaslag 9+)). Feariesarna ser ungefär ut som små goblins (stor näsa, grå hy och spetsiga öron).

Precis när RP:na kommer i land kommer de att bli tillfångatagna av VRAP. Dessa tror att RP:na är som alla andra människor på den här ön (puckon). Men efter en stunds förhör av karaktärerna, så inser de att RP:na är nykomlingar till ön och Schegg Bhevara berättar att om karaktärerna vill fortsätta leva, så bör de fly innan orgeln ljuder nästa gång. Han får en nostalgisk blick och fortsätter med att berätta om skapelsen och lyckliga den tid som var innan.

Numer är VRAPs medlemmar några av de mer sansade individerna på ön, trots att faeries har ett rykte om sig att vara tossiga så ter de sig normala gentemot människosläktet på ön.

Om kar. planerar något som skulle ligga människorna i fatet, så kan de få hjälp och bli medlemmar i VRAP. Låt gärna VRAP dyka upp ett par gånger under spelets gång och blanda sig i för att kolla om RP:na fortfarande är "normala".

Byn

Byn (nummer 3) består av sexton hus av varierande storlek och kvalitet. Dessa är rester av vad som innan var slavernas baracker och har nu p.g.a. bristfälliga underhåll förfallit en aning. I byn bor 48 personer, vilka är mer eller mindre tossiga.

Det första spelarna kommer att se när de närmar sig byn (förutsatt att de kommer från vägen), är en träbur stående ett stycke utanför byn vaktad av två vakter. I buren sitter öns enda normala människa Ludvig, som blivit dit placerad av befolkningen i byn för att de anser honom vara gravt sinnesförvirrad. Vakterna är tvillingbröderna Oke och Eko, vilka troget vaktar den väldigt "sinnessjuka" Ludvig. Oke är den utav de två som besitter talets gåva, medan Eko endast klarar av att härma det som brodern häver ur sig. Det enda som är sjukt med Oke, är att han bryter på en dialekt, som närmast kan beskrivas som skånska.

RP:na kan om de finner det underhållande samtala med Ludvig, han kan då förtälja ungefär samma sak som VRAP (han är V-RAPare själv (ho! ho!)). Vill de göra VRAP glada så kan de ju alltid försöka frita honom, men Ludvig själv är så till den milda grad uppgiven, att han kommer sitta kvar på platsen och vägra röra sig en meter.

Väl inne i byn kommer kar. att konfronteras med en mängd vridna individer (improvisera några sjuka jävlar). Efter en tids "samtalande" med diverse folk, så kommer de att bli att hänvisade till "by-gnällsten". Denne är helt övertygad om att han är en papegoja och sitter därför uppflugen på en stor fågelpinne. Han kommer att sitta och papegoja-sig, medan karaktärerna bombarderar honom med frågor. Med att papegoja-sig menar vi härma, flaxa omkring (gå och flaxa med armarna), samt göra några graciösa störtdykningar från pinnen med snoken före, vilket hans svullna ansikte ("lillen" Eklund-näsa, ständig fläskläpp (näbb) och total avsaknad av fjädring (he! he!) i kroppen) och prata kraxigt med upprepande fraser. Om spelarna inte uppträder på ett vansinnigt sätt, så kommer gnällsten se till att de blir skickade till byns hjärnskrynklande herr Slöjd.

Herr Slöjd kommer att göra psykologisk utvärdering av karaktärerna, eller i alla fall påbörja en. Herr Slöjd är nämligen lika kokt som resten av byborna. Herr Slöjd är inte riktigt klok. Herr Slöjd börjar nämligen fanatiskt dunka sitt arma huvud allt vad han orkar i sitt saftiga ekskrivbord, så fort någon i hans omgivning skulle nämna ordet "och". Nu är det så att Herr Sløjds dunkande så pass hårt och taktfast, att byns spelmän har tagit sin boning i Herr Sløjds enorma skrivbord och efter en liten stunds dunkande, så hoppar de käckt fram ur intet och spelar ett ackompanjemang till Herr Sløjds bossanova-takt (det behöver inte nödvändigtvis vara bossanova, utan ibland kan Herr Slöjd stämma upp i en härlig tango). För att framkalla detta någorlunda sällsynta fenomen, så måste RP:na upprepade gånger säga ordet "och". En gång framkallar bara ett par dunkningar. De två käcka spelmännen med enorma tandkrämsreklams-leenden har varsitt glättigt instrument (typ flöjt och fela (även den bäste kan(ha! ha!))) och har på sig lustiga hattar. Vad som än händer, så kommer Herr Slöjd så småningom beordra (antingen verbalt eller genom morse) byborna att bygga en ny bur till de sjuka (spelarna (ha! ha!)).

Förhoppningsvis så märker de detta, trots att Herr Slöjd gör sitt livs konsert, och flyr från byn hals över huvud. Om de skulle vara alldeles för uppslukade av Herr Sløjds skaparkonst, eller på annat sätt stanna kvar i byn tills burarna är klara, så kommer de att brutalt göra Ludvig sällskap. Skulle detta hända så kan de, dels njuta av Herr Slöjd ett tag till framöver och dels bli befriade av VRAP följande natt.

Exempel på vridna bybor

- * Ett gäng människor (4 st) är fast beslutna om de är får och betar troget på de gräslösa slätterna utanför byn.
- * En man som är totalt övertygad om att människans medel för transport är händerna. Han kommer hänga efter RP:na och klaga och skratta åt deras fåniga sätt att ta sig fram på.
- * En kvinna som sitter och säljer allsköns skräp vid byns brunn. Hon kallar till sig rollpersonerna och proklamerar högljutt sina varor. Dessutom tycker hon att hon har viktig information till dem. Denna kvinna har sextio personligheter, en för varje minut i timmen. För att nämna några är hon bl.a. landhajsjägare, påve, sierska, prostituerad och boxare mitt uppe i en viktig titelmatch mot en av RP:na. Någon vettig information får de dock inte.
- * En yngre bybo tror att han är en mystisk individ (som skriker 08!, Laserkamera!, Soaka ner i generation!, slå klättra! o.s.v.).

Mist of Change

På öns centrala delar (inte vitala (hysteriskt ha! ha!)) hemsöker sedan skapelsen en mystisk dimma (nummer 5). Den sprider sina slingrande armar runt omkring det som en gång var en ståtlig ek. Det var denna ek som dr. Scheidbunkel förvandlade till pinnved och sedan byggde tidigare nämnda orgel av. Denna dimma är inte vilken dimma som helst, utan besitter förmågan att förvandla det som skulle snubbla in i den, till i stort sett vad som helst utom en röd kanin.

Det var här som Byfånen råkade trilla in under en sen eftermiddag och utkommen som sprattlande brax, blev han genast omhändertagen och helgonförklarad av feskekyrkan. Nu mer tillbringar han sin tid i den tämligen runda skål, som står vid altaret i feskekyrkan. Där bubblar han lite då och då, vilket tolkas högaktningfullt av Braxtolkaren 2 Byxlapparen 1 Nej-röstaren

23 Ja-röstaren 12 Vet-ej-aren 1.

In i dimman

Om någon utav karaktärerna skulle bege sig in i dimman, så kommer de finna sig själva aningen modifierade när de kommer ut. Här är en käck lista på vad de kan tänkas bli. Har du någon kulig idé själv, så använd den.

Slå 1T10

- 1: Lapp (obs! ej same, fast med 1T10 renar)
- 2: Tysk turist (Günter Durchfall ur landhajen)
- 3: Giraff
- 4: Ingen synlig effekt. Dimman har trängt in genom rektum och individer lider av sanslösa gaser i magen, vilka kan mutera diverse föremål, som den kan tänkas svepa över.
- 5: Brax (Feskekyrkan jublar!)
- 6: Maskros
- 7: Ingen synlig effekt. Individen kommer att automatiskt få resultatet "botch" på alla utförda handlingar de närmsta T6 dagarna.
- 8: Galt (obs! Inte Jonas E.)
- 9: Byte av kön.
- 0: Ingen effekt. Grattis!

Covenantet Waterworld™

Likt magnifika torn (nummer 2) i en usel actionrulle, så sträcker sig Waterworlds tre illa medfarna torn upp mot den sargade skyn. I Waterworlds mystiska domäner huserar ingen annan än... självaste doktor Schneidbunkel, vars intellekt inte kan beskrivas med de fåniga ord som vi är nödgade att använda. Det är helt enkelt abnormt, spännande, överraskande, choklad, roligt, för att inte säga gödsel.

Hans utseende avspeglar en del av denna abnorma hjärnkapacitet och det fullkomligt lyser galenskap och uppfinningsriktighet om denna spensligt byggda tyrol. Schniedbunkel ser ut som ett tandlöst kalkbrott. Några strimmor av stripigt vitt hår täcker hans i övrigt kala hjässa. Dessa ser mest ut som antenner på en radiomast och fyller ibland en liknande funktion. Hans ögon är stora och avspeglar inte på något sätt den intelligens som döljs bakom dem. Det enda som täcker hans 1.68 långa lekamen är ett par hurtiga lederhosen och ett muntra stövlar med knätoffs.

Förutom doktorn befinner sig ett antal upppassare, uppfinningstestare, regelrätta slavar, samt förste Konrad flygare: Ino-ita-uto-shita, som har gjort processen kort med covenantets bandagelager. För närmare beskrivning av vad Konrad kan tänkas vara, så läs Rollo & Co.

Själva innanmätet av Waterworld upptas till största delen av mer eller mindre vridna uppfinningar (ha! ha!) (se appendix). Den sal, som en gång var stora möteshallen, är nu till bristningsgränsen fylld av den diaboliska... mörka... hemska... gotiska... juicepressande orgel, som en gång i veckan hjälper Herr Slöjd och hans band med underhållningen. pung(t) (hö! hö!)

I covenantets nedre regioner finns nedgången till källaren, som huseras av en rad underliga kufar. Ex. Gunde Gök med anhang (för mer information om Gunde ring 071-617858 eller läs kapitlet "Fångarna på Covenantet").

När karaktärerna gör entré, så gör även doktorn (som kan komma(ha! ha!)) en kanske mer dramatisk sådan. Han håller nämligen på att testa sin senaste uppfinning "Den Doktor Schneidbunkliska Auf Den Trappen Bequemlich Topfen Kopfen", med inbyggt akvarie. Först hör de bara ett duns. Och så ett till duns. Och så ännu ett duns. Sedan ett duns duns, följt av ett

luns. Duns! Duns! Duns! Och så i ett taktfast ökande antal dunsar (viktigt! Glöm ej att var sjätte duns är ett luns). När det dunsats och lunsats i cirka en minut uppenbarar sig ovan beskrivna figur (obs! inte Herr Slöjd!) i närmsta trappa, ridandes på det som faktiskt är "Den Doktor Schneidbunkliska Auf Den Trappen Bequemlich Topfen Kopfen" och han fortsätter in i närmsta logiskt riktiga vägg med ett brak. För närmare beskrivning av "Den Doktor Schneidbunkliska Auf Den Trappen Bequemlich Topfen Kopfen", se appendix.

Nu kommer den stora övertalningskampanjen, den blå slagne doktorn (obs! inte Herr Slöjd) lovar dem en suverän lön, mot att de testar hans "ofarliga" konstruktioner. Givetvis skryter han vilt och brett om sin kreativa förmåga och sina genialiska uppfinningar (obs! inte Herr Slöjd). Troligtvis avböjer spelarna och då kommer doktorn "Give them an offer they can't refuse". Blixtsnabbt sliter han fram ett avhugget hästhuvud och tycker:

- "Ich will er einen ergebnis ni könnten haben kan!" och med hästhuvudet, så klubbar han närmsta individ (vilket kanske är en liten sälunge?) och genast strömmar en massa slavar in och bär iväg hästhuvudet med doktorn, som vildsint skriker:

- "Ich habe sauerkraut in meinen lederhosen!" och "Fläken Sie bitte Fraulein!" till Lady Lufsen.

Spelarna är nu i stort sett fria att göra vad de vill på covenantet och kanske till och med råka ofrivilligt testa någon manick.

Rollo och Co

När RP:na närmar sig den ansamling av två skjul och något som kan liknas vid en stor ramp av trä, så hör det bekanta ljudet av en något vildsint snickare (vilken kaotiska hammarslag inte alls kan jämföras med Herr Slöjds mer taktfasta dito) inifrån det stora skjulet. Ljuden kommer ifrån Rollo, som håller på att lägga en sista hand på Konrad 23. Konrad 23 är doktors våtaste dröm och för att få fram denna (senaste i raden av många (23 st)) träpippi, så har det krävts en hel del slöjdarbete (ha! ha!). För er som inte har förstått det, så har doktorn alltid drömt om att få flyga och för ett tag sedan lämnade han en ritning till Rollo, som är hans personliga snickare. Flera stycken utav dessa, med trampor framdrivna, flygfän har gått i stöpet direkt efter "take off", vilket Ino-ita-uto-shita bittert erfarit 22 ggr. Egentligen är Ino-ita japansk ninja och en av de mest smidiga personerna på denna jord, men nu klarar han knappt att sitta på dass utan hjälp.

Det som är kvar av övriga Konrads ligger bakom den, från rampen sett, närmsta klippa (obs! denna groteska ansamling virke ser inte karaktärerna förrän det är försent). Att flyga Konrad är det enda sättet att ta sig ifrån denna angenäma klippö. Dock så behövs en startnyckel (som doktorn förvarar i höger lederhosen ficka) samt någon slags bruksanvisning, som skall finnas i doktors filskåp (finns någonstans i källaren). Rollo kan tala om allt detta för RP:na, om de står ut med att tala med honom.

Rent informationsmässigt kan vi avslöja att det behövs de leviterande gryn (se fångarna på covenantet), för att undvika samma upplevelser som Ino-ita.

Rollo är en mycket burlesk och vulgär filur. Han talar knappt en mening utan att flika in ett "pess", "kuk" eller annat vulgärt uttryck. Själva kroppshyddan kan liknas vid en vilken snickares som helst, så kan även utseendet (förutom de flaskbottnar till glasögon, som tungt hänger på hans näsa).

Källaren (katakomberna)

RP:na kommer att ta sig ner hit för att leta efter filskåpet (obs! inte Herr Slöjd), eller eventuellt efter Koko (ubåten). Innan de hinner så långt kommer de att bli antastade av Gunde och hans vänner, som huserar i de milsvida korridorer som källaren utgör. När väl Gunde är avklarad, så finner de mycket riktigt Koko liggandes vid en brygga i en underjordisk vik (Koko ser ut som en stor trätunna med en stor ankfot av trä på varje sida och den drivs också med trampor).

Om de letar efter filskåpet, så finner de det också. Det står helt slumpmässigt utplacerat i en gång (i filen "Bruksanvisningen för Konrad" finns dock "Metafenomenologokosmisk analys av entiteten icke materiell utfyllnad av hålrum", som hamnat där av misstag). Låt Rollo komma gåendes precis när de har öppnat skåpet och få dem att känna sig pressade att bara rycka åt sig vad som finns. När de har upptäckt sitt misstag, så går det inte att komma in i skåpet igen (Rollo har låst det och matat Ino-ita med nyckeln).

Gunde och "Fångarna på Covenantet"

I en del av det Gary Gygaxigt virvlande tunnlar som ringlar sig fram i riklig mängd genom ön, så har den f.d. tyrolske plankåkaren Gunde Gök slagit sin rot. Tillsammans med en skara lojala undersåtar, har han mödosamt (inte mödomsamt (hehiehohoho!)) uppfört sitt livsverk. Livsverket är ett antal grottrum, som Gunde och Co förvandlat till vad de kallar "celler", men som egentligen är rum fyllda med diverse konstigheter, vilka inträdaren i cellen måste klura sig igenom för att komma åt den nyckel, som av någon mystisk anledning finns där. Gunde har tänkt att genom denna revolutionerande lek (springa i celler, hämta nycklar o.s.v.) slå sig in på den internationella underhållningsmarknaden och tjäna en saftig hacka pengar på kuppen. Eftersom hela härligheten just är färdigkonstruerad, så saknas bara en sak för att Gunde skall hoa (för övrigt är Hoa en konkurrent i underhållningsbranchen) av lycka, nämligen ett lag (Gunde kallar de som tillsammans skall lösa cellerna så). Därför kommer Gunde med den grad våld som krävs, tvinga första bästa skara individer att delta i hans nyskapade företeelse.

Själva händelseförloppet i denna lek går till som följer:

Det hela inleds med att Gunde tar emot laget, som skall ge sig i kast med lekens lömska fällor och interviewar dessa individer samt frågar efter lagnamn och en käck lagramsa (utan lagramsa ingen lek). Därefter så beordrar Gunde Sulo (en stor, fet, stark Bobo liknande filur med bar överkropp) att slå i gong-gongen, som startar leken. Efter detta så skickar Gunde en av deltagarna till Flygochfara, en senil gammal gubbtjuv, som skall ställa denne en gåta (gåtorna kan vara vad som helst, hitta på någon idiotisk eller ta någon av våra bifogade) (kom dock ihåg att gubbjäveln är i det närmaste stendöv).

Under tiden så har Gunde tagit övriga deltagare till cell A. Detta kan vara någon som vi bifogar i ett appendix eller en egen. Och på detta vis fortsätter det ända fram till fjärde och sista cellen. Vad de skall använda nycklarna till vet nog inte ens Gunde, men de är ganska roliga (de kan ju alltid mata Ino-Ita (obs! inte Herr Slöjd) med dem).

Nu är det dags för finalen. RP:na visas in i en stor grotta, vars golv täcks av bokstäver i en klurig ordning. De skall nu lista ut vilket ord Gunde tänker på och ställa sig på dessa bokstäver. Gunde ler nöjt, eftersom han vet att ordet innehåller fem bokstäver och spelarnas lag endast består av fyra personer. Själva ordet är dock inte så klurigt som man kan tro att lista ut, då det nämligen bara finns fem olika typer av bokstäver och dessa är "G", "U", "N", "D", "E" (berätta vilka bokstäver (TYSON-POWER) som finns i fel ordning, så att det blir lite klurigt, du kan till exempel ta "N":et först o.s.v.). När spelarna lyckats ställa sig på dessa bokstäver, så

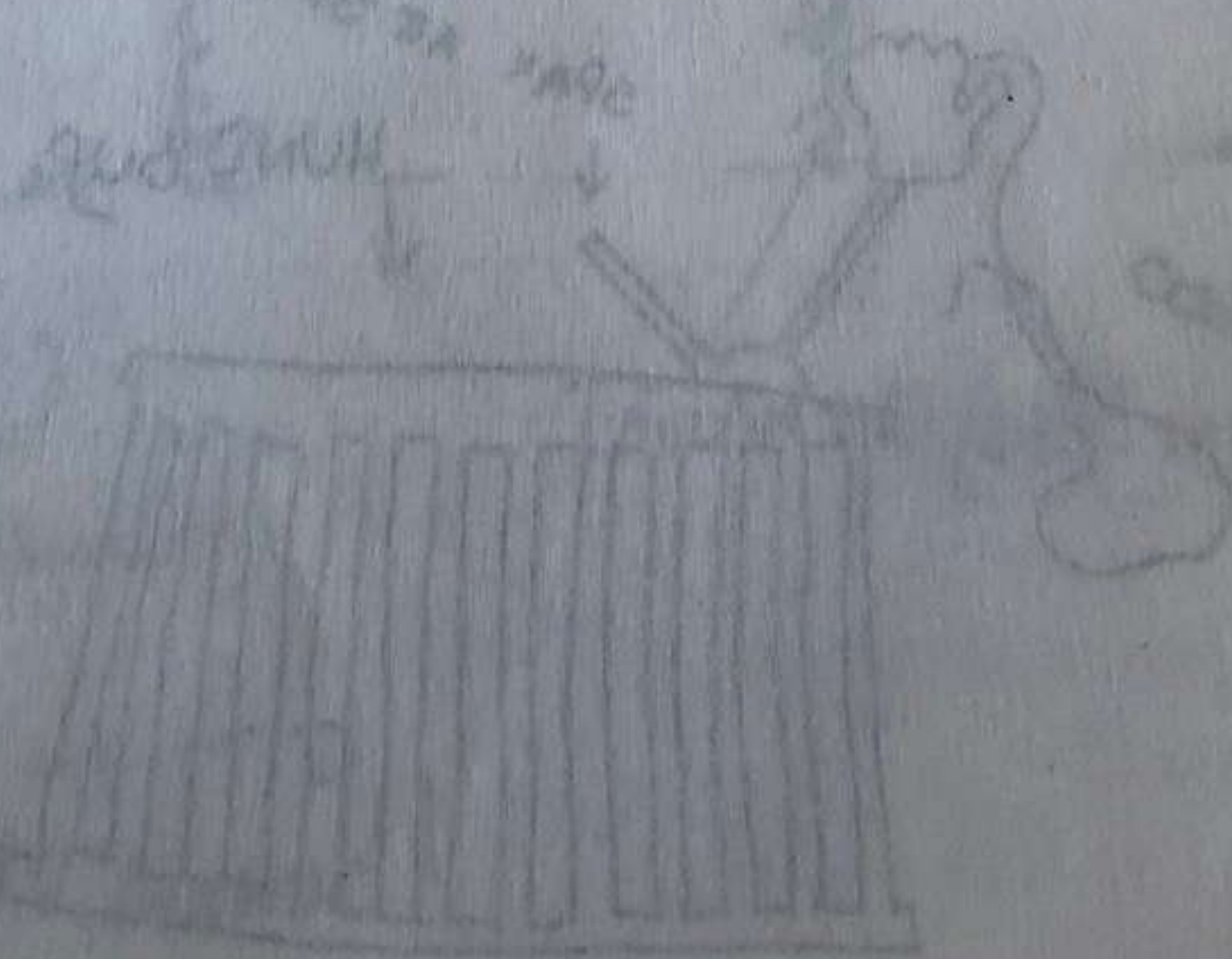
blir Gunde alldeles till sig i trasorna och brölar på sin löjliga dialekt, att första priset är på väg. Eftersom Gunde inte är särdeles tät, men har en bisarr böjning för gryn (vilket förstapriset består av), så öppnas en lucka i golvet och leviterande gryn strömmar ut. Med hjälp av dessa gryn, så kan nu RP:na få Konrad 23 (obs! inte Herr Slöjd) att flyga en liten sträcka. Långt nog för att de skall kunna glidflyga bort från orgelns räckvidd och sedan paddla mot nya mål. En kul grej med grynerna är att det kommer bli tämligen svårt att frakta iväg dessa gryn. Det kan dock lösa detta problem genom att hålla vatten (ev. pessa på dem), eftersom de sväller upp förlorar sin magiska effekt tills de har torkat. Om du känner dig som en gudfruktig och god spelledare, kan (du lägga in Herr Slöjd ännu en gång i scenariot) låta dem märka att några gryn är fuktiga och därmed inte flyger.

Bakgrund för de så kallade spelarna (som den så kallade SL får förmedla på något lämpligt vänster eller höger, men helst inte center och absolut inte genom buktalning, eller annat för karakätrer hälsovådligt sätt)

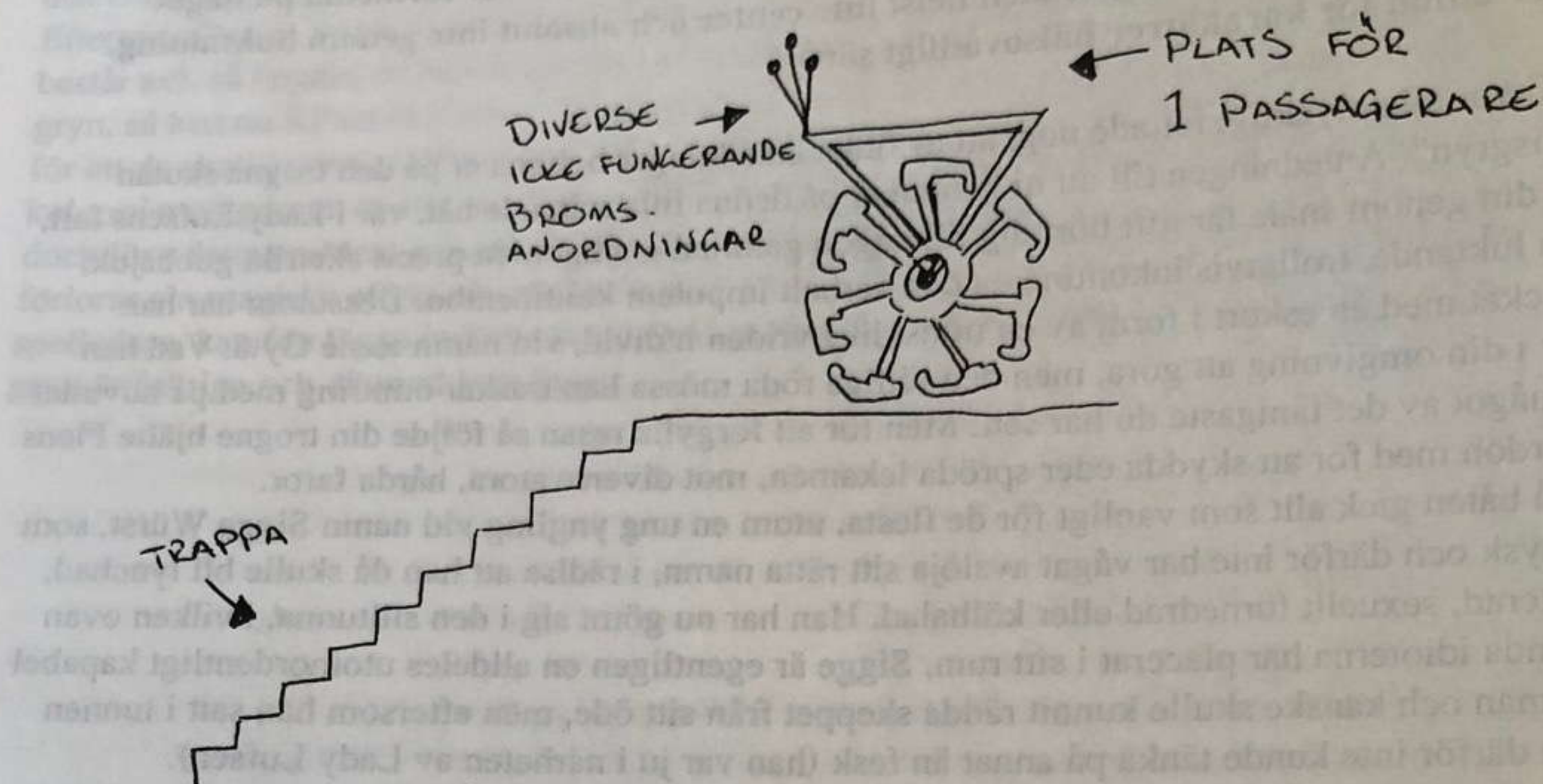
Ni var alla olyckligt lottade nog, att av olika anledningar befinna er på den trogna skutan "Risgryn". Anledningen till att ni befann er på denna lilla rultande båt, var i Lady Lufsens fall, att din genom snåle far gift bort dig till någon gammal gnetig, men precis sketrik, gubbsjuk, illa luktande, troligtvis inkontinenta och verbalt impotent kontinentbo. Dessutom har han skickat med en eskort i form av en minst lika vriden individ, vid namn René Gytá. Vad han har i din omgivning att göra, men den löjliga röda mössa han traskar omkring med på huvudet är något av det fånigaste du har sett. Men för att förgylla resan så följde din trogne hjälte Flens Gordon med för att skydda eder spröda lekamen, mot diverse stora, hårda faror.

På båten gick allt som vanligt för de flesta, utom en ung yngling vid namn Sigge Würst, som är tysk och därför inte har vågat avslöja sitt rätta namn, i rädsla att han då skulle bli lynchad, torterad, sexuellt förnedrad eller kölhalad. Han har nu gömt sig i den silltunna, i vilken ovan nämnda idioterna har placerat i sitt rum. Sigge är egentligen en alldeles utomordentligt kapabel sjöman och kanske skulle kunnit rädda skeppet från sitt öde, men eftersom han satt i tunnan och därför inte kunde tänka på annat än fesk (han var ju i närheten av Lady Lufsen).

Kort och gott, så förliste hela skutan med man och allt. Utom den lilla del, som utgorde eran hytt. Den fortsatte att flyta p.g.a. René spillt ut någon slags underlig bryggd på cirka 25 liter. Det var när hytten i ensam majestät började flyta iväg Flens märkte att det fanns en tjuvvikare i rummet. Med nagelfilen i ena handen, så slet han upp den inte ont anande Sigge och skulle just slänga ut denna på däck, för ett tilltänkt spöstraff (Flens visste inte att Sigge var tysk, då han i sådana fall vidtatt grövre åtgärder, som sig bör). När han märkte att däckets och övrig personal + båt var spårlöst försvunnen, så slet en mäktig våg tag i hytten och slungade upp den mot klipporna med en sådan våldsamt kraft att den gick i en hel massa bitar. Själva föll ni ner i havet och efter en tio muters simtur kom ni utmattade i land på den lilla ön. Trötta efter den ansträngande simturen lade ni er och tackade stranden under era fötter.

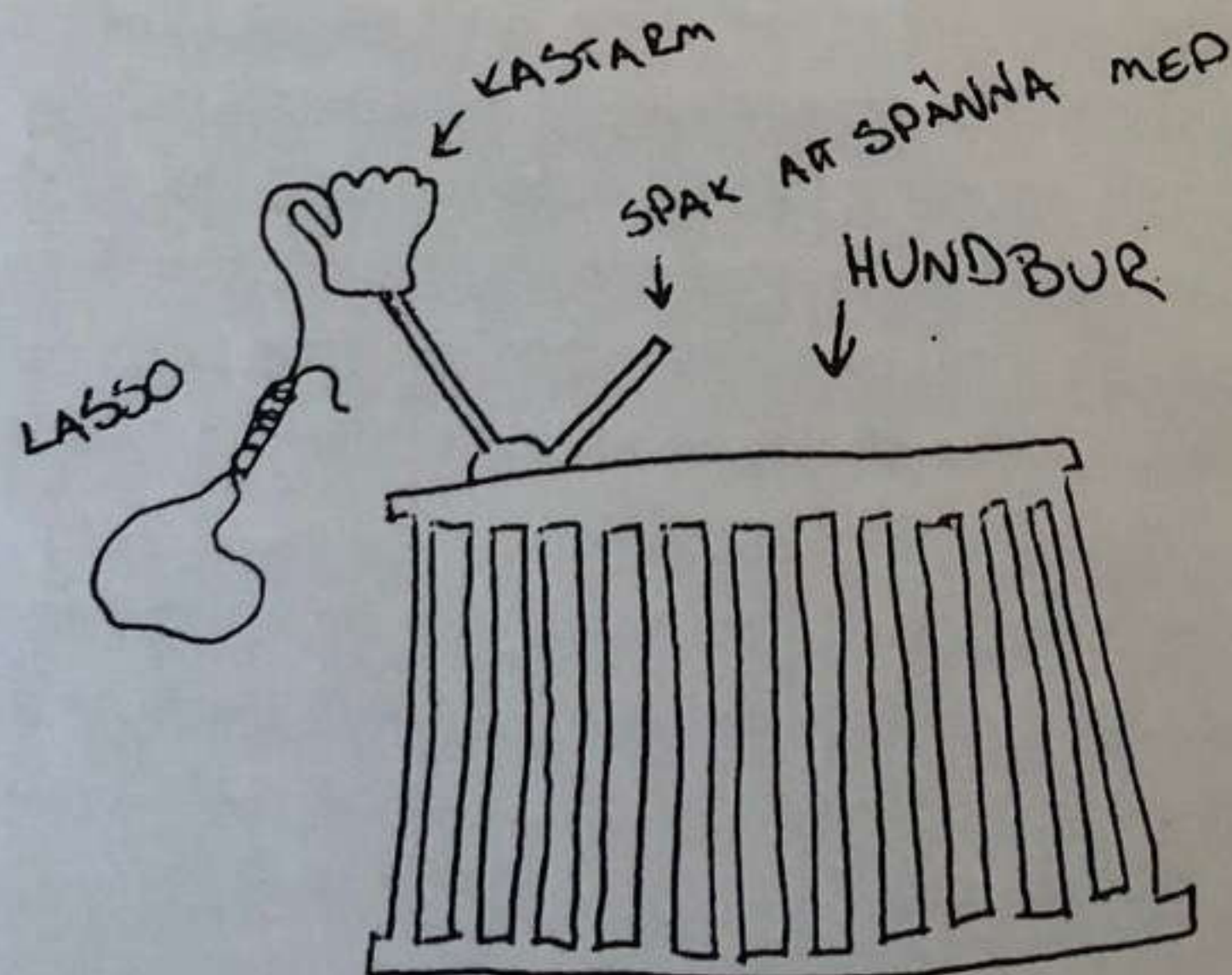


"DEN DOKTOR SCHNEIDBUNKLISKA AUF DEN TRAPPEN BEQUEMLICH
TOPFEN KOPFEN"



OBS! DETTA ÄR BARA EN RITNING. DEN RIKTIGA KONSTRUKTIONEN
KAN INGEN MÄNNISKA FÖRESTÄLLA SIG.

"DEN DOKTOR SCHNEIDBUNKLISKA HUND MITGEFÄNGER"

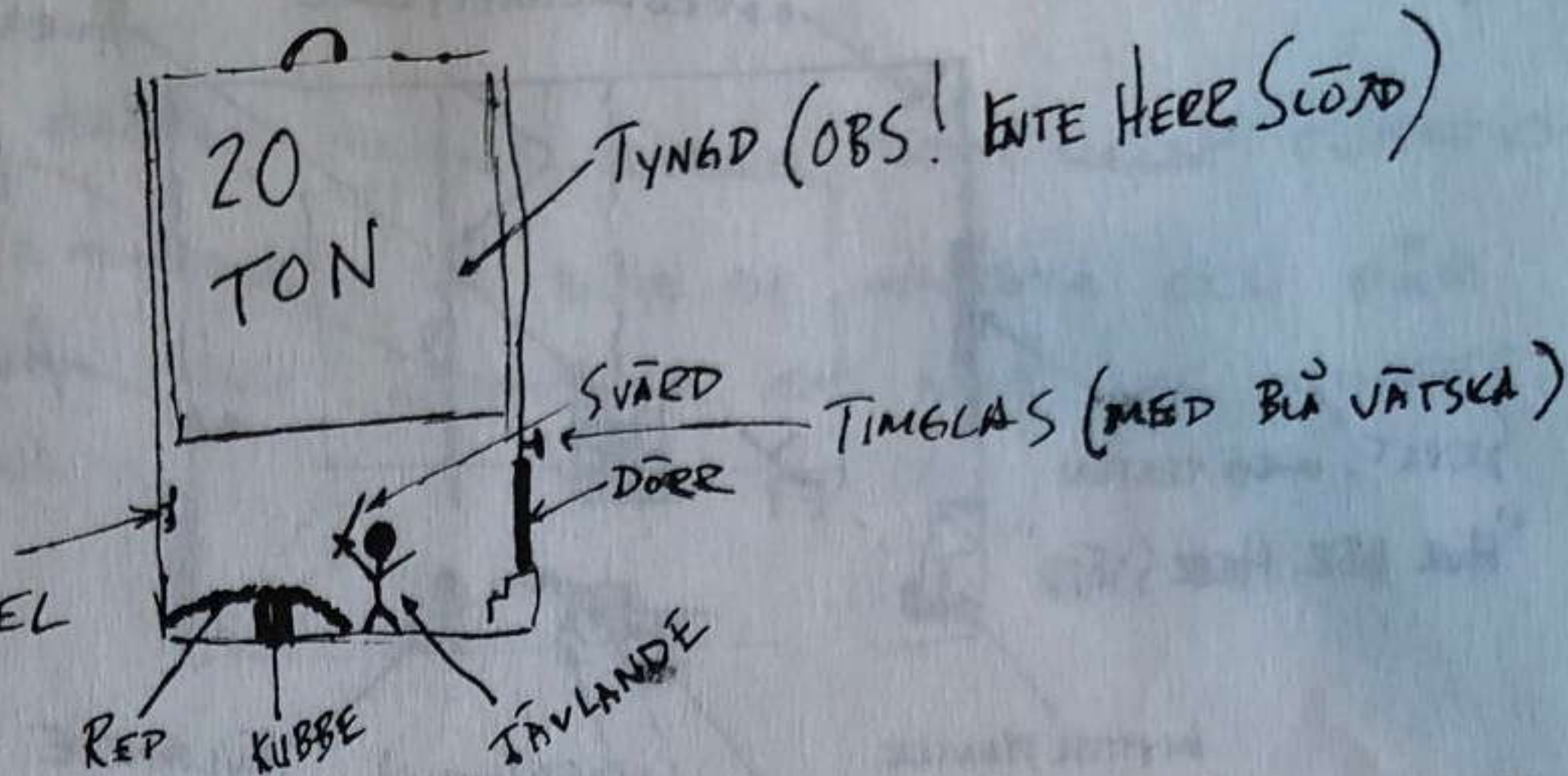


DEN HUND SÖLLEN IN DEM LASSO GEFÄNGENFASTNEN UND
IN DEM BUR GESLÄFST.

CELL A:

I CELL A FINNS
EN(1) NYCKEL.

OM TÄVLANDEN HUGGER
AV REDET SÅ FÅR DENNE
20 TON I KULAN



LÖSNING: TA NYCKELN! GÅ UT TILL DEN EXALTERADE GUNDE.

CELL B:

I CELL B FINNS EN
KLÄTTER-VÄGG + EN AV

DR SCHNEIDBUNKEL KONSTRUERAD

"DEN SCHNEIDBUNKELSKA AUF DEM
FENSTER ZUM INFORMATION BITTE
HÜSSER FÜSSER" SOM ÄR EN "HUS"

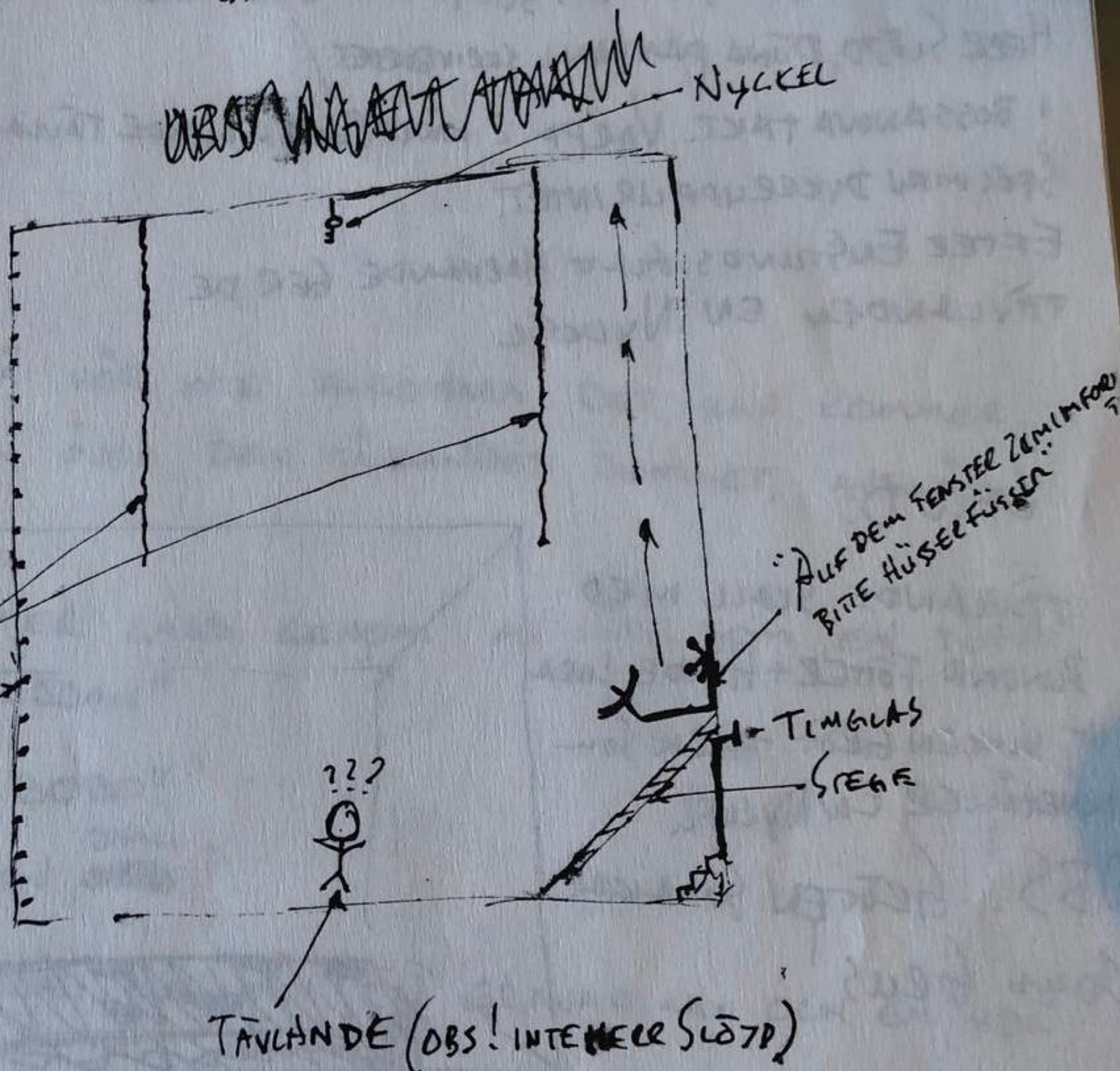
(ENEN KATAPULT MED SPAR) LIANEL
MÄSIG KLÄTTERVÄGG

TÄVLANDEN KAN VÄLTA MELLAN 2 VÄGAR

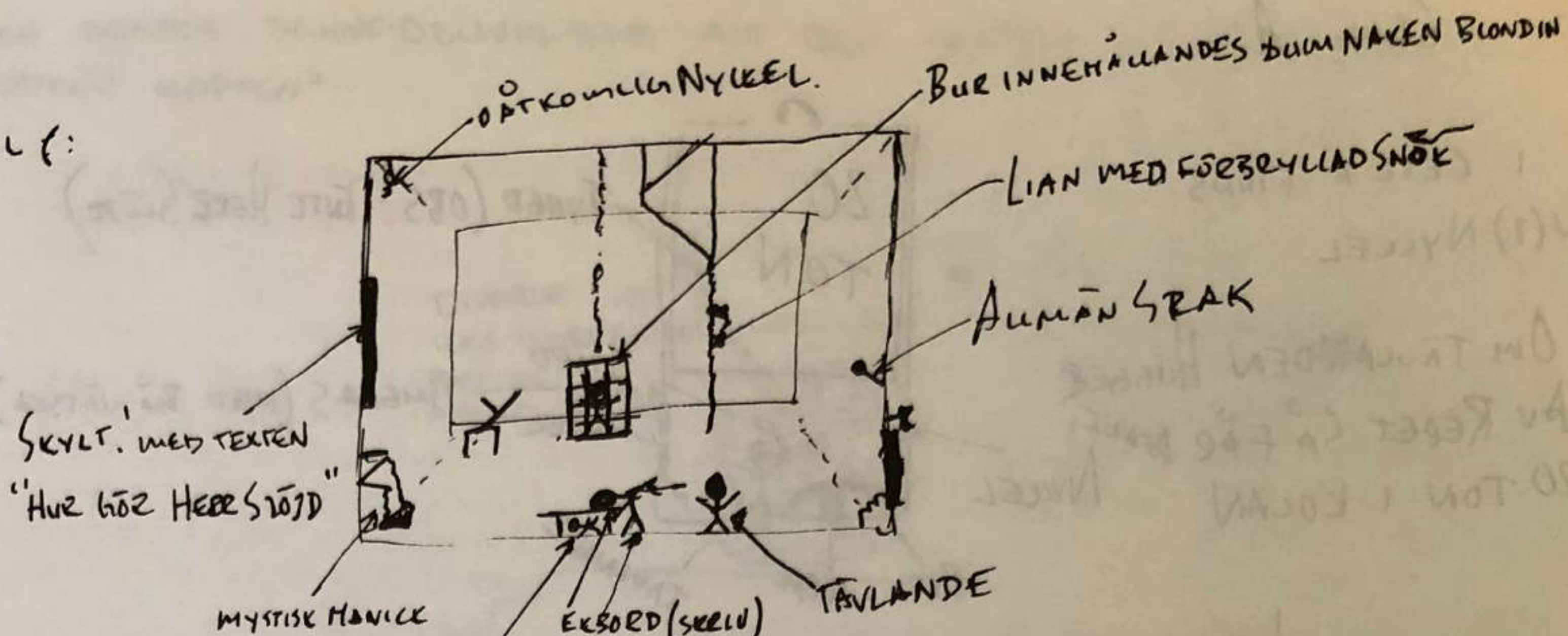
A: DEN SNABBA VÄGEN. (TILL DÖDEN?)

B: DEN ANDELES FÖR TIDSKÄVANDEN (INNEHÄNNER)

OM MAN ÄR KLIPSKNOG ATT GÅ UT I TID
SÅ FÅR MAN EN ANNAN NYCKEL AV GUNDE!



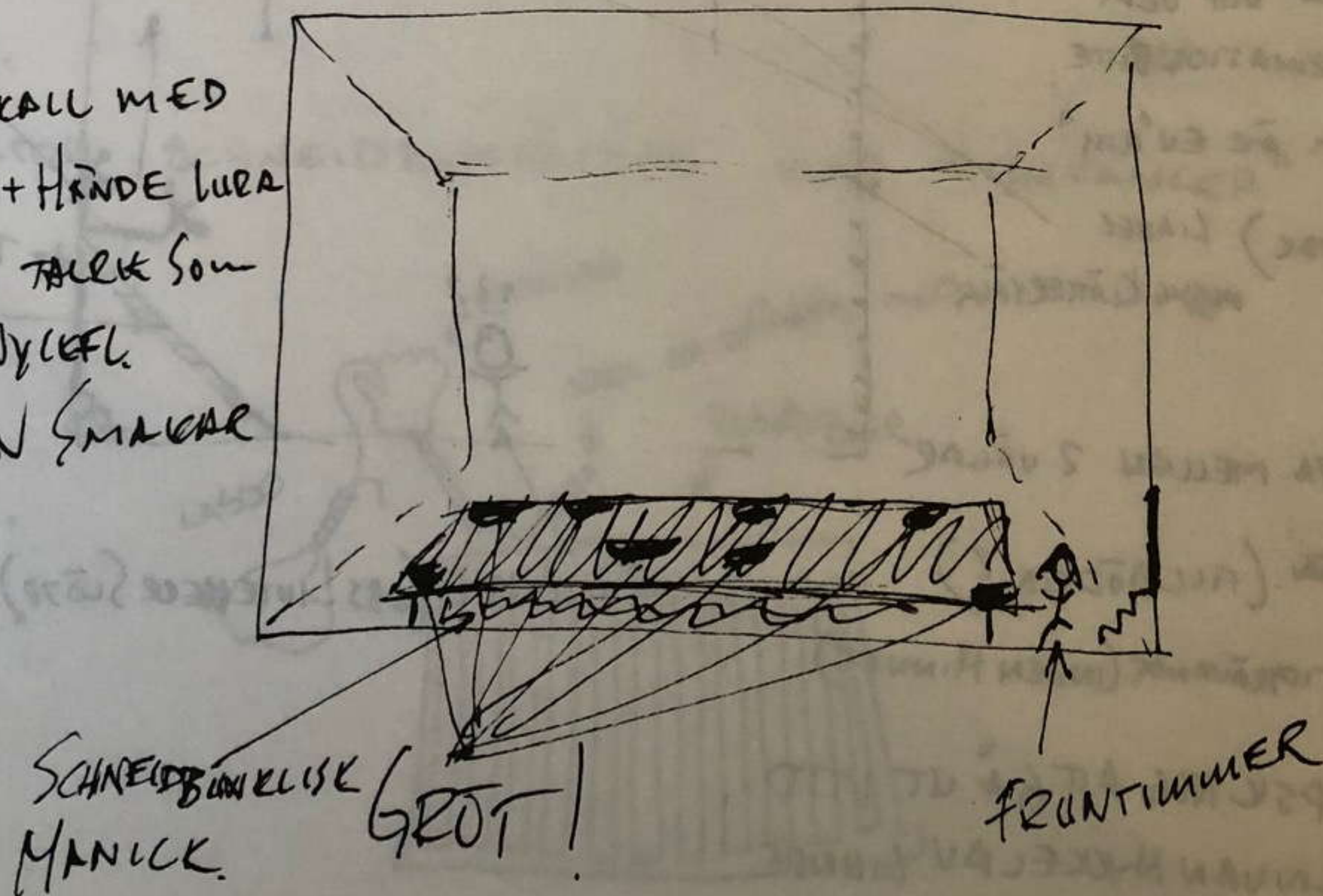
CELL C:



TÄVLANDEN SKALL, PRECIS SOM GÖMD KÄLE MUSICANT
 HERR SÖJD, DÖDA PANNAN I SKRIVBORDET /
 I BOSSANOVA TAKT. VÄRPA 2 KÄRKA PÅ HANGLANDE TÄVLANDE
 SPELMAN DYKER UPP UR INTET.
 EFTER ENSTUNDAS GLATT HARVANDE GER DE
 TÄVLANDEN EN NYCKEL

CELL D.

TÄVLANDE SKALL MED
 BUNDNA FÖTTER + HÄNDE LURA
 UT VILKEN GÖST TÄLLER SOM
 INNEHÅLLER EN NYCKEL.
 OBS! GÖSTEN SMALAR
 SOM GÖRUS!



ALLMÄNT OM CELLERNA

- NYCKLARNA DE KAN ERÖVRA Fyller ingen som helst funktion.
- RINNER TIDEN UT (2 MINUTER), SÅ BLIR DE INLÅSTA OCH FÅR INTE KOMMA UT INNAN DET KOMMER ETT NYTT LAG. VILKET KAN TA VÄLDIGT LÅNG TID.

FLYGOFARAS GÅTOR

VAD ÄN SPELARNA SVARAR, SÅ HÖR INTE FLYGOFARA DET. HAN KOMMER, EFTER ATT HA BEKLAGAT SÄG ÖVER DEN TÄVLANDES DUMHET, AVSLÖJA DET RÄTTA SVARET.

I "VILKET DJUR SKRÄMMER GÄSS, GENOM ATT LÅTA SOM EN TUPP?"
SVAR: "GALA-PÅ-GÄS-SKÖLDPADAN"

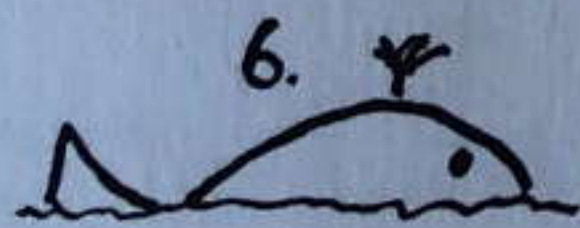
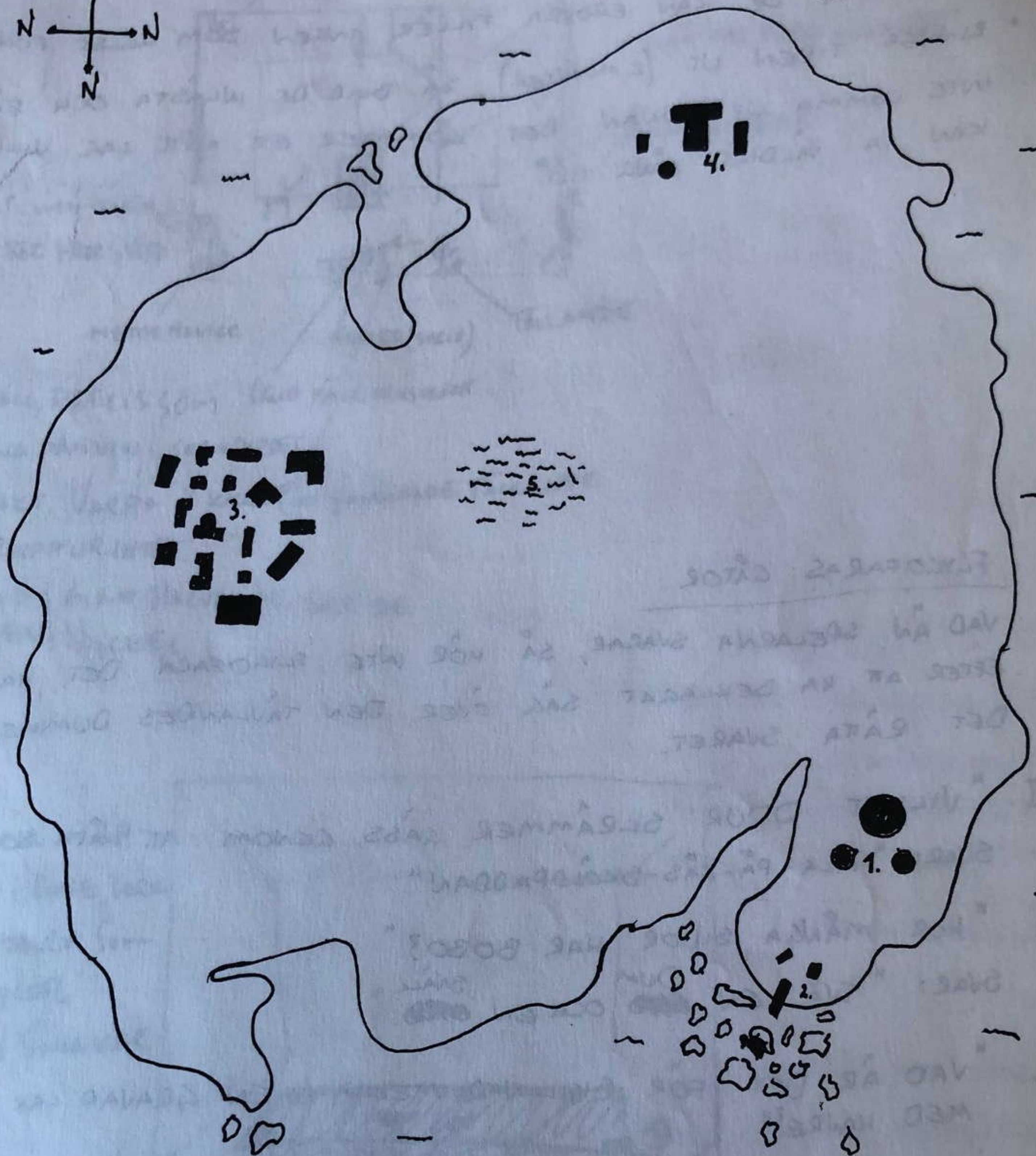
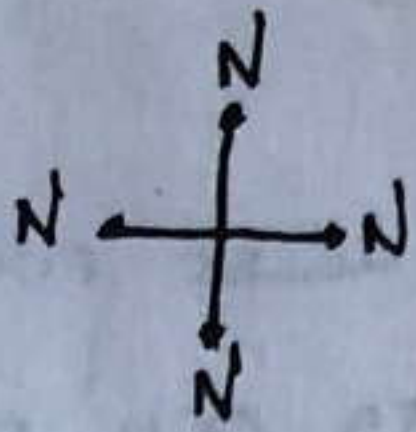
II "HUR MÅNGA SIDOR HAR BOBO?"
SVAR: "TVÅ. EN ^{DUM} ~~AND~~ OCH EN ^{SNÄLL} ~~AND~~."

III "VAD ÄR DET FÖR SKILLNAD MELLAN EN GRAVAD LAX OCH EN HÖG MED HAVRE?"

SVAR: "JO, NÄR HAVREN FÅR LÖN, SÅ ÄR DET LAXEN SOM FÅR CIDER."

IV "HUR FICK KENNY ROGERS SIT SKÄGG?"

SVAR: "DET VÄXTE."



Lady Elisabeth of Lufsen

Född till våp av sin minst lika våpiga mor, som efter födseln aldrig riktigt blev sig själv igen. Hon hade turen att födas med minst två silverskedar i munnen, eftersom hennes far var den icke så välkände snålvargen Count Lenny of Lufsen. Det var först efter att hon hade fyllt fem år, som hon överhuvudtaget lärde sig att gå själv och då vill vi inte nämna hur lång tid det tog innan Lady Lufsen var kapabel att besöka slottets avtråde alldeles på egen hand. Dock så växte den unga fröken upp till en frodig och gudomligt vacker ungmö och intresset för riktiga män (vi menar inte vad vi definierar som riktig män (se Ove Östskog : Landhagen)), som hennes jämn gamla lekkamrat och höviske hjälte Sir Flens Gordon, väckte de köttsliga lustarna inom henne. Till sin stora fasa märkte hon att Sir Flens verkade vara alldeles för upptagen av sig själv, för att ens bekräfta hennes existens. I många desperata försök har hon försökt att hon väcka mannen inom honom, men har hittills gjort föga framsteg.

För ett par månader sedan, så proklamerade hennes snålvarg till far att hon skulle giftas bort med en spansk gammal adelsherre. Gripen av stundens allvar, så grät hon sig igenom de nätter som återstod innan de skulle avsegla. Det hela blev inte bättre när ädlingens sändebud dök upp. En anskrämlig individ, som enligt rykten skulle ha ett utseende som i jämförelse med den tilltänkta mannen, skulle verka änglalikt.

Plåstren på såren kom dock, när beskedet om att hennes stora kärlek Sir Flens Gordon skulle eskortera henne på vägen.

Nu hennes sinnen och 18 åriga lustar bara inställt på en sak (och lustar), att övertyga Sir Flens att rymma romantiskt med henne i solnedgången.

Personlighet

Hon tycker det är underligt att djur och vissa människor uppfattar henne som lite konstig och gärna undviker henne. Men detta tar hon bara som ett tecken på sitt nobla blod och känsliga avart. Hennes våpighet känner inga gränser och hon kastar sig gärna i armarna på någon riktig man, när angränsande fara hotar (typ möss eller bönder). I övrigt kan sägas att som sig bör uppträder hon på ett nobelt och etikettsrikt sätt. Men den totala avsaknaden av lärdomsfärdigheter (vilket är tur, eftersom det är allmän kännedom att fall kvinnor läser för mycket så exploderar deras, för städning, tvättning och uppassning, anpassade hjärnor) har medfört att hon egentligen inte vet någonting om något.

Utseende

Yppiga bröst och en välsvarvad ända talar sitt egna språk om att hon är allt vad en man behöver. Dessutom så framhäver hon detta på ett effektivt sätt, genom djup urringning och i övrigt felfria klänningar. Hennes blonda hår bärs oftast uppsatt på något stilfullt sätt. Ett par oskyldigt blå förföriska ögon, sitter som ett par lysande aquamariner i hennes från Vouges tagna ansikte.

Sir Flens Gordon

Han föddes flamboyant. Han växte upp flamboyant. Sir Flens har alltid fått allt han har pekat på, vilket inte har blivit så mycket, då för mycket pekande kan skada hans sköra fingrar. Dock är han riktig romantisk hjälte och de sagor han fantiserar ihop, medan han filar naglarna, innehåller hemska monster, sköra jungfruar och en enastående hjälte vid namn Sir Flens Gordon. Med tiden har dock dessa fantasier gått till överdrift, då han hellre fantiserar sig bort i denna värld till äventyr, som Mythic Europe faktiskt erbjuder.

Runt honom hänger ofta många hans herres Count Lenny av Lufsens tjänarinnor och vill att han skall berätta något spännande han har varit med om, men han brukar oftast bara gäspa, då detta anses vara bra för munnens form och för mycket sagoberättande skadar stämmbanden.

Den ovan nämnda greven har en mycket vacker dotter vid namn Lady Elisabeth of Lufsen och denna undersköna varelse är allt vad han anser kvinnoideal vara. Hon tycks verka väldigt intresserad av honom, men han ser helst att hon bara förblir ett ideal, då ett förhållande skulle spräcka (he!he!) alla Sir Flens visioner om henne. Han drömmer om att se henne endast på avstånd, som den orörda och perfekta kvinna hon är.

Personlighet

Han är en fruktansvärt självupptagen typ och väldigt noga med allt som berör hans yttre. Han skulle aldrig utföra en handling, som skulle skada denna.

Filosofiska debatter och annat intellektuellt kرافts tycker är väldigt stimulerande, eftersom detta är den enda verksamhet han kan bedriva utan att fysiskt missbilda sina dyra fingrar. Dock är han inte så särdeles begåvad på detta, utan bör egentligen stanna i en fotölj och sin fantasivärld. Han anser sig själv vara en mycket intellektuell och nyskapande ung man (21 år).

Utseende

En mycket späd, skör och ranglig ryggrad lyfter upp hans dyra huvud, som pryds av ett minst lika dyrt (frisör kostar) mörkbrunt, för ett effektivt filmatiskt "blåser i vinden" stylat hårsvall. Hans lekamen är också kostsam och skör, som andra klassens keramik. Dessutom täcks denna kropp av många dyra kläder och parfymer av de allra senaste modet.

Sigge Würst

Sigge föddes under miserabla förhållanden i nordtyskland och växte upp på gatan som föräldralös slyngel. Under denna tid försörjde den unge Sigge sig av att i vanlig ordning snatta allt han kom åt, samt proklamera på tysk standardvis att "allt ditt är mitt".

Det kom en vändning i Siggens liv vid nio års ålder, då han tog sig till sjöss med skutan "Den Göten Sauerkraut mit Sauersane". Här fick Sigge lära sig lite vett och fason och blev snabbt hen råbarkade sjöbusen Sigge Würst. Han märkte under denna tid att sjömans livet var hans rätta kall i livet och han blev en jävel på att skura däck på kuppen.

När Sigge fyllt sexton så förliste "Den Göten Sauerkraut mit Sauersane" och han lyckades efter många mödor simma iland i ett sandigt land och blev där negerkung i ett antal månader, tills den lycklige och numera blåblodige Sigge skulle paddla till en grannby, då en lömsk havsström slet tag i Würst den I och förde honom tillbaka till sina hemtrakter. Hans berättelse om negrerna väckte uppmärksamhet och han blev erkänd som en stor komiker, dock tog kyrkan inte så lätt vid saken. De trodde att Sigge hade varit i maskopi svarta demoner och hade just ställt i ordning ett förskt bål åt honom. Detta fick Sigge reda på och genom att hoppa i första bästa silltunna, blev han ofrivilligt fripassagerare på skutan "Risgryn".

Personlighet

Siggens personlighet är numer något kluven, ena stunden fattig sjöbuse och andra allsmäktig negerkung. Detta har gjort att Sigge inte riktigt vet hur han skall bete sig i en förvirrad värld. Sigge sticker inte under stol med att han har varit negerkung och utfärdat "Death by Ohmpa" till höger och vänster.

Han har gott självförtroende och känner att han kan i stort sett utföra vilka stordåd som helst, bara det har något med negrer att göra. I övrigt är sigge en tillbaka dragen och stryktäckt individ. Han pratar inte ofta, utan bara om han blir tilltalad.

Utseende

Sigge Würst är en tämligen bred yngling med kulmage. Hans hy är blek och hans hår knallrött och stripigt. Hans tämligen fläskiga ansikte pryds av en vulgär skepparkrans.

Sigge klär sig i lediga kläder och vadmalskjorta. Han bär inga skor och hans sladdriga öron täcks av fräna plåtringar.

René Gytá

Denne redcap föddes i södra Frankrike på covenantet Doisteppe och följde som ung följeslagare med sin nyutexaminerade Tremere-magi vän till ett nygrundat covenant i trakten runt Barcelona. Det märktes tidigt att René inte hade den magiska gåvan, men eftersom han kände till magikers tankebanor och existens, så blev han upptagen i huset Mercere (redcaps). Sin aktiva tid har han tillbringat till att söka efter en apprentice åt sin vän, samt att i vanlig ordning rusa häcken (vilken ser riktigt bra ut) av sig med meddelanden.

Efter många långa och vida resor på cirka 40 år, så fann han slutligen den vara som hans vän så suktade efter. En engelsk fustedotter vid namn Lady Elisabeth of Lufsen, visade sig inte bara ha otroliga fysiska attribut, utan besatt även den magiska gåvan. Denne åldrige René har nu genom skarp övertalning och lovandets om guld och gröna skogar lyckats övertala den unge möns far, till att "gifta bort henne" med sin "jätte rika" och "nobla" vän.

Personlighet

Förtillfället är den annars resdammige och buttre René ganska nöjd med sig själv, eftersom en av hans stora livsuppgifter är påväg att gå i lås. Han kommer dock inte att tollera att den samma skulle slås i spillror genom någon som hellst oförutsedd händelse.

René är annars en riktig surgubbe, som anser att med åldern kommer vishet och därför förutsätter att alla yngre skall kröka rygg åt hans vilja.

Om René skulle bli full, vilket inte är allt för sällan, så förvandlas han till en våghalsig ungtupp, som utmanar alla för inget. Detta tillstånd kan ibland ändå inträda om René blir tillräckligt frustrerad.

Utseende

Han är en fruktansvärt väderbiten människa och detta återspeglar både hans kläder och ansikte. Han är rent utsagt ful och ser ut som en skabbig räv i nyllet. Tänderna står åt alla håll och så gör även det lilla hår han har kvar. På huvudet sitter en alldeles för stor röd kalott.

Med sig har han bara det mest praktiska och några olika magiska pinaler, som hans vän vill att han skall testa. Dessa vet han sldrig på förhand vad de skall göra, utan blir alltid lika förvånad då den magiska effekten (om den nu gör det) inträder.

**METAFENOMENOLOGOKOSMISK
ANALYS AV ENTITETEN
"ICKEMATERIELL UTFYLLNAD AV HÅLRUM"**

Ickemateriell utfyllnad av hålrum (exakt definition av det kvasideskriptiva vardagsspråksbegreppet "grop" (kvasideskriptivt därför att ordet "grop" refererar till ett tillstånd av ickeexistens och därför i kraft av apriorisk logik icke kan tillskrivas kognitivt värde) ofta använt i syfte att utpeka en specifik typ av geologisk struktur.) är med allra största sannolikhet det fenomen i naturen, vår via de konventionella sinnena uppfattbara omvärld alltså, som rymmer störst och flest mysterier. Det hela kan tyckas en smula oklart men efter att ha tillgodogjort sig denna ypperliga uppsats och assimilerat den med sin tidigare kunskap inom fältet relevant magifilosofisk kunskap kommer problemen och lösningarna att framstå helt klara. Jag vågar till och med hävda att läsandet av denna text kommer att kausera ett händelseförlopp i läsarens hjärna som i sin tur kommer att resultera i ett paradigmskifte vad det gäller läsarens syn på såväl existentiell hålighet som metafenomenologokosmisk metod. (Naturligtvis förutsätter jag att läsaren har i åtanke att denna avhandling är tänkt att förstås i en högst rationell och ickekompatibilistisk kontext.)

Först en kortfattat redogörelse för ovan nämnd metod. Metafenomenologokosmisk metod går ut på att sätta intuitionen inom parentes för att istället via syntetiskt apriori fastställda axiom härleda satser om världen som sedan med hjälp av deduktivt resonerande på hög nivå skrivs om till utsagor som tack vare en speciellt för ändamålet omvänd logik kan reduceras till korta satser som helt enkelt kan sägas beskriva gropars status (ordet grop kommer för att inte komplicera saker och ting i onödan att användas för att illustrera att det föreligger, eller förelåg om man så vill, en tanke hos författaren som går, eller gick, ut på att läsaren skall förstå "ickemateriell utfyllnad av hålrum" där ordet grop skrivs, eller skrevs.)

Till saken. Som naturligtvis framgår av ovanstående klargörande kan ur den välkända sanningen "en grop är det som inte syns" lätt härledas en annan sanning. Nämligen den att "en grop är det som syns". Eftersom logiken är omvänd blir det ju så att en kontradiktion framställer en analytisk sanning och då resonemanget är deduktivt kan vi bortse från eventuella empiriska data samt kalla ett axiom syntetiskt apriori utan att behöva hänvisa till iakttagbara fenomen vilket annars är brukligt inom vetenskap av olika slag. Som ni nu förstår ugör den metafenomenologokosmiska metoden en oundgänglig broprincip mellan de två olika entiteterna materia och hålrum. Observationsspråksproblemets översättbarhet är ett minne blott! (Viss inkommensuberalitet kan dock förekomma vad det gäller de två teorierna om "existentiell hålighet" och "extraherande av energi" när groppen-i-sig diskuteras, en mer pragmatisk inställning är då att rekommendera).

När vi nu kommit fram till att groppen syns kan vi kalla detta att vi har groppen-för-oss. Det föreligger en grop-i-världen som lätt kan omformuleras till en grop-i-sig, denna grop-i-sig har en klart utpräglad Kant. Det är denna gräns för gropens utsträckning i rummet som definierar den begränsade mängd energi som borde kunna extraheras ur groppen. Det faktum att mängden är limiterad till en viss mängd implicerar ickemateriellt i kraft av vår metod att mängden möjlig energi som finns att utvinna i en given grop är infinit, det enda som sätter käppar i hjulet för den dedikerade magifilosofen är förekomsten av ett emotionellt tillstånd hos groppen som benämns existentiell hålighet. Eftersom en grop som sammanförs med en annan grop inte blir två gropar utan en större grop kan gropar sägas leva ett liv på goda grunder övertygade om att världen är sollopsistisk, de kan inte förmå sig till att tro på andra gropars förmåga att visa gropiga relationer och lever följaktligen i ett existentiellt hålrum. Måhända är det här inkommensuberaliteten jag tidigare som hastigast nämnde gör sig mest påtaglig. Ingenting av vad jag hitills sagt kan sägas ha någon koherrens med något annat jag sagt ur ett strikt existentiellt perspektiv, detta är lyckligtvis av ringa eller rättare sagt ingen betydelse om man lyckas övertyga groppen om dess egna fullkomlighet, invagga den i en falsk trygghet och försätta

den i ett tillstånd av euforisk hybris. Gropen-i-sig övergår då till att vara en grop-för-sig varpå den energisuktande magifilosofen bara har att ta-för-sig och uppnår ett stadium av energi-hos-sig. Man kan lätt tro att detta resonemang leder till slutsatsen att bara man kan lura en grop så har man sitt på det torra men riktigt så enkelt är det inte. Eftersom hela resonemanget bygger på deduktiv slutledning och en metafenomenologokosmisk metod används är det egentligen i allra högsta grad induktivt varpå det inte kan sägas vara slutgiltigt. Det vill säga om inte vart ord i ovan framställd text har en direkt motsvarighet i gropens existensvillkor så saknar den så Witt jag kan se mening.

Räddningen blir att man genom en analogi kan sluta sig till teorins riktighet, resonemanget ser ut som följer: En grop-i-sig existerar i kraft av den i efterhand uttänkta harmoni som styr världens förlopp från det att materien fanns till dess att hållrummet uppstod, inget gott kan existera utan en vad som per definition kallas "antonym" - något ont alltså. En grop är alltså ond. Då vi än så länge bara tror att vår teori stämmer måste vi säga att gropen lever i ond tro. Med andra ord upplever existentiell hålighet. Det hela är uppenbarligen ett cirkelargument, ett naturligtvis helt plausibelt sådant. Enligt vår metod är nämligen cirkelargument i allra högsta grad gälände (felstavning med syfte att helga den helige Bobo). Cirkeln är sluten. Teorin är sann. (Om läsaren undrar vart analogin tog vägen beklagar jag djupt hans ignorans och måste tyvärr säga att hans utsikter inte är goda, uppriktigt sagt har han inga utsikter alls. Gropar har ju som bekant inga fönster.)

Högaktingsfullt och i total avsaknad av varje altruistisk tendens,

Charlie Arisokrauguspinietzhegeleibnigger Larsson

Titel: Ars. Mag.