

I'm Singing in the Rain...

- Manuskript -



*Ett försök att vara lustig
eller ett
Scenario till Discworld*

*Av Martin Svahn,
för Frispel, under
vintern 2000 – 01.*

**OLÄMPLIGA
TEXTER FÖR TÄNKANDE
INDIVIDER**

Välkommen till *I'm singing in the rain*, ett scenario inspirerat av Terry Pratchetts skivvärldsböcker för fem spelare. Scenariot är skrivet för SillyCon X men p.g.a. ett antal oförutsedda händelser försköt vi premiären av scenariot ett år, till SillyCon XI. Nu när dessa sista rader skrivs känns denna historia gammal och förgången men vi hoppas ändå att den skall kunna roa eder.

Skivvärlden

Det finns mycket att säga om den av Terry Pratchett skapade världen, DiscWorld, eller på svenska, Skivvärlden, men p.g.a. mängden material i form av böcker, filmer, spel och annat som produceras blir det nästan omöjligt att göra en vettig sammanfattning här. I korthet kan man konstatera att allt genomsyras av den humoristiska ironi som man inte kan undgå att upptäcka när man läser hans böcker. För att ändå ge er en chans har jag tagit med några dokument om skivvärlds specifika saker som kan underlätta ert spelande. Dessa finner ni sist i detta manuskript. Annars är mitt råd att i fall ni vill göra ett bra spelpass så bör ni läsa någon eller några böcker som utspelar sig i det fantasy potpurri som ändå skivvärlden utgör.

Handlingen i korthet

När scenariot börjar så kommer vi in i ett parti av ett spel som Ödet och guden Io spelar som går ut på att skrämna varelserna i skivvärlden så mycket som möjligt. Som följd av detta försöker Io övertyga människorna i den stora metropolen Ankh-Morpork att syndafloden är på väg. Den enda som tar detta på allvar är den något excentriska greve Loa som låter uppföra en yacht för att rädda sig undan flodmassorna. I en av ödets nyck kastar bandet KÅESEMBE in i detta när de får sin sångerska bortrövad av Leo för att bli hans konkubin ombord på båten. Handlingen är inte någon detektivgåta av större mått utan snarare en serie scener som har som syfte att få spelarna att socialisera med sina karaktärer mot en omgivning och i den hitta de humoristiska element som man kan förvänta sig i ett scenario skrivet för skivvärlden. Det mytologiska perspektivet skall ge det hela en

inramning och en känsla av att något sker bortom kulisserna.

Index.

Inledning & scenariots början (s.4 - s.7)

Där vi träffar på bandet under en spelning och får en aning av gudarnas spel.

Kilssons Räkords (s.7 - s.8)

Där bandets ställning inom artistvärlden uppmärksammas och Bertil Kilsson introduceras.

Fotograferingen (s.8 - s.9)

Där livet inom artistvärlden uppmärksammas och Bertils plan för bandet uppdragas.

Barngalan (s.9 - s.11)

En dag på jobbet och ännu mer svartmålning av Bertil. Klara träffar sin framtida kidnappare och bandet får därigenom ett gig till dagen därefter. Rupert blir erbjuden ett annat jobb.

Dagen efter (s.11 - s.12)

Ihop knytning av trådar inför avslutningen. Mer av mytologin anas i faggorna.

Födelsefesten (s.12 - s.13)

En succéspelning och ett bortrövande

Yachten (s.13 - s.15)

Loas riktiga natur avslöjas och hans fru kommer till våra hjältars undsättning.

Scenbeskrivning

Scenerna är beskrivna på lite olika sätt. Oftast är det nog inget att fundera över men ibland förekommer det långa *kursiverade* stämningstexter. Dessa är tänkta som inspiration och förslag på hur scenen kan se ut. Läs på dem innan ni spelar så ni inte behöver läsa innantill när ni skall leda spelet. Observera att scenbeskrivningarna inte är något annat än förslag på hur en scen kan spelas. Så länge en scen leder till nästa är det godkänt. Om det dessutom lyckas göras på ett humorligt sätt är allt som det ska.

Inledning.

... och det fortsatte regna. Inte för att särskilt många i staden brydde sig. I Ankh-Morpork är folk mycket vanare att oroa sig för dolkar än att oroa sig för vatten. Ja, inte bara oroa sig, de var helt enkelt vanare med dolkar än vatten vilket kanske säger något om den allmänna hygien. I alla fall var det inte många utom patriarken som var oroade över att det regnade¹. Han oroade sig för att om regnet skulle fortsätta och floden stiga så att den till sist skulle svämma över och eventuellt dränka råttorna i staden hade inte han något hål i budgeten för att köpa in någon annan proviant inför eventuella belägringar. Men något mer än så oroade sig inte folk för regnet. I alla fall inte till en början.

Att folk inte brydde sig tyckte Ödet var ganska lustigt. Dock var hans motståndare lo mindre förtjust. Dom satt där runt spelplanen i ett av de kanske jämnaste parti av "Hjälp, vi dör" som någonsin spelats. Att det var jämt berodde mest på att Ödet hade passat de första femton dragen och att folket i Ankh-Morpork inte brydde sig om los ansträngningar. Ödet log för sig självt² över hans nästa drag och lo slängde i frustration lite fler blixtar över staden. Regnet tilltog...

Åskan som gick över staden lyckades till och med, till publikens lycka, överrösta musiken från bandet som spelade på den Trinda Tunnan. De dansade gästerna klampade glatt vidare runt i den blöta gyttjan utan att bry sig särskilt mycket om att de inte kunde höra den mediokra melodi som bandet plågade fram ur sina instrument. De fem medlemmarna av KÅESEMBE var dock mindre förtjusta över att de inte kunde höra varandra hela tiden. Till slut tog även det roliga slut och gästerna lämnade lokalen för att steget ut i den vertikala vattensamling som flöt ner från skyarna.

Det är där vi kommer in mina kära vänner. När det har regnat i nästan tre veckor och bandet står och plockar ihop sina pinaler efter ytterligare en halvhjärtad spelning. Dom kivas lite över något av

¹ Egentligen oroade också han sig mer för dolkar än för vatten, för det måste man göra för att kunna vara Patriark i Ankh-Morpork någon längre tid, men vattnet oroade honom också men inte till den grad det senare skulle oro folk. Ja ni får se.

² För inte log han mot sin motståndare direkt...

de många missade ackorden i deras nyss framförda repertoar när dörren slås upp och det i dörroppningen syns siluetten av en man som lysas upp av en blix. En man med en spetsig hat...

Bandet KÅESEMBE³

(Karl-Åland Ekesko & Sten Etestuppa Med Ben Ettstrå)

Bandet är en fem man stark brokig skara karaktärer. Bandets frontfigur är Rupert Broblock som är en lite äldre man, 53 år, som sköter pressuttalanden och anser sig som grundare till bandet. Han är något av en skoj farbror som hela tiden gör sitt bästa för att lätta upp stämningen, något som kan driva andra till vansinne efter för mycket tid omkring honom, men man måste erkänna att han är hemskt duktig på att spela luta. Egentligen fanns bandet innan Rupert gick med i det men då spelade dom inte den framgångsrika (?) dansstegs musik som Rupert har infört.

När Rupert gick med i bandet tog han också med sig sin skön sjungande blott sjuttonåriga dotter Klara Broblock. Och det är inte bara Klaras sång som är skön för Klara själv är något av en pärla (blond, stor bystad) vilket med största sannolikhet är anledningen till att bandet har de få fans som det har. Klara själv har väl knappast drömt om att sjunga i ett band utan i hennes drömmar ingår det oftast vita springare och modiga prinsar. Men sådana finns det ont om i Ankh-Morpork och det vet Klara för hon har letat.

Bandets batterist på slagverk är Karl-Åland Ekesko som också är enligt sig själv grundare till bandet, vilket han i praktiken också är. Då han råkar vara lite blyg och försiktig, särskilt runt kvinnor, brukar han ge efter för Rupert vilja. Detta är grundat i att han själv är "lite" förtjust i Klara. Därför drömmer han om att göra de hjältemod som Klara anser att hennes gemål bör klara av. Dock är Kalle lite av en

³ Om namnet bör nämnas att det togs innan Rupert och Klara började spela med bandet. Rupert har många gånger tänkt ändra på det men har inte gjort det då det är bra att ha ett etablerat namn... I det här fallet skulle det kanske vara bäst att byta.

pacifist vilket försvårar det hela för honom. Han är i alla fall bra på slagverk och en sedan länge god vän med de båda dvärgarna i bandet.

Den första dvärgen är ingen dvärg utan en dvärginna, men som alla dvärgar antyder inget i hennes utseende, kroppsspråk, röst och namn det. Hon heter Sten Etestuppa och härstammar från den ökända Etestuppa klanen. Hon är faktiskt den siste som finns kvar av klanen efter resten av släktingarna alla hastigt avled då de lite bryskt försökt få en lite större trollfamilj ta sitt pick o pack och flytta. Etestuppa klanen var kända som de sämsta soldaterna någonsin påträffade. Därför är det kanske förstaeligt att lilla Sten har blivit kontrabassspelerska i ett dansstegs band.

Den femte medlemmen är Ben Ettstrå från den nästan skallige dvärgklanen Ettstrå. Han har bara ett strå på huvudet och därför bär han en hög cylinderhatt. Hatten får honom att se något fel proportionerad ut med ett huvud lika långt som resten av kroppen. Han är förtjust i Sten Etestuppa och därför vill han egentligen vara kvinna för Sten verkar vara en redig man. Han har funderat på könstransfunktion som trollkarlarna sägs kunna göra men som alla dvärgar litar han inte på magi. Spelar flöjt.

Scenariots början.

... som stödjer sig på en lång stav kommer in på världshuset. På stavens topp sitter en svart korp med helt kolsvarta¹ögon och under mannens andra arm har han ett bylte instoppat. Han skyndar sig in över tröskeln och muttrar något om syndafall. När han kommer in i ljuset från brasan ser ni att hans gamla kropp trycks ner av en tjock björnskinnsmantel som verkar helt genomsur av regnet. Han kramar ur sitt långa vita skägg och sätter sig ner med en blöt, riktigt fuktig duns. Han tittar upp och ser med en liten road blick på bandet. Hans ansikte verkar fårat av tidens tand och över hans vänstra öga sitter en

¹ Om man tittar riktigt, riktigt noga kan man se att korpens ögon inte är riktigt svarta. Långt där inne kan man skymta några små prickar som skulle kunna vara stjärnor som skiner långt ute i världsrymdens tomrum. Men å andra sidan skulle de också kunna vara vita prickar.

sliten ögonlapp. Hans högra öga har en helt vit iris men mannen verkar ändå kunna se.

"Bry er inte om mig ni. Fortsätt bara med det ni höll på med. Så länge ni inte spelar..."

Värdshusvärden kommer framskyndande ut ur köksvrån med en liten sur min men när hans blick uppfattar den spetsiga hatten och staven som avslöjar att mannen är en trollkarl blir hans min lite mer tillmötesgående.

"Kan man få lite varm soppa här på kvällningen. Jag höll på att drunkna därute och behöver något som värmer min gamla kropp."

Värdshusvärden nickar.

"Det går bra, något mer herr trollkarl?"

Trollkarlen tittar upp igen från boken han tagit fram ur rocken och lite förstrött börjat bläddra i.

"Hmm... Ja lite jordnötter till min korp om det inte är till för mycket besvär..."

Han vinkar lite med handen som en uppmuntran till värdshusvärden att gå sin väg.

Innan vi fortsätter måste vi kommentera gudarnas uppträdande i den här situationen och hur dom själva kom in i den här historien. Eller snarare hur spelarna kommer inramlades i deras historia, eller spel. Så här är det...

För cirka tre veckor sedan hade guden Io och Ödet lite tråkigt och dom började då ett av deras gudomliga nöjen eller snarare ett av deras gudomliga spel. Gudarna råkar nu ha ett antal spel som alla går ut på att få personer på skivan att dansa efter deras pipa. Just detta spel råkar ha det charmerande namnet "Hjälp, vi dör" och det går ut på, trots namnet, att inte döda människor utan att bara skrämma upp dem. Man får nämligen en poäng per människa man ha lyckats få att tro att denne skall döden dö. Att däremot döda en människa ger en halv minuspoäng².

² Denna regel infördes efter ett parti då en av de lite med krigiska Hebel gudarna med flit massakrerade sina troende plus en massa otroende med motiveringen: "Innan de dör tror de oftast att de skall dö vilket också ger poäng." Det bör tilläggas att hela Hebel civilisationen gick under p.g.a. detta och med den försvann även gudarna som folket hade trott på. Med nutidens modifierade regler kan man säga att det är ett spel med finess för de lite mer kultiverade, som till exempel Ödet och Io.

I alla fall går det inte så bra. Efter tre veckors spel ligger Ödet på noll poäng efter att inte gjort något alls och Io har en halvpoäng efter att ha lyckas träffa ett pensionärspar med en blix och bara den äldre kvinnan dog direkt¹. Under tiden regnar det i Ankh-Morpork som följd av Ios taktik. Man kan inte riktigt hålla det mot Io att han inte visste att innevånarna i staden inte hade hört legenden om syndafloden eller inte brydde sig om den i alla fall. Nu efter tre veckors regn och blixande bestämde han sig för att upplysa dem om legenden, och det är därför de nu sitter där på värdshuset. Io som den gamle mannen och Ödet som korpen för att övervaka att det hela går rätt till.

Mannen får in en skål rykande köttgryta och en skål jordnötter. Korpen sätter sig genast på bordet och börjar äta av nötterna medan mannen slevlar i sig av den rykande varma grytan. Hela hans uppmärksamhet verkar vara fäst vid boken han har bredvid skålen på bordet som han flitigt verkar läsa samtidigt som han antecknar på ett slitet pergament.

Bandet är fortfarande kvar och plockar ihop, eller för att vara riktigt sanningsägande sitter fyra bandmedlemmar som redan är färdiga och väntar på Karl-Åland som noggrant plockar ner sina horn och andra saker som han brukar spela på. Han har redan paketerat alla de saker som låter pling och plong och har nu bara de som låter dunk och dank kvar.

Värdshusvärden kommer ut och säger till Rupert: "Kan ni inte skynda på lite? Jag vill faktiskt stänga för kvällen."

Just innan Karl-Åland slår in sin sista cymbal i papper reser sig trollkarlen från sin plats. Han stoppar in boken under björnskinnsrocken och tar käppen. Till korpen säger han sedan:

"Kom nu Fladder-Flax, vi skall gå. Du får fler jordnötter när vi kommer hem."

Korpen verkar ge mannen en något irriterad blick som säger något i stil med "Jag är minsann inte lika glupsk som du och kan kanske inte vräka i mig maten så där." Men mannen tar bestämt tag i korpen och sätter denna på stavens topp. Korpen ger jordnötterna, eller det som är kvar av dem, några

¹ Att sedan den äldre gentlemanen dog en trettio minuter senare av hjärtsvikt såg Ödet mellan fingrarna med. För nu i alla fall.

långtande blickar innan mannen vandrar ut ur värdshuset muttrandes något om vattnets fuktighet samtidigt som han elegant kryssar bort mellan vattenpöslarna.

Om spelarna skyndar sig efter honom är han borta i ovädret...

Bandets bostad består i en vagn som står parkerad på baksidan av värdshuset. På sidan av vagnen står det KÅESEMBE - Dansstegs musik och deras fem ansikten är slarvigt rit målade. Ute i gränden står också deras häst Aratat² och fryser i spöregnet. I själva vagnen ligger Ask, deras roadmaneger och vagnsförare, och smuttar på en flaska.

Nu tar vi en förklaring till bandets situation innan historien fortsätter. Det är nämligen så att alla dessa fina musikanter som framträder under namnet KÅESEMBE har sedan länge velat bli medlemmar i musikgillet för att kunna syssla med det de gillar mest: musik. Men det råkar också vara så att musikgillet en längre tid har varit en närmast kartell liknande organisation som skoningslöst slår ner på de som tjuvspelar och som tar dryga avgifter av sina medlemmar. Därför fick bandmedlemmarna låna pengar av en viss Bertil Kilsson som är entreprenör i musikbranschen och som lånar ut pengar till gillesavgiften mot instrumenten i säkerhet och självfallet mot en viss ränta. Att det därefter inte gått bra och att bandet dessutom hyrde en vagn av Bertil gör att ekonomin är "ganska" dålig. Nuförtiden har Bertil satt en av sina hejdukar på att bevaka bandet så att dom inte skall smita från skulderna. Hejduken går under täckmanteln som Ask, en grattis anställd av Bertil som skall hjälpa bandet med turnéer med mera, men egentligen bara spionerar på bandet och inte kan särskilt mycket om musik, eller turnéer, eller någonting för den delen.

När spelarna tar hand om handlingen färdas de i vagnen som körs av Ask ut i natten för att

² Aratat är annars namnet på det berg som en viss ark strandade i en annan historia. Men här är det "bara" en vanlig häst...

finna en torr fläck att ställa den på så att dom kan få lite sömn.

Kilssons Räkords

Morgonen därpå flummar de fattiga musikerna omkring tills de tillslut kommer till Bertil Kilssons kontor. Försök få dem dit någon gång under dagen bara. Det borde inte vara svårt. Bertil Kilsson har sitt kontor i källaren på ett slakteri vilket gör att lukten av blod till och med övervinner den vanliga stanken från staden. P.g.a. detta äter Bertil Kilsstöm i stort sätt jämt på någon slags korv.

Nedgången till källaren ligger i gränden till vänster om slakteriet. På en gammal träskylt vid den fuktiga lite dunkla trappan står det med spretiga bokstäver: "Kilsson Räkord" vilket betyder att ni har kommit rätt. Ni går nerför trappan och är noggranna att sätta fötterna i de redan uttrampade fotspåren i lagren av soampar och lavar som frodas där.

I ett något nedgångna kontor sitter Bertil Kilsson och förtär en alldeles förträfflig vitlökskorv¹ av den grövre sorten. Han har en servett runt halsen och den behövs för flottet rinner i skäggstubben ner längs hakan. Han skiner upp när han får syn på Klara och skyndar sig snabbt att torka bort flottet med baksidan av handen och reser sig upp för att välkoma henne med en puss på kinden.

"Men välkomna! Hur står det till? Nu får ni berätta hur det gick på spelningen igår! Jag skall bara avsluta något här."

Med de sista orden vänder an sig om mot skrivbordet och förpassar korvresterna med en snärtig handledsknyck ner i papperskorgen.

"Så där ja... Berätta nu."

Under den kommande redogörelsen kan inte Bertil slita sina stinna små grisögon från Klara och när Rupert, eller någon, berättat klart om den föregående kvällens bedrövliga spelning säger Bertil.

"Ja, ja. Vad skall man säga..."

Han skakar på huvudet.

"Det har inte gått bra på sistone. Det har varit en nedgående trend ända sedan Tilpy Orré började med sin moraljakt mot vår kära musik. Men nu är det dags att vända på steken, nu skall vi reformera den här marknaden!"

Han reser sig från stolen och lutar sig över skrivbordet för att spänna ögonen i bandet.

"Och ni har det som krävs... För att lyckas som band på dagens hårda marknad behöver man nå ut till en ny publik och det tror jag att ni kan för ni har vissa kvalitéer."

När han avslutar den sista meningen tittar han menande på Klara.

"Men om jag skall satsa på er vill jag att ni lägger ner er själ i det här också. Vad säger ni vill ni satsa på heltid?"

Här bör de svara ja om även lite tveksamt.

"Då så, nu skall jag berätta hur landet ligger. I förrgår blev jag kontaktad av en redaktör till en av de större nischtidningarna här i stan som råkade ha sett er spelning förra veckan på 'Den huggna stubben' och han var intresserad av att göra en grej av er. Det var väl kanske inte musiken han i första hand ville uppmärksamma men jag ser detta ändå som en stor möjlighet för er att synas i Media på ett positivt sätt. Därför gick jag med på att ni skall exponera er största potential: Klara."

Han går fram och lägger en hand runt halsen på Klara samtidigt som han vänder henne mot resten av bandet.

"Även om det nu kommer att se ut som om Klara är bandet är detta kanske något som får er att dra lite publik för uppenbarligen gör inte er musik alltid det... Jag förstår om ni har invändningar men som finansier kan jag inte se på ett projekt på väg att gå under utan att försöka rädda det förstår ni. Om ni nu inte vill vända på den här nedåtgående trenden kan jag inte göra mycket utan tvingas att driva in lånet."

Han ler lite elakt.

"Kontakta den här personen vid Kitch, så får du reda på när interojun och fotograferingen sker." Säger han till Klara

"Och föresten..."

Han rotar genom några papper på skrivbordet. "... har jag en spelning åt er i kväll på en barn gala. Va la jag den nu? Det kommer i alla fall mycket fint folk och jag vill att ni uppträder belevat."

Han klappar Klara på kinden samtidigt som han räcker över ett visitkort till Rupert.

"Jag tror att de var aftonkläder som gäller så ni får väl snygga till er lite. Innan ni går skulle jag vilja prata i enrum med Klara. Ni andra kan vänta utanför."

Han viftar bort dem med sina korta flottiga fingrar och när de har gått vänder han sig till Klara.

¹ Observera vitlökens något speciella betydelse i detta scenario. Om någon av spelarna äter något som innehåller vitlök bör du notera och komma ihåg det.

"Jo jag tänkte prata lite med dig om den här fotograferingen. Du vet ju att du har några stora kvalitéer och det är ju bra om du skulle kunna framhäver dem så mycket som möjligt. Det är ju bra om man visar sina goda sidor, eller hur?"

Han slickar sig om munnen och fortsätter.

"En annan sak som är viktigt det är att du lyssnar på fotografen och inte hindrar honom för att göra ett bra jobb. Vi vill ju inte att en dyr fotografering blir förstörd..."

Han ler igen och visar sina korobefläckade tänder.

"Ja det var egentligen allt. Har du några frågor?"

"Jaså inte det... Men då hoppas jag att bilderna blir bra."

Han reser sig upp och går fram för att öppna dörren.

"Jo förresten, när han fotograferar försök att i alla fall se lite små kåt ut. Det finns inget fulare än sådana stirrande pensionärs blickar. Det skall vara ungdomligt och blött om du förstår stumpan."

Han öppnar dörren och säger hej då samtidigt som han lite diskret klappar Klara i baken när hon passerar honom. Dörren stängs och låses innan Klara hinner reagera.

Spelarna får väl reagera lite hur de vill på detta. Bertil kommer inte att ursäktas sig utan kommer med hjälp av lånet som hot försöka få spelarna att genomföra hans plan om att bli publicerade i Kitch¹. Bertil vill egentligen få in en fot i media

¹ **Kitch:** Tidningen är i vissa kretsar (dvs. på redaktionen) blivit kallad "Gentlemannens enda kompletta nutida livsguide" och har så de mera en viss manlig profil. Den har funnits till ganska länge och hade från börjar en profil mot sport och musik men har nuförtiden glidit över till att ha med reportage som "top fem barer för barslagsmål" och liknande. Det är också så att i varje nummer brukar redaktionen leta upp någon ung kvinna som dom sedan presenterar för läsarna med inriktning på hennes bästa sidor, eller i alla fall hennes största. Tidningens redaktör och grundare Max Grugg har fått mycket kritik från alla möjliga håll då tidningen av flera har klassats som kvinnofientlig och gubbsjuk. Han har besvarat kritiken med saker som: "Visst har vår gentlemannatidskrift en viss falloistisk inriktning men det beror ju på att vi vill visa hur vackra kvinnor är och kan vara. Det är inte alls menat att gentlemännen skall gå hem och taja över innehållet utan det är endast till för att tillfredsställa ögat." Hur som helst är Kitch trots detta en populär gentlemannatidning som har en gedigen läsarkrets bland yngre ensamma män som innerst inne vill bli en "gentleman" samt på stadens

världen så att han i framtiden kan utnyttja de eventuella kontakter han skaffa sig nu. Bandet tror han egentligen inte alls på men Klara är "rätt" flicka för jobbet. Bertils plan är att i långa loppet få Klara att bli soloartist genom att framställa henne som bandets frontfigur så att resten av bandet till slut skall tröttna på att stå i skuggan och istället sluta spela med henne.

Eftersom de andra fyra blev utkörda innan Klara står de nu där utanför ganska blöta när den förnärmade Klara kommer ut i det ihållande regnet. Vad de nu tar sig till är igen upp till dem men de har fått två förslag: Fotografering och en spelning på en barngala. Om de åker till fotograferingen är upp till dem själva men däremot lär du få dem till att framåt kvällen åka till galan för att dra en vals.

Fotograferingen

Fotograferingen skall ske i källaren på Kitchredaktionens hus där tidningen har sin egna något fuktdrypande ateljé. I denna källare har det nämligen läkt in vatten så när bandet anländer ditt ner möts de av en lokal med två decimeter vatten på golvet. En person i gummistövlar och sydväst som svept in sig i en päls kommer fram ur ett rum om de ropar.

"Hej hej på er..." Han skakar tänder i kylan och fukten. "Det är ni som skall bli fotograferade förstår jag." Han mönstrar bandet och blicken fastnar någon sekund i brösthöjd på Klara. "Jo här finns det säkert potential för att det skall bli bra... Följ med." Han vadar iväg in i lokalen och låter spelarna lösa sin egen transport över vattnet på golvet. När de kommer in i det rum som mannen försvann in i ser de själva ateljén. Där i ett hörn är en sandstrand uppbyggd med en kuliss föreställande ett blankt hav i bakgrunden.

"Jag tänkte lite sköna strandbilder va." Killen, som nu fått av sig pälsen och sitter på en stol med fötterna på ett bord för att inte blöta ner dem, tuggar smaskande på någon slags seg kola. "Ni har era kostymer där borta. Ta på er dem medan jag riggar kameran."

vakthus och militärbaracker, där man dock inte har någon illusion om att kunna bli en gentleman utan bara läser tidningen för den visuella underhållningen.

Bredvid stranden står ett ställ med kostymer och en klänning som det verkar vara meningen att bandet skall iklä sig. Kostymerna består av guld och silver paljetter som glittrar i ett en massa skinande punkter. Ingen av kostymerna sitter riktigt bra. Klänningen som Klara skall ha på sig är också bekläd med guld och silver paljetter och har ett minst sagt vågat snitt. Dels är urringningen "avslöjande" och sedan är det en slits som sträcker sig upp längst hela låret på höger sida. Även klänningen är soår att få riktigt på plats då skraddaren inte tagit till nog mycket kring bröstet. Omklädningen till dessa sköna alster sker i ett angränsande rum där en proohytt står på en ponton.

När de alla bytt om dirigerar fotografen upp dem på "strandens" för att ta sina kort. Han slår på några starka lampor som hans medarbetare får att lysa genom frenetiskt trampande på en cykel och sätter fast kameran på stativet.

"Nu skall vi se då, om ni och ni tar ett steg tillbaka och sätter er i solstolarna kan du Klara ställa dig här framme..."

Med ytterligare direktiv får fotografen alla utom Klara att hålla sig i bakgrunden, oftast sittandes så de knappast syns medan Klara får visa upp sin "bästa" sida.

Det är upp till spelarna hur de reagerar på det hela. Om det blir bråk där Rupert vill skydda Klaras dygd kan fotografen vråka ur sig oförskämdheter om allt och alla som hör bandet till. Annars tar han sina bilder och kommenderar Klara till allt mer vågande ställningar framför kameran. Han kan till och med be de övriga medlemmarna gå av scen då de förstör bakgrunden. Om spelarna vill ge en intervju svarar de anställda att Bertil redan lämnat nog med material för ett reportage.

Barngalan

Barngalan är en tillställning där några rika i staden bjudit in några andra rika för att äta och dricka gott samtidigt som dom skänker lite pengar till behövande. KÅESEMBE är dock inte det enda bandet som har fått äran att uppträda på denna påkostade tillställning utan De Dingos, ett annat av Bertil Kilssons band, är också inbjudna fått den. De Dingos är också ett ganska sunkigt band som inte heller har något bättre för sig än att ställa upp på sådana här spektakel.

KÅESEMBE anländer till den resistens som galan skall hållas i efter att ha färdas i de lite finare kvarteren för en bra stund. Det verkar dock inte riktigt som om Ask visste vart han skulle och efter att verkat osäker och styrt i cirklar för en längre tid utropar han plötsligt: "Här är det!" Även om bandet, på goda grunder, betvivlar honom har de faktiskt kommit rätt. De står i gränden bakom ett enormt hus som tornar upp sig framför dem och de ser att en av dörrarna är uppställda. På dörren står det "backstage" och den leder in i ett litet ganska rökigt rum. Rummet är möblerat med två små soffor och några stolar. På väggarna sitter det affischer från tidigare band som spelat här. Det är inget som spelarna känner igen eller gillar. Att rummet är rökigt beror på en faktor som ensam sitter i en soffa och röker, sångaren Steve i Da Dingos.

Bandet Da Dingos var egentligen en gammal grupp vänner som började spela ihop för länge sedan för skoj skull. Sedan kom de i kontakt och fick kontrakt hos Kilssons Räkords. Kilsson lyckades sätta en prägel på sångaren och fick honom att framstå som stjärnan i bandet vilket han tyckte om ända tills alla hans gamla vänner hoppade av. Nu spelar han med ett inhyrt kompband och är något less över att ha mist sina före detta vänner... Detta är något som han kan berätta för spelarna om de blir nog intima (eller berusade) med honom.

I rummet som KÅESEMBE kommer in i sitter det en ensam man i en nedgången soffa och röker. På soffbordet framför honom står det ett överfullt askfat och bredvid askkoppen står det några, cirka tio, tomma ölflaskor. Mannen för cigaretten till munnen och verkar inte lagt märke till att bandet kommit in i lokalen. När hans knotiga korta fingrar sedan greppar den halvtomma ölflaskan och för den i en halvcirkel till hans läppar tar det tiotio sekunder innan han får syn på bandet genom flaskbotten. Med lättare hostningar börjar han så tala till dem med en ganska drucken basröst:

"Är det ni som är de andra stackarna som Bertil lurat hit..." Host host "... ikväll?" I slutet av meningen går rösten upp i falsett.

Under konversationen som följer berättar Steve brett och vitt om bl.a.: Att han sjunger i Da Dingos, Da Dingos är ett jävligt bra band som sålt skitmycket plattor, att rökning gör att man hostar, att det är bra med några öl för nerverna innan man går upp på scen (han bjuder därmed alla på öl och insisterar att de skall dricka, han har några backar), pratar väder, prisar och förbannar Kilsson och så kanske han presenterar sig.

När bandet och Steve pratat en stund så kommer Steves inhyrda kompband¹ tillbaka efter att ha riggat scen. Grabbarna som spelar med rockveteranen Steve är bara 16 - 18 år gamla men det var dom som var billigast² så det var dom som Kilsson fixade. De pratar bara om musik och jämför gärna sina instrument med KÅESEMBE.

Inne i logen hör man inte mycket av den pågående galan men efter en halvtimme (eller när de inte har något att prata om längre) kommer en assistent ned springande och säger att de skall upp på scen nu för de skall vara beredda att börja spela i pausen som strax startar i galan. De går genom lite korridorer och kommer tillslut in på en nedsläkt scen från vilken de kan se publiken som sitter och tittar på en scen längre bort. På den andra scenen håller en stor tombolla på att rulla som en fetlagd man drar bollar ur samtidigt som han med en mäktig stämma ropar ut numren. "Adam femma! ADAM FEMMA! Klasse sju! KLASSE SJUA!!!" Vid varje utrop reagerar publiken med att noggrant studera de papperslappar som de har i sina knän och då och då märka dem med sina pennor.

Efter ytterligare några nummer ropar en man i publiken "Bingo" och han leds upp på sen där värden erbjuder honom att välja mellan en rad hemliga lådor. Han väljer nummer 2 och vinner en skottkärra grisfläsk och en tub currykryddad grillolja. Med ett försök till leende försvinner mannen med skottkärnan ner från scen innan värden annonserar ut att nu är

¹ Kompbandet består av Kaj, slagverk; Karl, luta och Kennet, fiol. Bandet kallar sig egentligen trippel K eller KKK beroende på vad de för tillfället tycker låter tuffast

² Läs gratis.

det dags för lite underhållning. Strålkastarna som är riktade mot bandet slås på och ett snabbt "ett-två-etttvå-trefyr" hörs från trumsättet och bandet börjar spela. Tyvärr var inräkningen lite för snabb vilket också gör att låten går lite snabbare än tänkt. Trots det är det inte så många fel i framförandet. Andningspauserna mellan textraderna blir visserligen lite för korta så första ordet får kanske ignoreras och solot får hoppa några toner för att fingrarna skall hinna med men annars går det utmärkt och efter framförandet ger publiken en sval applåd innan de igen riktar sin uppmärksamhet mot den andra scenen där värden tackar KÅESEMBE för den fina låten. "och nu går vi in på färghalvcirkelns tredje del..."

Bandet föses av scenen och finner sig snart stående i det rum där de mötte Steve från första början. Han sitter som förut med den enda skillnaden att han druckit några öl till. Bandmedlemmarna blir inbjudna att slå sig ner men innan de har hunnit välja om de skall godta erbjudandet kommer Bertil instormande och dunkar dem på axlarna, nyper Klara i baken och börjar prata om sina idéer.

Dessa är att han har en ny "modern" look som kan få bandet att slå. Denna look består av vita tights, vita skjortor, en vit suspensioar som bäres ovanpå byxorna, svarta kängor och svarta huvudbonader av olika modeller, t.ex. plommonstop, cylinderhatt eller basker.

Steve skrattar lite åt Bertils förslag vilket gör att Bertil blänger tillbaka mot honom innan han fortsätter med sina förslag. Det andra förslaget visar sig vara en låt som Bertil själv har skrivit som han tycker att bandet skall öva in. Innan han hinner börja framföra sången själv för bandet slås dörrarna till rummet upp och en man kommer in svepandes. Han är stilig klädd i hög hatt, mantel och kostym och Bertil blir tyst som en grav innan han fuktar sina läppar med tungspetsen och rusar upp med ett stort plastleende för att hälsa på mannen. Mannen tar Bertils entusiasm väldigt kyligt och hans blickar sveper in genom rummet där de fastnar på Klara. Han släpper Bertils hand och sveper elegant fram till Klara vars hand han tar och kysser samtidigt som han presenterar sig som

greve Loa Orré. Medan Loa, lite mindre diskret, studerar Klaras barm kommenterar han den ypperliga skönsång som han nyss hört ur hennes stämma. "Aldrig trodde jag att något så vackert skulle nå mina öron, eller mina ögon för den delen." Hans raggingsförsök är inte så väldolda som man kanske skulle kunna önska av en gentleman för att uttrycka det milt, vilket inte Steve gör när han i sin berusning greppar situationen. Många armbågar i sidan på den han sitter bredvid med tillhörande fylleviskningar om bockar och andra subtila anspelningar hörs i rummet. Hela situationen borde leda till att Klara känner sig besvärad och Rupert förargad. Då kommer Loas bättre hälft, Grevinna Tilpy Orré in genom rummet.

Alla som inte har koncentrationen på en enda sak, d.v.s. alla utom Loa¹, lägger märke till den chockrosa gestalt som nu intar dörröppningen. När Steve och hans band ser att Tilpy kommer inser de att det är dags för dem att uppträda och således ursäktar de sig och försvinner. Då först när det blir liv och rörelse i rummet vänder sig Loa om och konstaterar att hans fru är där. Hon i sin tur går fram till honom och ber han introducera henne för de övriga i rummet. Loa lyckas hålla huvudet något så när kallt och för presenterar sin fru för de övriga i rummet. Sedan berättar han om sin fest...

Det är så att morgondagen är speciell för Loa, då det är dagen som han tror att syndafloden skall starta på, och således är det den dagen då de som skall följa med på hans yacht skall bli utvalda. Därför har han anordnat en tillställning som han kallar sin födelsefest. En person som han nu uppenbarligen vill ha med på yachten är Klara och för att få henne till festen erbjuder han således KÅESEMBE att spela i samband med hans middag. Vad spelarna tycker om detta spelar ingen större roll för den summa pengar Loa erbjuder Bertil får honom att bli övertygad om att det ligger i allas intresse. Bertil kan, om bandet vägrar spela, hota dem med alla möjliga saker, allt från att de begått kontraktsbrott till att hyra någon för att slå in deras skallar.

¹ Och Loa har nog uppmärksamheten fäst vid två objekt om man skall vara riktigt noga med detaljer.

Därefter finner Loa sig nöjd med sin vistelse nere i logen och beger sig därifrån. Tilpy följer efter men stannar i dörren och vänder sig om och tecknar åt Rupert att komma fram till henne. Där viskar hon att hon har ett erbjudande åt honom innan hon sticker en lapp i hans hand. (appendix 1) "Tänk på det här..." säger hon till honom och han känner ett visst förtroende för henne.

Här efter kan du låta scenen sluta när du vill men du kan även dryga ut den med något av följande förslag. Det hela beror lite på hur mycket tid du har kvar.

Ett antal doatjejer i det andra bandet "Da Dingos" stöter på den blyge K-Å

Steve försöker få spelarnas karaktärer till en efterfest. Där pratar han om att man skulle slå sig fri och skapa ett eget skivbolag. Han vill ha med KÅESEMBE.

På efterfesten festar bandet med Steve och doatjererna som sniffar något vit som kallas niakok och får en att bli konstig i huvudet.

"Dagen efter"

Denna scen beror lite på hur det gick i går kväll men jag antar att ni kan avgöra vilka skillnader det är när man vaknar beroende på vad man hade för sig kvällen innan.

Även om det inte blev sent dagen innan så kommer de att vakna sent. Klockan är efter tolv och om några timmar skall de vara borta vid Loas fest. Den tid som är där emellan är fri för spelarna men här kommer lite förslag på saker som kan hända:

Kitch har kommit. (appendix 2) Denna eminenta tidning har dykt upp i affärernas hyllor.

Band medlemmarna är bakfulla, har minnes luckor och sår i huvudet. Någon från kvällen innan, t.ex. Steve kan komma och prata om en massa händelser som inte spelarna minns. "Fan

va du spydde” eller andra pinsamma detaljer bör påpekas.

Ett bra ställe att starta scenen på är på en matservering där bandet sitter och hänger med huvudena och petar i maten. ”bakfyllepizzan”.

Regnet har tilltagit och man kan råka krocka med trollkarlen från första scenen. Han muttrar om att man skall se sig för och försvinner iväg men man kan höra hur någon säger till honom att: ”Du kan väl inte skylla på andra när det egentligen är ditt fel vet du? Utan det här regnet skulle de ha sett dig...” Det konstiga är att det var ingen med honom, förutom korpen på hans axel.

Födelsefesten

I alla fall kommer bandet på den andra kvällen uppträda på en middag arrangerad av Loa Orré, en ytterst fin men framförallt rik herre som har givit Bertil en hiskelig massa pengar för att bandet skall spela där. Detta beror på att Loa är förälskad i den sköna Klara och han tänker rymma med henne efter galan. Middagen är egentligen till för Loa fyller 45år¹ men han kommer att ta tillfället i akt att presentera en profetia som den stora Io skall ha utfärdat samt för att fira morgondagens sjösättning av Loa's nya båt, Loa's Yacht. Bandet anländer i alla fall till festen och får gå in bakvägen och börja rodde upp sina pinaler på scen bakom ridån. Från andra sidan kan de höra ett muntert sorl av män och kvinnor som har artiga konversationer i perfekt samtalston. När de riggat sina saker och det betyder egentligen bara att fyra av de fem väntar på att Karl-Åland skall plocka upp sina cymbaler och klockor ur deras sidenpapper, blir de serverade lite rester av blodpuddingen som blev kvar från middagen och sedan väntar de på att dansen skall börja och de skall få börja spela.

Då dyker Bertil Kilsson upp som bjudit in sig själv till denna tillställning. När han ser bandet går han direkt fram till dem och går på som en borstbindare. Han frågar varför de avbröt/om

¹ Egentligen är Loa äldre än 45, sisådär tio gånger äldre men det är inget han talar högt om.

det gick bra med fotograferingen. Han kommenterar att de inte har/om de inte kunde ha skaffat snyggare (fin-) kläder som han ansåg att de behövde under denna tillställning. Efter det säger han att han tänker hälsa på Loa innan det hela drar i gång². När bandet sitter där och väntar på att få spela bör även Tilpy komma och utbyta några ord med Rupert för att se om han tänkt på hennes förslag att bli sjungande predikant i hennes drive mot ondskan. Även Loa kan komma och drägla lite över Klara.

Efter middagen går Loa och Tilpy, värdparet fram på scen för att presentera kvällens stora överraskning, som kanske inte är så rolig för allmänheten men som dessa blåblodade aristokrater kommer klara sig undan. Det är viktigt att någon av spelarna i alla fall ser detta.

Loa eskorterar graciöst upp sin något ograciösa fru på scen som kvällen till ära är ikläd en vit peruk som definitivt inte matchar hennes chockrosa klänning och maskara. Hon intar podiet för att som seden bjuder tala till ”födelsebarnet”, Loa.

”Vi har samlats här idag för att som vänner och bekanta till min käre make, Loa, uttrycka vår glädje och vänskap. Vi har samlats här för att minnas det gångna året och lägga det bakom oss. Det har varit några riktigt minnesvärda stunder och det är de vi vill uppleva. Som ni vet har jag och Loa jobbat hårt under det gångna året för att skydda de mest utsatta i samhället, barnen, från det växande gift som kommer in i våra hem genom musiken, och jag kan bara säga att vi har lyckats.”³

² Observera att Bertil Kilsson har, med stort nöje och obegränsad aptit, som vanligt ätit korv hela dagen. Den korven som han dagen till ära ätit är en kryddstark vitlökskorv. Detta gör att när bandmedlemmarna pratar med honom tåras deras ögon och munnen knyts i förfäran av den starka vitlökslukten. Sedan skall Bertil prata med Loa Orré som är en...

³ Tilpy Orré har varit och är den största pådrivande kraften för att införa censur på musiken som spelas på Ankh-Morporkhs världshus. Hon tycker nämligen att de vanliga ”pojke-träffar-flicka-på-höloft” texterna är ytterst missvisande då det i finare familjer ofta är så att det är föräldrarna som väljer gemål. Censurens införande har hon dock inte lyckats med än men hon har lyckats fått musikgillet att gå med på att all olämplig musik skall märkas med en etikett som lyder: ”Olämpliga texter för

Applåder.

"Men det är inte det som haft störst betydelse för var det som vi fick reda på bara för någon dag sedan. Det fick vi reda på genom vår väldigt goda vän Beldrin Besvärjaren som gav oss ett utdrag ur en bok. Denna profetia förtäljer oss varför det på sistone har regnat så mycket och..."¹ ...och som den store Io sade har också Loa byggt en mäktig lustyacht. Om det nu skulle vara så att någon av ni som är här i kväll skulle vilja köpa en biljett till denna färd bort från undergången säljs det biljetter vid receptionen för förmånliga priser.

Och nu till kvällens underhållning bandet KÅESEMBE."

Bandet äntrar scenen samtidigt som lite fyrverkerier exploderar och skrämmer slag på bandmedlemmarna. "Håll god min nu!" ropar Bertil från kulisserna och bandet tar på sig sina bästa leenden och börjar med en första sliskig danslåt. Folket som helt plötslig verkar ha förändras från högadel till fulla bönder klampar taktlöst runt i sina träskor. Det låter för jävligt. Allt går fel, ingen hittar rätt ackord i rätt stund och i kulissen kan man bara se Bertil som skakar på huvudet åt idiotin. Alla som inte är alltför fulla eller döva har redan flytt från oljudet när kvällens höjdpunkt infaller.

Från virrvarret av rep och taljor ovanför scenen lösgör det sig plötsligt en gestalt. Han tar ett gigantiskt språng och landar på scenen alldeles bakom Klara som svimmar av chocken. Han slänger undan Rupert och dvärgarna med en mäktig spark och tar sedan Klara snabbt från scenen över dansgolvet. Karl-Åland slänger sig efter och får tag i byxfickan som dock går sönder och Karl-Åland faller till marken. Den maskerade mannen hinner försvinna med Klara. Ut ur den sönder rivna fickan tappar han dock ett papper (Appendix 1). Folk springer runt som yra höns i kalabalik och även om bandet jagar efter mannen tappar de snart bort kidnapparen då han tar en förbi passerande droska och försvinner med Klara in i nattens mörker.

tänkande individer" (se sida 2). Detta ser många musiker som ren moralterror vilket det också är.

¹ Se Profetian sist i dokumentet. Appendix 3.

Vad gör man nu? Med en av spelarna kidnappad och "ingen aning" om vem som gjorde det? Man har två ledtrådar, Loa och Beldrin besvärjaren. Loa är han som begick detta monstruösa dåd men Beldrin är den vi behandlar först i denna skrift.

Beldrin besvärjaren är egentligen Io, guden ni vet och han är just nu i universitetets matsal och frossar. Han har sagt till de andra trollkarlarna att han är en utbytesstudent skickad från motviktskontinenten och har tack vare det lyckas komma undan med sin egentlige identitet. Om bandet bara kommer instormade blir nog trollkarlarna lite upprörda men berättar de sin historia vill även magikerna veta vad som pågår med Beldrin. När de vänder sig till honom för att få ett svar är han dock försvunnen. "Han kan inte ha kommit långt" utropar de, som trollkarlar alltid gör när de vet att en jakt strax kan starta för att sedan se hur bandet störtar ut på gatan innan de låser porten och fortsätter äta. Beldrin besvärjaren är dock borta ur denna historia.

När bandet kommer ut på gatorna, även om det är direkt efter spelningen eller efter universitetsbesöket, har det hunnit bli upplopp med allt vad det innebär. Det är folk som plundrar affärer och kastar gatusten medan andra säljer korv med rop som "en korv och två gatustenar, paketpris". Limbo-dansande clownar blockerar korsningar och de underjordiska mimartisterna syns lite här och där med rinnande smink i regnet. Dock verkar Beldrin eller Loa, beroende på vem man jagar, ha försvunnit. Nu borde den dummaste spelaren inse att man skall bege sig ner till floden där Loas Yacht skall sjösättas men man vet ju alltid hur det kan bli. Om spelarna inte har någon idé om vart de ska kommer en kolsvart korp² förbiflygande och visar dem vägen ner till Yachten.

Yachten

Under tiden har Loa mycket riktigt tagit med sig Klara till sin Yacht där han låst in henne i sitt privata gemak i väntan på att få ner fartyget

² Det är självfallet Ödet som vill jävlas lite med Io...

i vattnet. Utanför båten är det fullt med folk som har köpt biljett och vill med men Loa låter ingen stiga ombord förrän båten är i vattnet. Ett gäng oxar håller på att frakta den gigantiska båten ner mot vattenbrynet medan folkmassan runt omkring båten försöker ta sig ombord. Detta borde spelarna också göra och de kan göra det på ett antal vis men om de gör något smart låt dem komma ombord, gör de något dumt kan de få bli avkastade första gången. När båten väl har kommit ner i vattnet försöker folk strömma ombord men den väntar inte länge innan den helt sonika avgår. Mer än hälften av dem som köpt biljett står kvar på kajen och bönar och ber om att båten skall vända och plocka upp dem. Dom som däremot är på båten är väldigt glada och går in i salongen för att festa loss lite. Loa är också glad för att han har lyckas ha fått med sig lite proviant åt sig och sin älskande. Sedan går han in för att försöka förföra Klara. Öhhh... Bitu henne alltså men på ett ytterst sensuellt och belevat sätt. Om inte det går med lite "sweet talk" kommer han ta till handgripligheter och just när han skall sätta gaddarna i henne slår dörren upp och Tilpy kommer i och kräver att skökan (Klara) skall kastas överbord. Loa tar sin fru under armen och eskorterar ut henne på däck där han förpassar henne elegant över relingen. Nu har spelarna det perfekta läget att ta Klara ut ur hytten utan att behöva slåss mot Loa först och den bör de ta.

När Loa finner att Klara är borta ser han det som en gånggång för att starta kalabaliken. Loa börjar jaga spelarna genom hela båten, hela tiden lite efter men forcerar de hinder som spelarna sätter upp med sin övernaturliga styrka. Han slår sig genom låsta dörrar och kastar bort folk, bord, saker som kommer i hans väg som höstlov. Se till att spelarna hela tiden kommer undan och aldrig kommer in i en återvändsgränd tills de äntligen kommer ut på däck med Loa alldeles efter sig. Loa jagar fram dem i fören där de inte har någonstans att fly. Han tränger fram dem mot relingen då äntligen Karl-Ålands pacifism sätts ur spel. När det inte finns någon annan utväg kan man använda våld till att försvara sig. Loa slänger åt honom en duellerings värja och sedan är det duell som gäller. K-Å är visserligen snabb och kvick

medan Loa är lite som Darth Vader, dvs. oteknisk men stark. K-Å pressar Loa i början innan Loa använder något knep för att avvärja K-Å. Han kanske slår vapnet ur händerna på honom eller fångar hela svärdsarmen i armhålan etcetera. Vapnet flyger i alla fall i en båge och sätter sig i den yttersta spetsen av relingen i fören. Loa slår sedan lätt ner K-Å med handen och daskar också runt resten av bandet så att ingen får tag på svärdet.

Fighten med Loa skall verka vara förlorad. Loa plockar upp K-Å och håller honom i händerna med armarna ut från kroppen så att K-Å hänger i luften likt Jesus med bara tåspetsarna i marken. Sedan för han fram K-Å mot fören och svärdet som sitter där med eggen mot båtens riktning. K-Å kan bara se på hur han blir förd fram mot den sylvassa klingan som glänser i månskenet. När K-Å kommer närmare svärdet ser han hur det sitter en fladdermus på svärdets skaft. Fladdermusen har en rosett i chockrosa. Innan han hinner reflektera över detta förvandlas fladdermusen till Tilpy Orré som tar svärdet och svingar det i ett mäktigt hugg i huvudhöjd. Tack vare K-Å stridsreflexer hinner han ducka men det hinner inte Loa. Loas huvud flyger och landar i Klaras knä och det börjar ryka om det. Inom trettio sekunder är Loas kropp övertänd och efter en minut är det bara aska kvar.

"Ge er av om ni vill leva" säger hon med sammanpressade läppar. Hennes chockrosa klänning har stora revor och hennes maskara är helt söndergråten. "Vilket svin han var" snyft snyft. Bandet avlägsnar sig snabbt bort mot livbåtarna för är det något de vet om vampyrer är det att de uppstår titt som tätt. Tilpy reser sig efter en stund och går ner under däck. Bandet har just lyckas lösgöra en livbåt när de första lågorna slår upp ur båtens inre. Det skall bli Greve Loas begravnings bål. Bandet sitter där i livbåten medan regnet slår mot deras hjässor. En bit bort har Loas Yacht börjat sin sista färd mot havets botten. På däck irrar en massa aristokrater omkring och beordrar varandra att fira ner en livbåt i vattnet men eftersom ingen av den har gjort något hederligt handtag under hela sitt liv är det ingen som vet hur man gör. Bara en till livbåt syns bredvid bandets båt och den innehåller fartygets besättning.

Från strandkanten i Ankh-Morporkh syns hela detta skådespel ganska bra. Den övertända båten som sakta börjar sjunka är en uppfriskande syn för alla betjänter och trostjänare som blev lämnade på kajkanten. Bland dem som står där är Bertil Kilsson en och han ser för sitt inre hur hans band går under. Han tänker på hur mycket fler skivor han kommer att sälja nu när de blivit dödade av en olycka, det hela är väldigt rock ´n roll. Han brister ut i glädje och strövar hemåt (när han strövar bör det observeras att han samtidigt gör saker som: snurrar runt lyktstolpar, dansar med damer han möter m.m) sjungandes på en egenkomponerad sång. "I'm singing in the rain, I'm singing in the rain, what a wonderful feeling, I'm happy again..."

Och det slutar regna.

"Jag trodde du hade mig där..." sade Ödet "Nu överlevde ju inte aristokraterna när inte regnet släkte elden."

"Jo det var planen men jag stod inte ut att höra den där tondöva idioten sjunga mer." Svarade Io lite förbittrad över den uteblivna vinsten men ändå glad över att slippa höra Bertils stämma.

"Det förstår jag." Svarade Ödet och för första gången på väldigt länge log han mot Io.

THE END

ETT SCENARIO TILL SILLYCON 11

**Tack till¹ SPELTESTARNA:
JON HAVEMOSE, SVANTE HANSSON,
MADELEINE JULIN, ANDERS HANSSON
OCH JOHAN NILSSON**

¹ Även Tack till: Bibeln, Robert Broberg, Titanic, Noas Ark, Klassiska fantasy ideal, vampyr rollspel, Bert Karlsson, Loa Falkman, Clockwork orange, Tv-predikanter, Svenska Herrtidningar, Mrs. Gore, "Parental Advisory Explicit Lyrics" och Dansbandet Friends plus allt annat som jag har försökt driva (lite) med.

- Tillägg

Eftervård (s.18)

Beskrivning av Ankh-Morpork (s.19)

Folk och få i Ankh-Morpork (s.20)

Att spela dvärg (s.21)

Om Vampyrer (s.22)

Appendix 1 (s.23)

” 2 (s.24)

” 3 (s.25)

- Eftervård:

av hur äventyret är skrivet.

Detta scenario är skrivet som många andra scenarion men för att inte bekymmer skall uppstå skall jag förklara tankarna med det hela. Som ni har sett är det ett flertal långa kursiva textstycken i detta dokument. Detta är händelser som bör eller kan hända och då de händer bör ske på ett speciellt sätt, d.v.s. det sätt som visas i texten. Då det är rollspel får ni som spelledare självfallet ändra om delarna så att de passar mot spelarnas reaktioner och handlingar. I dessa kursiva delar är det med ett flertal kommentarer från spelledarkaraktärer. Detta är dock bara förslag på vad de skall säga, det är definitivt inget fast manus som ni måste följa. Ni skall heller inte ha långa högläsningstunder så fort spelledarkaraktärerna kommer in utan försök ha inriktningen på budskapet personen skall förmedla, lite det sätt han gör det på samt personens inställning till spelarna i åtanke och improvisera utifrån det hellre än att läsa innantill. Texterna ger också bra beskrivningar till SL om spelledarkaraktärernas uppträdande och ordval.

Dom övriga delarna av texten är antingen som den här kommentarer till äventyret för spelledaren, (bakgrunds) historia för att klara upp saker och ting för spelledaren eller riktlinjer för hur spelarna bör bli knuffade för att äventyret skall löpa som det är tänkt¹.

- Av Rollpersonerna och vad de vet när äventyret börjar.

Vad spelarna vet när det hela börja är ganska mycket. Det är ju ändå uppväxta i Ankh-Morpork och känner till miljöerna och typen av människor som finns där. Dom vet hur landet ligger i musikvärlden, vilka man skall vända sig till för hjälp osv. Dom känner till Tilpy's varningslappar och hennes planer på censur. Allt detta kan ni ju ge spelarna när de behöver det. Försök att göra det hela lagom svårt, ge dem information när de gjort dig förtjänta av det eller behöver hjälp. Om de verkar klara sig

¹ Däröver finns det fotnoter som du som spelledare får förvalta efter eget tycke och smak. Nämn dem för spelarna om de passar och har underhållande syfte.

bra utan så låt dem göra det. Det skall inte vara för lätt och inte för svårt, det skall vara kul.

- Spelledning: Humor =svårt?

Det mesta i scenariot hänger på hur humoristiskt det hela blir. Du har en grundplåt i detta manuskript som ger vissa vitsar eller komiska upplägg men det är mycket upp till ditt sätt att framföra det på. Låter kanske svårt och folk säger att vara rolig är det svåraste som man kan försöka sig på i en historia. Humor i ett rollspel är inte upplagt på samma sätt som ett "stand-up-komedi-skämt" utan mycket ligger i ordval och situationskomik. Beskrivningar kan i rimlig mån befläckas med dråpliga kommentarer, ironi från spelledarpersonerna eller en monotom berättarröst som är helt ointresserad över hur det går kan ge en komisk känsla. Ett ganska dåligt skämt kan bli kul när man upprepar det på passande ställen genomgående osv. Det hela handlar om att känna igen vilken sorts humor spelgruppen vill ha och om att som spelledare försöka lägga sig på deras nivå. Tänk bara inte hela tiden på att vara rolig utan försök få det att komma naturligt. För vidare studier: "GURPS: Discworld" har givande kapitel om humor i rollspel.

- Beskrivning av Ankh-Morpork:

i dessa regniga tider:

Mycket av scenariot hänger på hur du som spelledare ger en bild av denna stora stad som spelarna flänger runt i så försök skaffa dig en klar bild och några färdiga beskrivningar över staden. Öva innan.

Ganska centralt i staden ligger det stora universitetet som egentligen skulle kunna ta upp en hel egen liten bok i beskrivning, men i dessa regniga tider är aktiviteten i universitetet ganska icke-existerade. D.v.s. ingen trollkarl med den minsta gnuttan självförakt skulle gå ut om det ens duggade och när det regnar häftigt som det gör nu går de flesta inte upp ur sängen. Om nu någon mot all förmodan skulle vilja störa trollkarlarna kommer de inte vara glada och eventuella historier om syndafloden slås ur hågen med ett ganska lättamt: "Åh, det är bara lite regn och föresten behöver staden alltid en ordentlig rengöring."

Staden är ett myller av trånga gränder och konstiga byggnader. Här och där går en lite större "aveny-liknande-sak" men större delen av staden är fylld med trånga krokiga gator. Allt som du kan tänka dig finns i staden, från smeder och betjänter till fakirer och alkemister. Allt som går att sälja finns det någon som tillverkar till det rätta priset. Den stora pådrivande faktorn i Ankh-Morpork, pengar, avspeglas i det mesta som händer och görs.

Det är många detaljer som den vana Discworldläsaren kommer att förvänta sig av staden som du som spelledare måste försöka klara av att förmedla. P.g.a. utrymmesbrist och för lite tid och ork får jag lov att hänvisa er till andra källor: För bäst beskrivning av staden bör du läsa en discworldbok som utspelar sig i Ankh-Morpork eller läsa stycket om staden i "GURPS: Discworld" från Steven Jackson Games. Som sista¹ utväg går det ju alltid att fantisera fritt. Dock är det en detalj som man inte bör missa när man beskriver staden, nämligen lukten, eller närmare bestämt stanken. Även om regnet tar bort den stickande

fräna gulaktiga doften så gör den att hela staden luktar gammal blöt hund och mögel.

¹ och bästa?

- Folk och få i Ankh-Morpork:

i ordningen de dyker upp.

Io den blinde - Beldrin besväraren:

En person som bara passerar revy lite snabbt förbi vid ett fåtal gånger. Skall vara småmunter och finurlig. Pratar gärna med människor om alltmöjligt men framförallt syndafloden. Dock verkar han inte ta den på stort allvar själv. Skall ge lite av ett oseriöst intryck. Pratar ut-dra-get utan tydliga punkter...

Ask, hästskötare och roadmanager:

Svär mycket och dricker ännu mer. Är väldigt enkelspårig. Har slutat bry sig om Bertils uppdrag utan anser det vara bra att få grattis mat och dricka. Bor i vagnen. Bryr sig inte om hur det går för bandet och vägrar delta i något som helst kroppsarbete.

Bertil Kilsson:

Älskar att reta folk. Skäms inte för något. Sex anspelningar. Säger det folk skäms för hemma i sofforna. En nöjesprofil som har haft idéer på att starta en nöjespark. Äger skivbolag och är ganska gubbsjuk.

Steve:

Sångare i "Da Dingos". Klär sig i en svart-grå manchester kavaj som sitter lite för tajt. Är mager, väldigt mager med svarta ringar under ögonen som skymtar bakom de runda glasögonen. Hans bruna hår liknar mest ett fågelbo och spretar åt alla håll. Är ömsom deppig och ömsom glad. Röker mycket, dricker mer.

Tilpy Orré:

Högerradikal moralkärring. Anser att den moderna musiken är djävulens instrument. Som Loa Orrés fru anser hon sig också att vara något av en predikant. Har en krets av personer som tror på hennes ord. Har fått igenom en lagstiftning som säger att all musik skall granskas av en grupp äldre människor som sedan skall avgöra om musiken är lämplig. Den olämpliga musiken märks med ett märke med texten "Olämpliga texter för tänkande individer" - En "Tilpy Sticker." Är kär i Rupert

men erkänner det inte för sig själv då hon avskyr musiken han står för. Är Vampyr, se nedan vad det gör speltekniskt.

Klär sig i högklackat och chockrosa långklänningar vilket minskar hennes rörelsemönster till som snabbast bli ett springande med båda händerna vid sidan av huvudet¹.

Herr Loa Orré:

Är kär i Klara och vill ha henne till ny vampyr att tillbringa några hundra år med. Men samtidigt är han väldigt avundsjuk och om inte han kan få henne skall ingen annan heller ha henne. Är respekterad i samhälle och folk lyssnar på vad han säger. Är vampyr, se nedan vad det gör speltekniskt.

Klär sig i snygga, mörka kostymer med tillhörande slängkappa.

För fler vanligt förekommande personer i Ankh-Morpork ber jag er ytterligare en gång att antingen läsa en discworld bok eller att läsa i "GURPS: Discworld" där det finns fler personporträtt. Personer som passar: Vakterna under ledning av Vimes eller Carrot, En viss försäljare vid namn Dribbler eller kanske självaste patriarken. Allt beroende på vad spelarna gör.

Något som bör användas är de personer som karaktärerna kan reagera på, till exempel: dryga prinsar på vita hästar som bara vill ha sex med bondflickor, flickor som vet om och driver med Karl-Ålands blyghet inför det täckta könet, några överlevande dvärgar från Ettstråklanen som också har flytt kriget men som Ben tror är "desertörjägare" (vilket även de tror om Ben) med mera.

¹ Om du inte fattar: håll båda händerna på varsin sida av huvudet, händerna öppna med handflatorna framåt och spring med händerna i den positionen.

Att spela Dvärg.

Visserligen bygger Discworld dvärgarna till mångt och mycket på de klassiska Fantasy-dvärg idealen men för att reda ut de frågetecken som kan förekomma författade jag följande sida. Se GURPS: Discworld kapitel 4 för ännu mer information om det korta släktet.

Skägg och andra rastypiska fysiologiska drag.

Som namnet antyder är dvärgar just dvärgar, dvs. korta. Mellan en och en och en halv meter är de flesta. Men även om de är dvärgar är de inte på något sätt små. Det som de förlorat i längd tar de nämligen igen i bredd. Om man sedan lägger på det faktum att de flesta (alla?) dvärgar går runt med multipla lager av kläder plus rustning så är det inte så konstigt att folk frekvent jämför dem med vandrande tunnor. En dvärg utan många lager av kläder på sig ses som ytterst konstigt, till och med av människor. Om det så är mitt i natten och dvärgen är yrvaken så kan du ge dig på att under nattmössan har han på sig sin runda metallhjälm och under nattskjortan kan man skymta dvärgens välskötta ringbrynja och stålförstärkta kängor.

Alla dvärgar, både manliga och kvinnliga, har skägg. Har man inte skägg som dvärg är man antingen under fem år eller så är man inte dvärg. I Ankh-Morpork har det länge funnits en hel hög med dvärgfrisörer som bara ägnar sig åt att sätta upp, fläta och lägga in skägg och mustascher efter det senaste modet. På grund av det kraftiga ansiktsbehåringen och den väl tilltagna klädseln är det väldigt svårt att avgöra vilket kön en dvärg har, till och med för andra dvärgar. Detta verkar kanske konstigt för andra folk men för dvärgarna är det minst lika konstigt att människor springer runt och helt öppet uppvisar sin könstillhörighet. Det tar ju, enligt dvärgarna, bort hela spänningen med uppvakningsprocessen.

Psykologi & Uppträdande

Något de flesta som sprungit in i dvärgar några gånger lägger märke till är att de tar allt man säger bokstavligen. Detta kommer sig av att de ursprungliga dvärgsamhällena mest kan

jämföras med högeffektiva mineralutvinningsstationer där ingen egentligen hade tid för att utveckla någon vidare avancerad konversationsteknik. Kontentan är att man inte skall vara ironisk med en dvärg då ironin inte lär uppfattas.

Sedan har de flesta dvärgar som lämnat sina berg och flyttat ut från sin trygga hemmiljö ett visst behov att göra uppror och släppa ut sina underbyggda aggressioner. Även om de hemma i gruvan var hur skötsamma som helst blir dvärgarna som hamnar i en stad snabbt alkoholiserade och väldigt kvicka på att tillgripa sina medtagna handyxor. Dvärgbarerna är därför ökända för att ha en lättare matchostämning. Ett antal mord per år sker på grund av att någon människa dumt nog råkar passera en dvärgbar och på pin ki se om han kan ropa "Trädgårdstomtar" och sedan lyckas springa ifrån en hord dvärgar. Det klarar dom flesta oftast inte. Annars brukar de flesta bråk som innefattar dvärgar ha startas om det enda som alla dvärgar verkligen älskar, guld. En gammal tumregel säger att om en dvärg skiljs från sitt guld är det antingen för att större förtjänster står runt hörnet eller så sker det under ett hot av massivt fysiskt våld.

Om Vampyrer

Då paret Orré egentligen är vampyrer ansåg jag det vara bäst att reda ut vad en vampyr är i Discworld tillskillnad från andra filmer och spel.

Hur lägger man märke på en vampyr?

Först och främst märks det kanske i det faktum att de gärna klär sig lite gammalmodigt och inte direkt gillar vitlök. En vampyr är i medel ca dubbel så stark som en människa men i Tilpys fall kanske bara som en och en halv man. Loa kan däremot slå handen igenom dörren osv. utan problem. Sen råkar dom vara osårbara mot allt utom träpålar och huvudavhuggningar med vissa undantag och de kan båda flyga, antingen som Loa med slängkappa eller som Tilpy som förvandlar sig till en fladdermus. Deras tänder är lätt vässade och när dom väl dör har de en ful ovana att återuppstå.

Som nackdelar har de ett visst sug efter blod i någon form varje dag. Dom behöver få i sig mellan en och två liter beroende på hur natten har varit. Dom fruktar heliga symboler i viss mån men då Discworld har haft så pass många gudar att allt egentligen är heligt för någon bör detta modifieras till att dom bara fruktar heliga symboler om någon i närheten håller den i mellan sig och vampyren och tror på den guden vars symbol det är. Dom har ingen kroppsvärme eller spegelbild och får lätt brännsår vilket gör att dom inte vill vistas utomhus under dagtid. Sedan är dom känsliga för direktkontakt med heligt vatten vilket ger svårare hudirritationer och dom har svårt att inte väsa eller spotta vid synen av vitlök.

Det här med att återuppstå är begränsat i sån mån att dom inte kan göra det om dom har en påle genom hjärtat och om dom blivit aska måste askan komma i kontakt med blod först. Vid huvudavhuggningar blir de till aska på några minuter efter hugget. Annars tar dom de flesta smällar med ro och är egentligen otroligt svåra att ta kål på.

I spelet blir detta först märkbart när spelarna försöker rädda Klara men man kan som spelledare lägga in lite hintar under själva spelet också. Till exempel kan man låta Loa ta

någon i handen och då påpeka hur kall den är. Improvisera! Paret har inga speglar i salongen, bjuder på blodpudding och släpper först in folk efter solnedgången. Om inte det är nog med ledtrådar sover de i kistor och suger blod från besökarna.

- **Appendix 1.**

Brev med jobberbjudande till Rupert från Tilpy. Klipp ut inom markering. Skriv med skrivstil: "Din väg till glans" på "urklippet" där det får plats.

ter har runnit ett nertal intr-
essanta relikter och föremål,
däribland ett par stiliga br-
oscher med sirlig gravyr, s-

n nyser starka tornoppning-
ar vissa av de nya fynden ko-
mma att ställas ut vid en del
av muséets äldsta samlingar.

Predikant sökes

För att frälsa världen från den farliga strömning som just nu strömmar in i våra ungdomars huvuden. Predikanten kommer att verka som musiker i ett försök att ge den moderna musiken en moralisk grund. Hjälp våra ungdomar innan de förgås brinnande i helvetet!

Moralkomitéens ordförande

Tilpy Orré

N. Kalvergränd 15, 2trp.

Appendix 2.

Kitch tidning med rapportage om KÅESEMBE.

Bilder på bandet. Alldeles för vågade för att Rupert skall tycka det är passande.

Schultze: då jag inte fått fram bilderna som jag hoppades kunna få fram till SillyCon XI. Du får nog spela utan detta utskick, beskriv bara vågade bilder tillsammans med en bildtext och faktatext som framställer Klara som den enda med betydelse i bandet.

Loa, min vän. Jag har funnit något hemskt i en av universitetet böcker. Det var en ~~gamman~~ gammal bok som skall vara skriven av en profet till den store Io, guden du vet...

Jaja i alla fall så står det där att "När Io såg att människornas idioti var stor, då ångrade han att han skapat de dumma idioterna på skivan, och han blev ~~bedrövd~~ bedrövd i sitt hjärta. Och Io sade: 'De dumma idioterna som jag skapade vill jag utplåna från skivan, ja både människor och troll och andra kräldjur och fyrfotadjur och himmelns fåglar och alla de fattiga... (o s v... Här förkortade jag den vise Ios ord då han inte fattade sig kort direkt utan fortsatte räkna upp saker in till förbannelsen. Hoppas du har overseende med det.) ...ty jag ångrar att jag gjorde dessa idioter. Och de skall alla dränkas likt tröjan i tvätten som de hundar de är i det eviga regnet.

Och Io sade: Jag har sett den utvaldes namn i skyn ty det äro Loa och han skola till min ära en båt av den större sorten bygga. Båten skall vara av Gofeträ och den skall vara trehundra alnar lång och femtio alnar bred och tjugo alnar hög. Och på däck skola det vara en pool där man skola kunna bada och runt polen skola stolar för tider av sol sitta och ~~parasol~~ parasoll mot för mycket värme. Och i baren skola alkohol finnas och den skola billig vara. Och på båten skall han gå in i med sin utvalda och alla som inte äro fattiga ~~elel elel~~ eller dumma idioter skola kunna betala och med på den stora båten följa. Och av allt levande Loa in på den stora båten (som jag härifrån i min gudomlighet döper till Yacht) för skola han det vara par som äro förtjusta i varandra ty inuti skola yachten ha sängar av dunblomster finnas...

Och alla som åker med yachten skola han hålla vid liv och maten kan han nog få sponsrad eller kanske få statliga bidrag eller dylikt. Eller så kan han sälja biljetter i förväg.

I alla fall: Dom som inte på yachten åker dränks. Fattar ni? Ohahahah' sade den store Io och alla såg att han var väldigt vis och att när gossebarnet Loa skulle fylla 45 så var det bråda tider och då skola staden Ankh-Morpork äntligen bli ren och försvinna i havets brus. Och vågorna skola slå på stortorget osv."

Fattar du Loa? Detta stod i den "stora boken av världsomspännande sanningar och uppenbarelser av alla möjliga gudar" så det är nog sanningen det är bara det att Io redan har startat regnet så det är nog bäst att öka lite. Bygg en båt annars dör ni alla! OK?

Din vän ~~Beldrin~~ Beldrin besväraren.

I'm Singing in the Rain...

- Karaktärer -



I'm Singing in the Rain.

En redogörelse för vissa händelser som motverkade den annalkande syndafloden under vissa dagar i staden Ankh-Morpork. Nedtecknat för det underbara Rollspelskooperativet Frispel.

Läs mer i häftet märkt: *- Manuskript -*

I Rollerna

Övernaturliga väsen

Io, a.k.a. Beldin Besväraren (Gud över blixtar och dunder, överdrifter, regn och väta med mera osv. Samt över felstavningarna)

Ödet (Ödet)

Bandet

Rupert Broblock (Sångare och lutspelare i KÅESEMBE)

Klara Broblock (Dotter till Rupert och sångare i KÅESEMBE)

Karl-Åland Ekesko (Slagverksspelare i KÅESEMBE)

Sten Etestuppa (Dvärg och kontrabassspelerska i KÅESEMBE)

Ben Ettstrå (Dvärg och nästan skallig i KÅESEMBE. Flöjt)

Bifigurer

Beldin Besväraren, a.k.a. Io (Gud som fejkar som trollkarl)

Ask (KÅESEMBE:s roadmaneger)

Bertil Kilsson (Ägare av Kilsson Räkords och slutscenens ensamma sångare)

Steve (alkoholiserad och bitter visdiktare)

Vampyrer

Loa Orré (Yachtbyggare, kidnappare med mera...)

Tilpy Orré (Censurförespråkare i chockrosa klänning)

Människor i övrigt

Olika innevånare i Ankh-Morpork (Ett gäng individer av blandat kön)

Aristokrater (Aristokrater)

Trotjänare (Trotjänare)

Betjänter (till aristokraterna)

Tjejer (Damer som alla håller av Karl-Åland Ekesko)

Företag med mera

Det osynliga universitetet (innehåll: magi och trollkarlar, apor och bananer)

Kilsson Räkords (skivbolag med bland annat KÅESEMBE som artist)

Loas Yacht (Tilltänkt flyktbåt från ev. syndaflod)

Rupert Broblock kommer aldrig att bli känd. Det är den insikt som han har kommit fram till efter **53 års** idel kämpande efter detta enda mål. Under den tid som har gått sedan han föddes tills han nu står här har han kommit fram till denna enda enkla sanning: Rupert Broblock kommer aldrig att bli känd. I alla fall inte snabbt nog.

När han föddes var det till ljudet av hans far som spelade dragspel i kabaréteaterns paus medan hans mor, som hade huvudrollen gav liv till honom bakom scen. Hans föräldrar har alltid berättat denna historia för att sedan avsluta den med att konstatera att det är menat att han skall leva och dö på scenen.

Dock stod det ganska snart fast att Ruperts bristande fantasi och inlevelseförmåga inte gjorde honom till någon strålande teaterman, men då tryckte man bara lyran i hans händer och sade åt honom att öva. Och övat har han gjort. Varje dag försöker han öva en liten stund, varje dag försöker han lära sig något nytt. Efter 53år har han således en ganska god kunskap om sitt instrument. Musiker som hör han spela brukar säga att han är före sin tid, ja långt före. Så pass mycket före att man kommer börja uppskatta hans musik när han har varit död i några hundra år, minst.

Denna vetskap om sitt musikaliska kunnande har gjort honom lite asocial. Han uppträder nämligen som han tror att en stor stjärna skall göra, i en bitter förhoppning att det skall vara en självuppfyllande profetia. D.v.s. att om folk ser att han uppträder som en stjärna börjar de kanske se honom som en sådan. Han trampar avsiktligt på folks tår, tar andras idéer som sina egna och struntar metodiskt i takt och hänsyn mot sina medmänniskor. Dock börjar han misstänka att det inte är lika självuppfyllande som han önskar

Rupert är skaparen av många olika musikstilar som han har plågat ut ur sin lyra men han är även upphovsmannen till sin dotter Klara Broblock som han försöker lära allt han kan. Om inte han själv kan bli berömd medan han lever så skall han bli det genom henne. Klara har sedan barnsben fått lära sig spela och sjunga sin faders alster och hon har alltid gjort det utan att klaga. Rupert är mycket stolt och det värmer honom alltid när han ser henne framföra något av hans otaliga verk. Dock är han rädd. Rädd för att något skall hända Klara, rädd för att hon skall bli förkyld och tappa rösten, rädd för att hon skall hitta en man och bli kokerska för dennes barn, rädd för att Klara skall tappa intresset för musiken och kanske mest rädd för att hon skall bli bättre än honom själv. För att Klara inte skulle bli sur på honom och få reda på sanningen om hur han lämnade hennes mor för att han fick en vision om en tremeters lyra och att han då liksom råkade ta med sig Klara har han sagt åt henne att han hittade henne i skogen där älvorna lämnat henne. Han inser att Klara börjar nå den åldern då hon borde börja ana att detta kanske inte är hela verkligheten men han har inte förmått sig inte att säga sanningen ännu.

Fördelar*Resistent mot sjukdomar**Positiv till allt**Lägger ner hela sin själ i musiken**Musikalt geni***Nackdelar***Inriktad på att bli berömd**Överbeskyddande: mot Klara**Överambitiös*

Bandet KÅESEMBE

För att klara livhanken och kunna äta sig mätt varje kväll har Rupert och Klara tagit över ett band. Det startades egentligen av någon av de andra tre medlemmarna men Rupert brukar ändå hävda att det var han som startade det i en förhoppning om att det skall göra honom berömd. Bandet spelar för tillfället Ruperts senaste alster inom musikstilar: Dansstegsmusik, vilket är så pass populärt att det alla fall går att leva på det (Om man jämför med Pazz eller Junk som han också skapat är Dansstegsmusiken ytterst populär, om man bara ser på det lite mer objektivt så skulle inte ordet populär dyka upp, snarare saker som "inte så hatad" eller kanske "inte helt avskydd"). Annars anser Rupert att bandnamnet kanske inte är det bästa. Han vägrar lära sig vad bandnamnets förkortning står för och brukar skrika ut egna versioner som "Kola-Ångas-Effektivt-Som-Ett-Makabert-Ben-Eksem" under spelningarna. Allt för att få de andra att gå med på det namnbyte till "Broblocks orkester" som han länge har föreslagit och verkat för.

De andra i bandet:

Rupert domderar ganska mycket med alla de andra och gör det ofta klart om vem det är som vet bäst.

Klara Broblock

Ruperts dotter och sångerskan i bandet. Är blott sjutton år, vet inte sitt eget bästa och bör således skyddas mot allt. Är dessutom den sista utvägen mot framgång.

Karl-Åland Ekesko

En blyg kille som har mycket att lära av Rupert. Är storväxt och har potential att bli en bra trummis om han bara skulle bjuda lite mer på sig själv.

Sten Etestuppa

"Stenhård" dvärg som spelar kontrabas. Man vet inte riktigt var man har denne filur då de delar där skägget inte täcker ansiktet är belamrade med olika plåtbeslag. Som alla dvärgar har även denna ingen humor och missförstånd är vanliga.

Ben Ettstrå

En lite mjukare dvärg som iklär sig cylinderhatt och spelar det "odvärgiska" instrumentet flöjt. Som alla dvärgar har även denna ingen humor och missförstånd är vanliga.

Gestaltningstips: Tänk Robert Broberg när du spelar denne karaktär. Använder ett språk om musik som ingen annan förstår...

Ruperts egenheter

Har lurat Klara att tro att hennes mor var en älva

Vill bli berömd på något sätt, bryr sig inte om hur

Alla ser inte hans genialitet, kan verka galen

Ser sig som grundare till bandet (vilket är fel)

Trampar lätt på andra personers känslor utan att märka det eller bry sig

Att vara ett musikaliskt geni är inte lätt. Detta har **Klara Broblock** alltid vetat. Att vara dotter till ett musikalisktgeni är inte heller lätt. Det har hon fått räknat ut själv efter sina egna erfarenheter. Det är lite över **17 år** sedan Klaras far, Rupert, fick mottaga Klara från älvorna för att uppfostra som sin egen dotter och sedan dess har hon inte så mycket erfarenheter om de inte har med musik att göra.

Att vara på turné kan både vara spännande och kul men när man varit det i över 17 år börjar man tröttna på det. Klara har alltid följt med sin far när han uppträtt på udda Pazz klubbar i Sto Helit eller när han åkt på Junk festivaler i Klasch. Överallt mottas han som ett geni, män över 35 kommer fram och pratar om hur bra han är och hur mycket han betytt för musikutvecklingen. Dessa män är ofta lika insnöade som Rupert och ingen av dom tar hänsyn till en knähög flicka när de pratar ackordföljder och taktslag.

Sedan blev Klara äldre och fick börja hjälpa till med att spela något rytminstrument eller sjunga lite i en refräng. Turnélivet gick ofta ut på att man reste från en lite lerig by över milsvida kålfält för att komma fram till nästa lilla leriga by. Varje kväll spelade man för likadana 5-10 personer bara för att få en skål soppa och en sovplats i höet i ladugården. Under resorna fantiserade Klara bort sig och tillbringade dagarna med att berätta sagor för sig själv medan kolfältens vardag med fågelskrämmorna som den enda höjdpunkten sakta passerade. I Klaras sagor var det inte bara kålfält och trista krogar utan snarare drakar och prinsar på vita hästar som räddade vackra prinsessor från just kålfält och trista krogar.

När hon inte fantiserade övade hon. Egentligen var det tvärt om så att när hon inte blev tvingad av öva kunde hon fantisera men i alla fall så övade hon. Hon fick lära sig om musiken och hur den kunde spelas. Hon lärde sig om toner och skalor och relativa toner och relativa skalor och mycket, mycket mer. Hon fick lära sig de låtar som hennes far hade skrivit och hur de spelades och hur de sjöngs och hon lärde sig att stå på scen och sjunga till en publik.

Så när hon började bli intresserad av pojkar flyttade de sin turné in till staden, den stora staden. Rupert ansåg inte längre att alternativscenen på landsbygden hade något mer att ge och bestämde sig för att se om staden nu var mogen för hans musik. Och Klara fick självfallet följa med. Men staden passade Klara mycket bättre än landsbygden för där finns det mer människor och en större chans att stöta ihop med en prins som skulle rädda henne från hennes trista liv.

Musiklivet i staden är annorlunda det på landsbygden. När hon nu stod på scen och sjöng visslade karlar och om hon nu gick för nära scenkanten försökte de oftast greppa tag i henne runt höften. Som tur för Klara är alltid Rupert med och ser till att de håller sig i styr med sina välriktade sparkar från scengolvet.

Fördelar

*Resistent mot sjukdomar
Väldigt fördelaktigt utseende
Vacker sångröst*

Nackdelar

*Svag viljestyrka; extremt svag mot sin far
Ung; folk kallar henne "vännen" med mera
Svårt att bli tagen på allvar
Tål inte fysisk smärta
Tål inte att se blod*

Bandet KÅESEMBE

Nu förtiden är både Klara och hennes far med i bandet KÅESEMBE (*Karl-Åland Ekesko & Sten Etestuppa Med Ben Ettstrå*) där Klara sjunger och Rupert spelar Lyra. Rupert har även använt bandet för att nå ut med sin nya lite populära dansstegsmusik. Dessutom bråkar Rupert med de andra tre om att byta namn på bandet. Klara försöker hålla sig utanför men ställer sig ändå oftare på sin fars sida än på de andras sida. Det är ganska kul att stå på scenen när spelningarna går bra, och publiken är med i låtarna. Dock verkar det vara lika ont om alvprinsar på räddningsuppdrag här i staden som det var i Kålfälten.

De andra i bandet:

Klara tycker att de andra i bandet är ganska trevliga och försöker le mot de alla så alla skall vara snälla mot henne tillbaka. Dock är de alla kanske inte samma musikaliska snillen som hennes far är vilket gör att han ofta får säga till när de spelar fel.

Rupert Broblock

Klaras far som är en stor musiker och alltid verkar ha tänkt ett steg längre än vad hon själv har gjort. Spelar Lyra i bandet.

Karl-Åland Ekesko

En ganska trevlig person som spelar trummor i bandet. Han verkar ha haft en svår uppväxt men vill inte prata om det med Klara. Faktiskt är det inte mycket som han pratar med Klara om då han bara börjar stamma och rodna när hon kommer i närheten. Detta borde kanske säga Klara något men hennes bristande kunskaper om mänsklig kommunikation bidrar till att hon lever i okunskap om Karl-Ålands förtjusning. Så länge han inte räddar henne förstås...

Sten Etestuppa

Precis som i sagorna är Sten en dvärg. En äkta dvärg. Klara brukar försöka få Sten att berätta om krigen och om dvärglivet och om guldgruvorna och Sten brukar berätta om sin släkt otroliga bedrifter både på slagfältet och i sängkammaren. Spelar kontrabas.

Ben Ettstrå

KÅESEMBE är kanske det enda bandet i staden som har två dvärgar med sig. Ben är tillskillnad från Sten en lite ovanligare dvärg som ofta går klädd i en cylinderhatt. Klara brukar dekorera hatten innan spelningarna så den är fin och färggrann.

Gestaltningstips: Är väldigt bunden till sin far men om intrigen stannar kan ju även Klara börja undra var hon egentligen kommer ifrån, förutom alverna alltså...

Klaras egenheter

Säger många "å", "liksom" och "alltså"

Drömmer om prinsar och vita springare

Tror hon har alvblod i ådrorna

Är man född och uppväxt i skuggorna i Ankh-Morkpork så vet man vissa saker om livet. En sådan sak är inte hur långt detta liv kommer eller kan vara. Däremot vet man exakt hur kort det kan vara, hur mycket tid man har som minst kvar. Och den tiden brukar också vara den tiden man överlever.

Karl-Åland Ekesko är från skuggorna och trots ovanstående sanning har han i nuläget nått den betydande åldern av **19 år**. Men Karl-Åland är också det yttersta beviset på att evolutionen kan fungera i ett modernt samhälle. Han är snabb, stark, stryktålig, reflexsnabb, kvicktänkt och detta var han redan som fyraåring. De flesta fyraåringar från skuggorna som har överlevt så långt skulle utan problem ta hand om fem till sex vanliga åttaåringar men Karl-Åland Ekesko skulle nog kunna ta hand om tre till fyra av sina skugglevande fyraåriga fränder. Genom åren har biologin skapat något som är i närheten av det perfekta när det kommer till överlevnad i storstad.

Men Karl-Åland Ekesko är också beviset på att evolutionen inte fungerar hundra procentigt, eller ens femtioprocentigt. Visst skulle han mer än duga till när det kommer till fysiskt handgemäng om det inte skulle vara för det faktum att Karl-Åland är maniskt rädd om sina händer eller att han mår fysiskt illa av att skada människor eller andra levande väsen. Att han är rädd om sina händer bygger på ett intresse som inte ens biologin kunde ta bort, ett intresse för takt och att han mår fysisk illa är... tja lite mer oförklarligt.

När han var ung mådde han inte särskilt illa av skada människor vilket han såg till att de flesta i hans närhet visste eller anade sig till. Men sedan kom det som människan valt att döpa till samvete in i bilden och med åren utvecklade Karl-Åland *Empati* för dem som han skadade. Något som är förödande ifall man hade tänkt fortsätta den utstakade banan. Karl-Åland gick in i en livskris. Hittills hade livet varit enkelt och lätt men nu försvann alla hans gamla rutiner en efter en. Han kunde inte längre råna människorna som gick förbi nere på *Ledpilen* eller sno väskor av tanterna som satt på caféerna vid universitetet. Livet rasade...

Men som ett tecken från skyarna öppnade sig en ny möjlighet för direktionen av Karl-Ålands liv. Han hade beslutat sig för att sluta vara en sådan mes. Han hade morskat upp sig. Han hade eggat sig själv i timal innan han gjorde det. Målet hade varit två barn som var gatumusiker och som av någon anledning lyckades dra ganska mycket pengar. Idéen var enkel, en simpel "greppa-och-spring" rutin men allt slog fel. Så när han sedan snubblat och låg under två barn som på något underligt sätt orkade hålla ned honom slog det honom att det var ödet som satt honom i denna pikanta situation. Det var det bästa som någonsin hänt honom. Det visade sig att de två barnen egentligen var två dvärgar som var så fattiga att de tvingats raka sina skägg och låtsas vara barn för att få pengar av publiken. Efter de spöat honom och tagit tillbaka sina pengar och han skulle linka iväg med svansen mellan benen frågade en av dem om han kunde trumma. Det var så bandet startades.

Fördelar*Resistent mot sjukdomar**Extremt Bra läkekött**Hög smärtröskel**Ambidextriös**Stridsreflexer***Nackdelar***Blyg**Stammar då han pratar med kvinnor**Tycker inte han duger något till*

Bandet KÅESEMBE

De bildade bandet efter vad de hette (*Karl-Åland Ekesko & Sten Etestuppa Med Ben Ettstrå*) och kämpade för att få tag på spelningar och utrustning. Det visade sig att Karl-Åland hade en naturlig talang för att slå på saker i en viss ordning och musiken de presterade kallades *Junk* av kritikerna men medlemmarna i bandet tyckte det var ganska bra. Dock var det något som fattades. Bandet försökte få ett kontrakt hos Kilsson Räkords och blev kontrakterade mot att de tog emot två medlemmar som skulle styra upp det hela. Det var Rupert Broblock och hans dotter Klara som kom in i bandet på lyra och sång. När Karl-Åland hörde om detta blev han först lite sur men när han sedan träffade Klara ändrades allt. De båda nya skulle gärna få vara med så länge han skulle få vara nära *henne*.

De andra i bandet:

Med de båda nya i bandet ändrades musikstilen. Istället för att alla får vara med och bestämma allt som det var förut, bestämmer Rupert en hel massa. Han har erfarenhet från sitt långa liv och även om den är bra så gillar inte Karl-Åland att vara helt utanför beslutsprocessen.

Rupert Broblock

En besserwisser som inte gillar att man säger emot honom det minsta. Är en strålande musiker men en dålig medmänniska. Har dock ett underverk till dotter. Spelar lyra, och gör det väldigt bra.

Klara Broblock

Fokuseringspunkten för Karl-Ålands alla fantasier och drömmar. Hans musa med stora mått mätt. Allt han bryr sig om för tillfället. Dock är han för blyg för att säga det... Klara å andra sida säger sig vänta på en hjälte eller en prins och Karl-Åland hoppas att det kan bli han. Allt han behöver göra är något hjältemodigt, som typ rädda Klara från en drake eller liknande... Klara sjunger i bandet.

Sten Etestuppa

En av hans dvärgvänner som var med och grundande bandet. Gillar inte auktoriteter men Karl-Åland vågar inte ta hans parti mot Rupert för Klaras skull. Hanterar kontrabasen i bandet.

Ben Ettstrå

Den enda dvärgen som inte klarar av att bära hjälm som Karl-Åland någonsin stött på. Spelar flöjt på sitt eget ettriga sätt.

Gestaltningstips: Lite målbrottstämning med en hel del blyghet och stammanden hamnar ganska nära men så blir han hulken när han blir arg...

Karl-Ålands egenheter

*Var en riktig buse som barn och skäms för det
Pacifist, kan bara ta till våld för att skydda sig eller andra
Pedant när det gäller sitt instrument
Vill bli hjälte
Hemligt: Kär i Klara*

I alla kulturer ställs det speciella krav på individerna som man bör uppleva för att kunna passa in i det samhälle som berörs av den kulturen. Det kan vara allt från att äta med bestick till att anse att det är fel att döda andra individer. Passar man inte in kan man få en så kallad identitetskris. En sådan har **Sten Etestuppa**. Dessutom är den dvärgiska kulturen som gjord för att skaffa en sådana.

Är man **26 år** och aldrig fått reda på vem av ens föräldrar som är mor och vem som är far kan ens identitet vara lite svår greppad. Men en kultur som aldrig någonsin tar upp ämnet kön eller fortplantning och som dessutom har en monoton klädstil för alla individer gör att de flesta förhållandena sker under kraftigt berusat tillstånd. Det har ingen betydelse om du är man eller kvinna, du vet ändå inte vad det är för skillnad eller vad dina fränder är. Nu är dessutom Sten kvinna men om man skall gå efter henne verkar den berömda intuitionen bara vara en myt.

Den dvärgiska kulturens krigiska inslag kan dessutom vara förödande för de släktdrag som går i Etestuppa klanen. Det släktdrag är att inte riktigt kunna ta auktoriteter utan hela tiden sätt sig upp mot överheter. I kombination med deras andra släktdrag, att aldrig lära sig hantera ett vapen, är detta en av evolutionen på förhand dömd konstellation.

Detta var några anledningar till att Sten en dag begav sig¹. Hon lämnade huset och vandrade bort från bergen, över kullarna och ner till Staden, staden med stort S, Ankh-Morkpork för att finna sig själv. Det gjorde hon inte. Däremot fann hon en annan dvärg vid namn Ben Ettstrå som hon slog sig ihop med för att tjäna lite pengar som musikanter. Hon lärde sig spela kontrabas men av någon anledning gav inte hennes och Bens musikala utsvävningar några större förmögenheter. Efter allt för många nätter sovandes under broarna beslöt de sig för att göra något drastiskt, och ytterst odvärgiskt. De rakade av sig skäggen och började posera som musicerande barn.

Och helt plötsligt började pengarna strömma in. Många kommentarer i stil med "men vi måste ju ge en slant till de duktiga missbildade barnen" hördes innan pengar landade i den uppställda höga hatten framför de båda musikerna. Äntligen sov de gott i sängar och kunde äta annat än grus och rester från gatan men det tärde på deras samvete. En dvärg utan skägg, det finns bara inte, och två dvärgar... Otänkbart!

Det var då Karl-Åland räddade dem. Egentligen försökta han ta Bens cylinderhatt som åhörarna slängde pengar i men i förlängningen räddade han dem. Efter han tagit hatten och satt av in i gränderna såg Sten bara ett rökmoln och ett tjut och när hon kom runt hörnet låg tjuven nerslagen av Ben som noggrant misshandlade honom samtidigt som han undersökte sin hatt och förbannade Karl-Ålands själ.

Fördelar

Resistent mot sjukdomar

Nattseende; ögonen är vana vid gruvor

Stark och stryktålig

Misstror magi

Nackdelar

Ogillar Troll, minst sagt

Dvärggirighet; Har svårt att säga nej till guld

Kan inte hantera vapen

Tar bokstaoligt på allt man säger

¹ Att resten av hennes släkt hade omkommit i en konflikt med en trollfamilj och att denne trollfamilj nu letade efter Sten för att "clean up the plate" så att säga, hade ingenting med hennes flykt... flytt menar jag... att göra.

Men snart började de istället prisa Karl-Ålands själ. Det visade sig att han var en misslyckad tjuv som utvecklat ett samvete vilket hindrade honom från att utföra sitt värv på något effektivt sätt. Däremot kunde han trumma. Han har en brutal begåvning för trummor och en omutlig taktkänsla och därav kunde skäggen börja odlas igen för nu startade KÅESEMBE.

Bandet KÅESEMBE

Deras nya karriär som medlemmar i ett band hade gyllene möjligheter. Men kanske på grund av namnet, *Karl-Åland Ekesko & Sten Etestuppa Med Ben Ettstrå*, eller på grund av att de egentligen inte kunde spela så slog de inte igenom som de hade hoppas. Deras skivbolag Kilsson Räkords beslöt att det vore bäst att utvidga bandet med två erfarna musiker. Idéen lät bra i början tyckte alla, till och med Sten men som det sen blev...

De andra i bandet:

De andra fyra som Sten nästan alltid tvingas umgås med. Dom är väl trevliga egentligen när de inte vill säga åt Sten hur hon skall göra hela tiden.

Rupert Broblock

En gammal musiklegend som hamnade i erat band. Tror han vet allt och bara för att han har gjort det någon gång förut tror han att han är den yttersta auktoriteten inom allt. Vill t.ex. byta namn på bandet! Sten är klart irriterad på hans stil.

Klara Broblock

Ruperts dotter som sjunger väldigt bra. Är ganska blåst men verkar ha charmat Karl-Åland i alla fall. Nå ja man kan väl inte hjälpa vem man har som far...

Karl-Åland Ekesko

Är en väldigt schysst kille fast han inte är dvärg. Dock har han inte riktigt varit sig själv sedan Klara kom in i bandet. Sten förstår inte vad som håller han tillbaka, han vet vad han vill ha så varför gör han inget? Kanske behöver han lite uppmuntran?

Ben Ettstrå

Egentligen den enda vettiga varelsen i hela stan. Ben är den enda dvärg som någon sin förstätt sig på Sten. Ben har sett förbi alla kulturella barriärer och struntar i saker som hjälm och har en hatt i stället. Sten tycker det är modigt men måste som god dvärg pika Ben för det.

Gestaltningstips: Be spelledaren att få läsa "hur man spelar dvärg" papperet och modifiera de råden ur Stens synvinkel.

Stens egenheter

Anser att ens kön är var och ens egna angelägenhet.

Aggressiv under alkoholpåverknig

Gillar att bära metall

Stolt över skägg

Skryter för att uppehålla fasad av att vara en riktigt tuff dvärg

De flesta som befinner sig mitt i eller närmar sig slutet av medelåldern brukar oroa sig för om håret skall falla av. Men det kommer inte **Ben Ettstrå** att behöva när han kommer dit. Trots att han bara är **28 år**, vilket är väldigt ungt för en dvärg, har han en betydlig flint. Det hela kan han skylla på sin far och sin egen bristande kunskap i hårvård. Om inte hans far skulle vara son till sin far osv. skulle inte Ben vara medlem av den beryktade dvärgklanen Ettstrå, även kallad "månens folk" av många elaka tungor.

Ben uppskattade aldrig sin uppfostran till dvärg. Han gillade visserligen skäggen men det kanske mest berodde på sin förövrigt bristande hårväxt, men han ogillade t.ex. att bära metallhjälm som kyler skalpen eller de minst trippla lager av kläder som man lär sig bära. Han ogillade den hårda kulturen med de tydliga överdrivna machotendenserna. Han gillade att sitta för sig själv och spela på den lilla flöjt som han täljt i sin ensamhet.

Så en dag gick klanen ut i krig. Och medan den marscherade iväg tog Ben sitt pick och pack och vandrade åt andra hållet, ner till Staden. Den första saken han gjorde när han kom fram var att köpa en ny huvudbonad som senare blev så starkt förknippad med han själv. Han valde länge mellan ett plommonstop och en basker innan han fick syn på den, en blank, polerad, högrest cylinder. Han bytte in sin gamla hjälm och fick den i sina händer. Den var så tjusig. Hädan efter skulle han inte gå någonstans utan den.

Staden var svår. Då han hade rymt från sin klan var han i praktiken en desertör, en fanflykting, en överlöpare och sådana visste han exakt vad andra dvärgar skulle göra med om de fick tag på honom. Därför slog han sig in på gatumusiker yrket. Han spelade på sin lilla flöjt med sin hatt stående framför sina fötter i en förhoppning om att få en peng av en vänlig själ.

Det var som musiker som han stötte ihop med en annan dvärg som också rymt, en Sten Etestuppa och de beslöt att tillsammans testa gatans musikaliska nerv. Sten var som alla andra dvärgarna där hemma, hård och pratsam, skrävlande och stödig men då och då visade han upp en annan sida av sig själv. En mjukare lite vilsnare och rädd sida. Det var den sidan som Ben förälskade sig i. Att vara dvärg och kär är inte lätt för man vet aldrig helt säkert vilket kön den tilltänkta partnern har. Både manliga och kvinnliga dvärgar klär sig likadant och har lika stora skägg men man har ju ändå sina aningar och Sten verkade onekligen vara en man. Ben bestämde sig för att avvakta och kanske spara ihop pengar till att göra en könstransfusion hos magikerna. Visserligen tror han inte riktigt på det där med magi men ändå.

Livet som gatumusiker ledde till att de båda rakade av sig skäggen för att kunna låtsas vara människobarn och då tjäna lite mer pengar. Efter ytterligare lite komplikationer stötte de ihop med tjuven Karl-Åland som visade sig kunna spela trummor. De såg detta som deras chans bort från gatan och tillbaka till skäggen så de bestämde sig för att försöka starta ett band.

Fördelar

Resistent mot sjukdomar

Natt seende; ögonen är vana vid gruvor

Bra musik öra; hör falska toner

Misstror magi

Nackdelar

Ogillar Troll

Dvärg girighet; Har svårt att säga nej till guld

Bär alltid löjlig klädsel; cylinder hatt

Tar bokstavigt på allt man säger

Bandet KÅESEMBE

Karl-Åland Ekesko & Sten Etestuppa Med Ben Ettstrå startades således och ganska snart fick de två medlemmar till, Rupert och Klara Broblock, far och dotter. Men Klaras sång och Ruperts fantastiska lyrspel blev låtarna mer komplexa och äntligen började ni göra lite pengar. Snart hoppas ni kunna betala tillbaka lånet ni fick ta med era instrument i pant.

De andra i bandet:

De är alla bra musiker men de förstår sig inte på scenshower. Ben har försökt införa sminkning av alla medlemmar så bandet skulle börja märkas bland konkurrensen men det har fått ett ljumt mottagande.

Rupert Broblock

Låtskrivare som domderar en massa. Verkar nästan ha något mot Dvärgar, men verkar samtidigt ha något mot sin egen dotter så det kanske inte säger så mycket.

Klara Broblock

Kanske den största anledningen till att ni får flera fans. Med Klara i bandet har de i alla fall människorna något att drägla över. Hon brukar hjälpa dig dekorera din hatt innan spelningarna. Är kanske den som förstår dina idéer om smink bäst.

Karl-Åland Ekesko

En god vän som hjälpte dig och Sten ur rännstenen. Är dock väldigt blyg med kvinnor och förälskad i Klara. Du och Sten brukar försöka ge honom lite hjälp och kommentarer som han kan använda för att charma henne.

Sten Etestuppa

En god vän som du hoppas komma ännu närmare. Har lite problem med auktoriteter och brukar bråka med Rupert om allt från tonarter till bandnamnet. Brukar ibland pika dig för din hatt men det känns som om det är mer av tvång än för att Sten skulle hysa några fientliga känslor mot hatten. Trots detta älskar du Sten.

Gestaltningstips: Be spelledaren att få läsa "hur-man-spelar-dvärg-papperet" och modifiera de råden ur Bens synvinkel.

Bens egenheter

Anser att ens kön är var och ens egna angelägenhet.

Aggressiv under alkoholpåverkning.

Stolt över skägg.

Ogillar att bära metallhjälm.

Osäker i sin sexualitet.

Kär i Sten Etestuppa.

Spelar Flöjt fast det kan anses som omanligt.

"hur-man-spelar-dvärg-papperet": Att läsas av både Ben & Sten.

Visserligen bygger Discworld dvärgarna till mångt och mycket på de klassiska Fantasy-dvärg idealen men för att reda ut de frågetecken som kan förekomma författade jag följande sida.

Skägg och andra rastypiska fysiologiska drag.

Som namnet antyder är dvärgar just dvärgar, dvs. korta. Mellan en och en och en halv meter är de flesta. Men även om de är dvärgar är de inte på något sätt små. Det som de förlorat i längd tar de nämligen igen i bredd. Om man sedan lägger på det faktum att de flesta (alla?) dvärgar går runt med multipla lager av kläder plus rustning så är det inte så konstigt att folk frekvent jämför dem med vandrande tunnor. En dvärg utan många lager av kläder på sig ses som ytterst konstigt, till och med av människor. Om det så är mitt i natten och dvärgen är yrvaken så kan du ge dig på att under nattmössan har han på sig sin runda metallhjälm och under nattskjortan kan man skymta dvärgens välskötta ringbrynja och stålförstärkta kängor.

Alla dvärgar, både manliga och kvinnliga, har skägg. Har man inte skägg som dvärg är man antingen under fem år eller så är man inte dvärg. I Ankh-Morpork har det länge funnits en hel hög med dvärgfrisörer som bara ägnar sig åt att sätta upp, fläta och lägga in skägg och mustascher efter det senaste modet. På grund av det kraftiga ansiktsbehåringen och den väl tilltagna klädseln är det väldigt svårt att avgöra vilket kön en dvärg har, till och med för andra dvärgar. Detta verkar kanske konstigt för andra folk men för dvärgarna är det minst lika konstigt att människor springer runt och helt öppet uppvisar sin könstillhörighet. Det tar ju, enligt dvärgarna, bort hela spänningen med uppvakningsprocessen.

Psykologi & Uppträdande

Något de flesta som sprungit in i dvärgar några gånger lägger märke till är att de tar allt man säger bokstavligen. Detta kommer sig av att de ursprungliga dvärgsamhällena mest kan jämföras med högeffektiva mineralutvinningsstationer där ingen egentligen hade tid för att utveckla någon vidare avancerad konversationsteknik. Kontentan är att man inte skall vara ironisk med en dvärg då ironin inte lär uppfattas.

Sedan har de flesta dvärgar som lämnat sina berg och flyttat ut från sin trygga hemmiljö ett visst behov att göra uppror och släppa ut sina underbyggda aggressioner. Även om de hemma i gruvan var hur skötsamma som helst blir dvärgarna som hamnar i en stad snabbt alkoholiserade och väldigt kvicka på att tillgripa sina medtagna handyxor. Dvärgbarerna är därför ökända för att ha en lättare matchostämning. Ett antal mord per år sker på grund av att någon människa dumt nog råkar passera en dvärgbar och på pin ki se om han kan ropa "Trädgårdstomtar" och sedan lyckas springa ifrån en hord dvärgar. Det klarar dom flesta oftast inte. Annars brukar de flesta bråk som innefattar dvärgar ha startas om det enda som alla dvärgar verkligen älskar, guld. En gammal tumregel säger att om en dvärg skiljs från sitt guld är det antingen för att större förtjänster står runt hörnet eller så sker det under ett hot av massivt fysiskt våld.