ETT MYSTERIUM TILL UR VARSELKLOTET AV

MAX WALLINDER

Atomvinter

EN STRÅLANDE BEGYNNELSE

FÖRSTA DELEN I KAMPANJEN ATOMVINTER

Rollspels KOLLEKTIVET

EN STRÅLANDE BEGYNNELSE

KONSTRUKTÖR
Max Wallinder

ILLUSTRATIONER & KARTOR
Max Wallinder

FORMGIVNING
David Malmström

facebook.com/rollspelskollektivet

COPYRIGHT © 2017 MAX WALLINDER, DAVID MALMSTRÖM & ROLLSPELSKOLLEKTIVET

Våren är ovanligt tidig i år. Och varm. Koltrasten sjunger från grantopparna och i backarna blommar krokus och videung. I april står plommonträden i full blom och motorljudet bakom trädgårdshäckarna åtföljs av doften av nyklippt gräs. Barn leker utomhus utan jacka och äter glass i vårsolen. Alla är lyckligt ovetandes om att arroganta män begravt undergången alldeles under deras fötter och endast några nyfikna och modiga barn kan rädda dem alla.

SANNINGEN OM MYSTERIET 4

VÅREN 1986 5

INTRODUCERA ROLLPERSONERA 5

INTRODUCERA MYSTERIET 5

HILLEVIS ARBETSRUM 6

TÄLTET 6

LÖSA MYSTERIET 6

PLATS O1: HILLEVIS HEM 7

Grupp Mikael 7

PLATS O2: SKYDDSRUMMET 8

ÄNGEN 8

PV-63 9

PLATS O3: MISSILSILON 10

SERVICETUNNELN 10

MISSILSILON 10

UPPGÖRELSEN 11

TERMINALEN 11

EFTER UPPGÖRELSEN 12

BIBLIOTEKET 12

EFTERSPEL 12

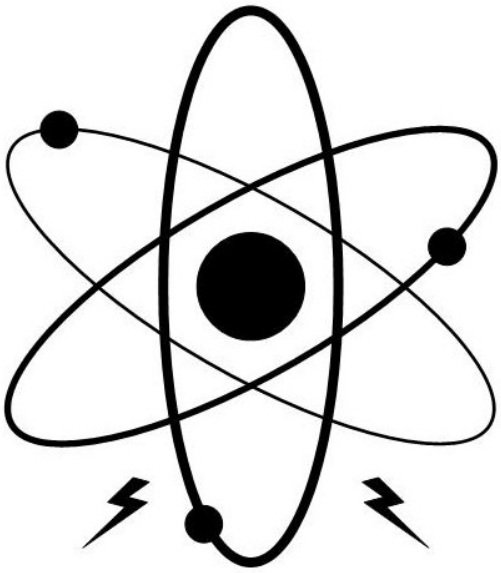
FÖRÄNDRING 13

SPELLEDARPERSONER 13

Det här är ett mysterium som utspelar sig 1986 och var som helst i Sverige. *Kursiverade frågor är tänkta att ställas direkt till spelarna för att involvera dem i mysteriet.* Hör gärna av dig med frågor och respons till Facebook-sidan.

SANNINGEN OM MYSTERIET

Direkt efter andra världskriget försökte Sverige utveckla kärnvapen. Projektet gick under namnet L-Programmet och utvecklades av Försvarets forskningsanstalt (FOA) och det statliga AB Atomenergi (ABA) 1948. Projektet lades formellt ned genom ett riksdagsbeslut 1968 för att det var fruktansvärt dyrt och stred mot det nyligen undertecknade icke-spridningsavtalet och var helt avvecklat 1972. Sades det.



AB Atomenergi

I verkligheten fortsattes programmet av ett fåtal forskare, politiker, tjänstemän och militärer i hemlighet. Gruppen döptes till Mikael efter ärkeängeln, beskyddare av alla kristna. De var övertygade om vikten av att ha kärnvapen för att kunna värna den svenska linjen - den skenheliga svenska neutralitetspolitiken.

Programmet lyckades till enorm glädje för de inblandade och kärnvapenbestyckade missiler placerades ut i silon på olika strategiska platser i landet - Ahasverussystemet, uppkallat efter mannen som Jesus dömer till att vandra för evigt till Domedagen efter att ha nekat honom vila under Golgatavandringen. Grupp Mikael (GM) fick dock snart problem. De var för få för att bemanna och underhålla sina faciliteter och det utgjorde en enorm säkerhetsrisk. En kompromiss nåddes inom GM. Man frös L-programmet men vågade inte determinera det. För mycket hade investerats och hotet mot Sverige var större än någonsin. Ingångar till de underjordiska bunkrarna grävdes ned och robotar sattes att övervaka och vakta dess hemligheter. Endast sporadiska och sällsynta inspektioner gjordes av faciliteterna.

Fysikern Hillevi Carlshammar arbetade vid Marvikens kärnkraftsverk men slutade som alla hennes kollegor när Sverige skrev under FN:s icke-spridningsavtal 1970 och gick över till lättvattenreaktorer. Marviken gjordes om till ett oljekraftverk. Många kollegor tyckte att politikerna gjorde ett fatalt misstag och med stort missnöje sökte de sig vidare. I kaoset fick Hillevi höra ett rykte om att L-programmet hölls vid liv i hemlighet.

Hillevis nyfikenhet väcktes till skräckblandad förtjusning. Hon började egna efterforskningar som gradvis intensifierades. Långsamt gjorde hon sig svår att samarbeta med. Fritidsintresset att finna bevis för L-Programmet övergick till att bli hennes huvudsakliga uppgift. Det tog över hennes liv. Kollegor fann henne oseriös och disträ och Grupp Mikael blev uppmärksamma på henne och gjorde vad de kunde för att sabotera hennes karriär med rykten och elaka falska vitsord.

När hennes kärleksrelation också tog slut kände Hillevi att hon inte kunde fortsätta så här och behövde något nytt. Hon flyttade och utbildade sig till lärare. Nu arbetar hon som fysiklärare på rollpersonernas skola.

Det var ingen slump att Hillevi flyttade just hit. Hon har gjort ett genombrott i sina efterforskningar. Hon har kommit över information som säger att en missilsilo ska

ligga belägen under en äng nära vattnet och har tillbringat kvällar och halva nätter med pannlampa och metalldetektor för att hitta den nedgrävda ingången.

Samma dag som spelet börjar har hon hittat ingången. Hon gräver bort jorden och knäcker kodlåset. Nere i bunkern tar hon sig igenom servicetunneln och in i silon. Där finns dock några som väntar på henne och för bort henne. Samma personer startar nedräkningen för uppskjutning av kärnvapenmissilen. Rollpersonerna följer Hillevis spår men även om de inte hittar henne så lyckas de stoppa kärnvapenmissilen från att avfyras.

Vilka är dessa personer? Svenska landsförrädare, Grupp Mikael, amerikanska eller sovjetiska agenter? Vilka koordinater är missilen programmerad till att träffa och varför önskar någon att detonera kärnvapen just där?

VÅREN 1986

Våren 1986 är tidig och varm. Alla är utomhus. Barn cyklar runt i kvarten med sina BMX och limpsadlar. Pensionärer sitter på parkbänkarna och matar fåglar. Familjer drar runt barnvagnar, hundägare strosar och joggare i matchande kläder och pannband i pastellfärger syns överallt.

I skolan sitter alla barn och stirrar längtansfullt ut genom fönstren och plågas medan solen gassar utanför. De drömmer om rast, att cykla i nedförsbacke med sin Sony Walkman i öronen och klättra in i ödehus med sina Stan Smiths, inte dra hem sina Salomonryggsäckar med skolböcker.

I trädgårdar betsas utemöbler och ur höghusens öppna fönster skvalar Trackslistan när alla vårstädar.

Naturen står nästan i full blom. Krokus, vitsippa och snödroppe smyckar marken och grönskan spirar överallt. Doften av syrén är berusande. Det kvittras och prasslas i alla buskage och skogsdungar när stararna häckar och sparvarna ruvar. Kaninungar i flock bekantar sig med omvärlden och leker tafatt med skatungarna.

INTRODUCERA ROLLPERSONERA

Ge alla rollpersonerna en scen ur vardagen, med eller utan trubbel. Första scenen i spelet är i skolan på eftermiddagen, så låt vardagsscenerna vara kvällen innan, på morgonen eller under skoldagen.

INTRODUCERA MYSTERIET

Det är måndag 28 april 1986. Minst en av rollpersonerna väntar utanför fysiksalen på skolan. Dagens sista lektion med Hillevi "Pandan" Carlshammar väntar. Öknamnet har hon för sin sina tjocka glasögon med breda svarta bågar. Hillevi är i 50-årsåldern *men hur ser hon ut i övrigt?* Ni har haft läxa på likström och växelström.

Ni gillar Pandan. Hon är inte som alla andra lärare. Hon verkar liksom också vara lite utanför, som ni och hon ser er. Hon har också en viktig sak från en av rollpersonerna. En liten sak som ni måste ha tillbaka idag. Måste. *Vad är det för för nånting?* Varför har Hillevi den? Har hon tagit den eller har hon lånat den?

Men Pandan kommer inte. Klockan blir 14.05. Hon är aldrig sen. När klockan blir kvart över sägen en tuffing i klassen att man får gå och att alla i klassen måste gå hem (för att inte bara några ska få skit för att de skolkar). *Vem säger det? Vad har ni för relation till hen? Vad gör ni?* Det kan bli trubbel.

Rollpersonerna gillar Pandan och blir oroliga och nyfikna på varför hon inte är här. Är en lärare sjuk eller ledig får ni alltid en vikarie som era klasskamrater gör lektionen en mardröm för.

Rollpersonerna kan fråga andra lärare eller på skolexpeditionen om Hillevi men ingen vet något. Nästan som att de inte ens lagt märke till att hon är borta. Låt rollpersonernas oro tolkas som skvaller av andra elever som ser dem fråga, vilket kan ställa till det för rollpersonerna.

HILLEVIS ARBETSRUM

Om rollpersonerna vill försöka ta reda på om Hillevi är i sitt arbetsrum på skolan eller om det finns några ledtrådar där, så samla alla rollpersoner till den här scenen. Lärarrummen ligger i en del av skolan som eleverna inte får vistas i. *På vilket sätt ligger hennes arbetsrum otillgängligt?* För att ta sig till arbetsrummet måste eleverna antingen **SMYGA** eller **CHARMA** sig förbi den vresige vaktmästaren Lennart "Sunken" Sundqvist. Han är trubbel. *Varför är så många elever rädda för honom?*

Väl framme är dörren olåst men de måste vara tysta för det rör sig hela tiden lärare i korridoren utanför. *Vad är det för nån konstigt lukt som slår er när ni kommer in?* Lärarrum är förbjuden mark även med lärare i dem. Nu känns det kusligt spännande men samtidigt otroligt nervöst för mängden skit ni skulle få om ni blir upptäckta går inte att föreställa sig.

Rummet är litet med högskåp längs väggarna med fönsterdörrar fyllda med apparater, maskiner och konstig teknik med mätare och displayer. Med **BERÄKNA** ser man att några av apparaterna är hemmabyggen, inte köpta. På väggarna sitter planscher med periodiska systemet, solsystemet och förra årets Nobelpristagare. På en labbvagn står kopplingar, batteri och glödlampor. Säkert det ni skulle gjort idag. På skrivbordet ligger böcker, mappar och olika högar av papper och pärmar.

Lyckas rollpersonerna med **UNDERSÖKA** hittar de en kopierad karta från Gula Sidorna. På kartan är ett dussintal områden markerade med kryss men alla är överstrukna utom ett - det är istället kraftigt inringat. Inget annat står på kartan. Med **FÖRSTÅ** inser rollpersonen att området inte ligger alls långt bort men långt från annan bebyggelse.

TÄLTET

Eftersom det är så varmt och alla är på så gott humör har rollpersonerna lyckats övertala sina föräldrar om att få tälta

tillsammans i någon rollpersons trädgård fast att det är vardag. Ha en scen när alla är samlade i tältet. De kan prata om vad de har med sig, vad de förväntar sig av övernattningen, skoja om vem som fiser eller snarkar och lägga upp den fortsatta planen för hur de leta upp Pandan och få tillbaka sin sak.

Tältet ger rollpersonerna en möjlighet att undvika sina föräldrar, t.ex. slippa komma hem till middag eller säga god natt eller vara ute hela natten.

LÖSA MYSTERIET

Mysteriet handlar mest om att undersöka. Att samla info och dra till nästa ställe. Det handlar egentligen bara om att hitta kartan, gå till ängen och ner i skyddsrummet. Det är inte meningen att rollpersonerna ska förstå hela bakgrundshistorien under det här mysteriet. Det är bara en första pusselbit.

Informationskällorna är inte människor utan platser, vilket gör att det riskerar att bli för lite människotrubbel och rollspelande. Förutom de personer som nämns och orsakar trubbel så lägg gärna till trubbel från vardagen när rollpersonerna rör sig mellan platserna.

De träffar på mobbare från skolan, ett äldre syskon vill tvinga hem dem till middag, de ser en granne misshandla sin hund eller sitt barn, en klasskamrat ropar på hjälp etc.

PLATS 01: HILLEVIS HEM

Att ta reda på var Hillevi bor är enkelt. Hon och hennes address står i telefonkatalogen som finns på skolan, i varje hem och på biblioteket.

Hillevi bor i ett litet gult hus med träfasad och vita knutar. Det är gammalt och slitet och de en gång röda takpannorna är spruckna och täckta av smuts och mossa. På trappen till ytterdörren står terrakottakrukor med döda växter i.

Hillevi gav sig av i all hast men hade inga planer på att bege sig hem efteråt. Om hon hade tur och skulle komma undan, planerade hon att gömma sig i sitt hemliga laboratorium men sån tur hade hon inte.

Dörrarna är låsta och alla fönster är haspade från insidan utom ett källarfönster på baksidan som inte riktigt går att stänga. Rollpersonerna kan få upp fönstret med **KÄMPA** eller **RÖRA SIG**. I källaren finns vad som skulle kunna beskrivas som en verkstad. Här finns enorma mängder verktyg, utrustning och material för att jobba med elektronik och mekanik. Här finns färdiga, halvfärdiga och påbörjade apparater, maskiner och robotar. Ett himmelrike för en mekare. *På vilket sätt ändras din bild av Hillevi när du nu ser hennes källare?* Med **BERÄKNA** kan rollpersonerna hitta en fungerande metalldetektor, en geigermätare, walkie-talkie och andra sorters radioutrustning (både sändare och mottagare) och säkert annat de frågar efter också. Här finns också beräkningar och ritningar för en kodlåsknäckare men den kan rollpersonerna inte hitta någonstans i huset.

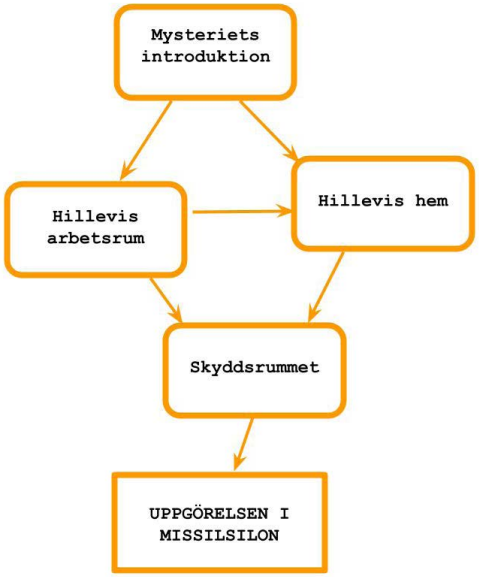
På matbordet i vardagsrummet på bottenplan ligger en massa böcker uppslagna bland papper och block. Genom att lyckas med **FÖRSTÅ** kan man dra slutsatsen att Hillevi intresserat sig för radioaktiv strålning av olika slag och hur man skyddar sig mot den. I arbetsrummet på ovanvåningen kan rollpersonerna hitta samma karta som i Hillevis arbetsrum på skolan om de lyckas med **UNDERSÖKA**. Det här är dock originalet.

I övrigt verkar huset normalt. Det ser ut som att någon bor där och att inget konstigt hänt. Hillevi har tagit med sig saker man tar med sig när man lämnar sitt hem för dagen och där finns inga spår efter våld eller annat ovanligt. De hittar tyvärr inte heller deras sak som Hillevi nu har.

Grupp Mikael

Avsluta scenen med att det knackar på ytterdörren. En skinande vit ny Saab står på gatan utanför. Två män i vattenkammat hår, solglasögon och mörkgrå kostym står på trappan i den heta eftermiddagssolen.

Har rollpersonerna cyklat till Hillevis hus och ställt cyklarna synliga från framsidan börjar männen gå runt huset och ropa på dem att komma ut. Annars går männen efter några knackningar om inte rollpersonerna öppnar.



Använd gärna den bilen som olycksbådande järtecken, för att öka stress eller till en scen där rollpersonerna blir jagade. Fler konfrontationer med männen kan också lätt bli trubbel någon annanstans.

Öppnar rollpersonerna, pratar en av dem med rollpersonerna en liten stund men är uppenbart inte intresserade av dem utan av Hillevi. *Vad är det som är så obehagligt med mannen som inte säger något?* Han frågar vad rollpersonerna heter, var de bor och varför de är i huset men mest om Hillevi. Han bryr sig inte nämnvärt över att

rollpersonerna är nervösa eller försöker ljuga men verkar notera det. *Vet ni vem som bor här? När såg ni henne sist? Vart tror ni att hon är?* Om sig själva säger han ingenting. Bara att de kommer från myndigheterna. Han säger inte ens sitt namn. Han använder lite härskartekniker för att få information men är tydlig ovan att prata med barn. Med **CHARMA** kan rollpersonerna ljuga för att framställa sig som helt oskyldiga och med **KÄNNA** kan de tolka mannen som nån myndighetsperson som är väldigt angelägen om att hitta Hillevi. Han är nervös och stressad. Att skicka iväg dem i riktning mot en blindgång skulle lätt funka. Männen kommer att vara återkommande spelledarpersoner i kampanjen.

PLATS O2: SKYDDSRUMMET

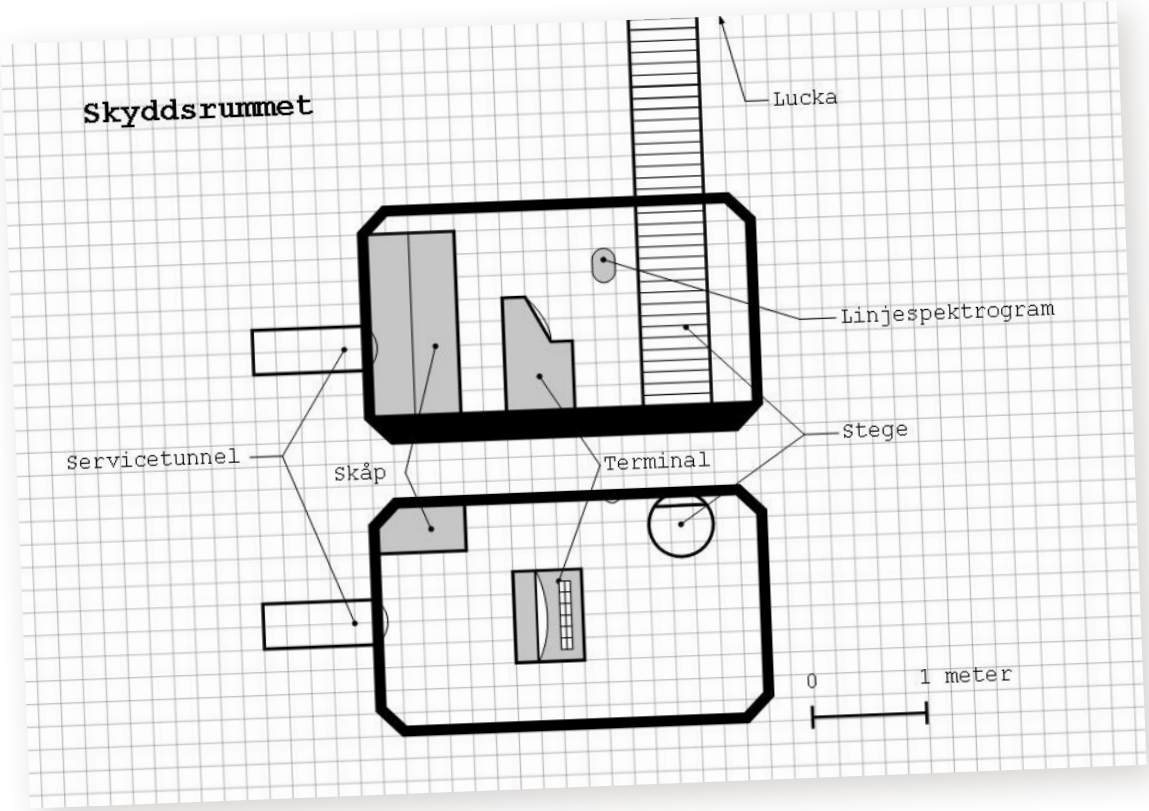
ÄNGEN

Efter att ha studerat kartan och gett sig ut för att hitta den ser rollpersonerna att den inringade platsen ligger på en ganska havsnära äng nästan helt omgiven av skogsdungar av björk och tall. Ängen har högt gräs som böljar i kvällsbrisen och där växer ängsblommor som gullviva och vårbrodd. Under tallarna finns mycket lite undervegetation och ett rostigt ihåligt dött varselklot. Bland björkarna finns både högt gräs, buskar och snår. Solen håller på att gå ned och långa skuggor blandas med varmt rött sken och mörkblå himmel med några blinkande stjärnor.

Ett lyckat **UNDERSÖKA** visar en nedgång i marken ungefär en halvmeter ned. En rund cirka en meter i diameter stor metallucka i ett betongfundament. Runt hålet ligger förutom högar av jord, en spade, en skyffel, arbetshandskar och två andra apparater som **BERÄKNA** avslöjar är en metalldetektor och en kodlåsknäckare. Har rollpersonerna klarat detta slaget i Hillevis källare behövs inte ett ytterligare.

Bredvid luckans handtag finns en plastkupa över ett kodlås. Luckan är låst och det innebär trubbel. Att med kraft öppna lucka är omöjligt. Däremot kan man knäcka koden med apparaten med ett lyckat **BERÄKNA** eller **PROGRAMMERA**.

Nu kan du som spelledare välja att antingen skapa drama genom att precis när rollpersonerna öppnar luckan och ska gå ned så ser de männen i kostym komma springande över ängen rakt mot dem så de måste skynda sig ned och stänga luckan. Vill du ha trubbel tvinga dem slå för **RÖRA SIG**. Eller så väljer du att låta rollpersonerna gå ned för stegen och väl där nere hör



och ser de hur någon okänd däruppe stänger luckan från utsidan.

Rollpersonerna måste ned i skyddsrummet. Misslyckas de med sina slag, låt dem vara kreativa. Har de inga egna idéer kan de vänta och gömma sig under björkarna. Kostymmännen öppnar luckan men går inte ned utan väntar nervöst i skogsbrynet. Då kan rollpersonerna smyga eller springa ned.

PV-63

Under luckan går en metallstege rakt ned kanske femton meter. På vägen ned känner rollpersonerna hur gamla fläktar börjar surra och vita lysrör blinkar igång under dem.

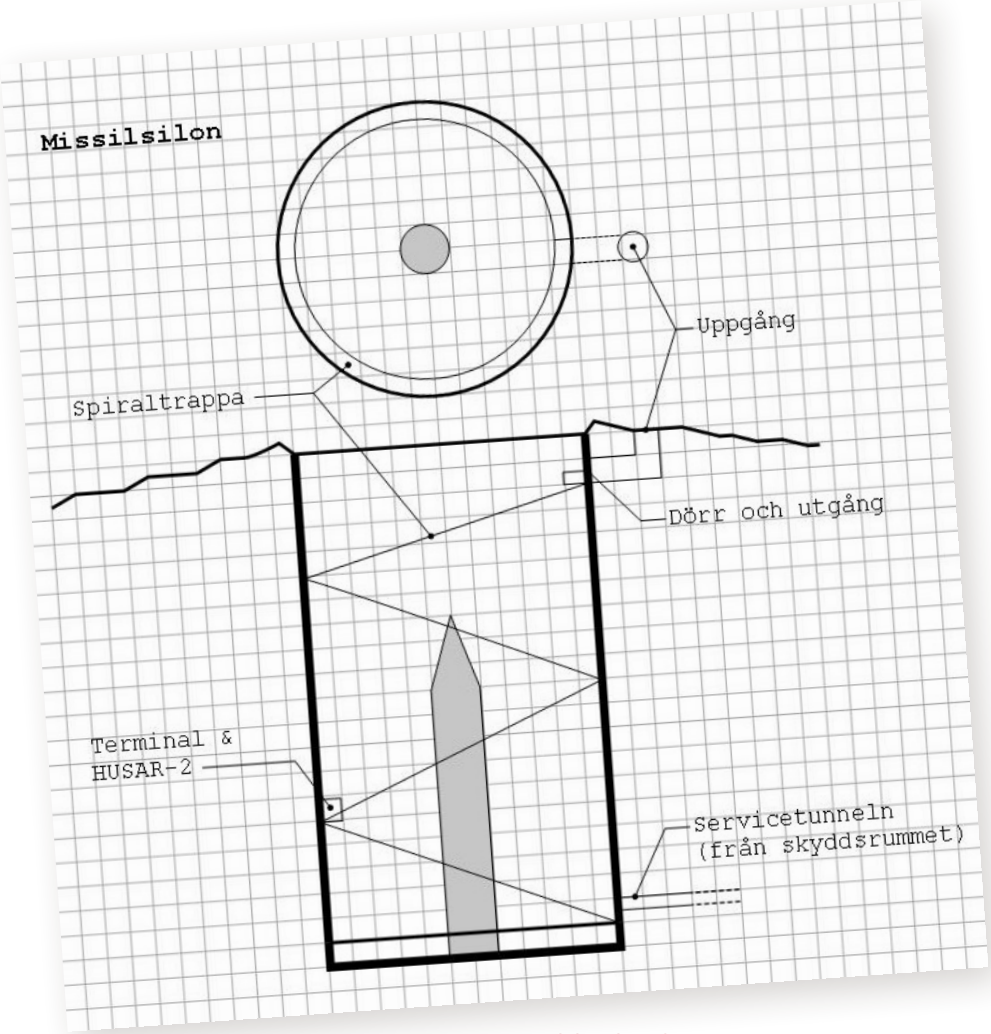
Skyddsrummet är litet och klaustrofobiskt vilket förstärks av att både väggar och tak är något välvda. Luften är torr och innestängd. Gallergolv och taket ett virrvarr av rör i olika storlekar och kablar som går ned längs väggarna. Ett metallskåp sår i hörnet med rockar och strålskyddskläder på trägalgar och dagstidningen Svenska Dagbladet från 14:e september 1970.

En stor stående terminal ståendes mitt på golvet med inbyggd liten skärm och tangentbord. Ställer man sig vid terminalen ser man att både skärm och tangenter nyligen torkats av. En drygt halvmeterrund metallucka utan synlig öppningsmekanik finns i kortväggen. Allt det här är gammalt.

Så snart rollpersonerna kommit ned hörs en sprakande röst från en högtalare på väggen och bredvid blinkar en gulgrön display igång med ett linjespektrogram som speglar rösten.

Rösten är manlig och känns ålderdomlig med sin mekaniska betoning och gamla journalfilmsdialekt: *"Hur kan jag stå till Er tjänst?"* Roboten PV-63 är portvakt utan kropp och med en väldigt begränsad Artificiell Intelligens (AI). Du kan som spelledare använda PV-63 lite som du vill. Hen kan vara ett lustigt inslag, ett frustrerande hinder eller en hotfull maskin men ta gärna en stund och låt dem prata lite. På de flesta direkta frågor svarar hen: "Det är bortom mina begränsningar att svara på" men hen besitter också en massa fakta och åsikter, alla drygt 20 år gamla från tidigt 60-tal och älskar att prata.

Oavsett hur luckan ovanför rollpersonerna stängdes så kan de inte ta sig tillbaka ut den vägen utan måste hitta en annan väg, den mindre luckan. Inte heller den här är möjlig att bryta upp med kraft. De kan använda terminalen och **PROGRAMMERA** den öppen. Rollpersonerna kan också **KÄNNA** PV-63 och då förstå att hen bara är ensam och vill ha sällskap genom att prata lite utan att bara utnyttjas för tjänster och öppnar då sen luckan åt rollpersonerna.



PLATS O3: MISSILSILON

SERVICETUNNELN

Servicetunneln bakom luckan är så trång att rollpersonerna måste åla sig fram. Här finns ingen belysning, så har de inte själva med sig någon så låt dem hitta en gammal vevficklampa eller arkaisk glowstick i metallskåpet. Det är smutsigt och luktar oljig metall. Det är lätt att få panik och du kan låta rollpersonerna ta ett **Tillstånd** om inte någon klarar ett **LEDA**. *Varför får du obehagliga flashbacks när du kryper här?* Som spelledare kan du använda tunneln efter stämningen i mysteriet. Barnen kan få panik och vilja trycka sig tillbaka. Det blir bråk och skrik. Luckan i slutet är svår att få upp. Nån får svårt att andas (hen med astma försöker gräva fram sin Pulmicortinhalator samtidigt som hen kippar efter luft). Eller så ålar sig alla fnittrande in i tunneln och gapskrattar när nån fiser så det ekar eller skämtar om framförvarande barns stinkande fötter. Tunneln kan vara kort eller lång. Du bestämmer.

MISSILSILON

Servicetunneln slutar i en lucka som visserligen är tung men enkel att öppna inifrån och utmynnar nära botten i missilsilon.

Missilsilon är en 20 meter djup cylinder av grå betong. I mitten står en tio meter hög och en meter bred missil. Det står lite siffror och bokstavskombinationer på missilen, en liten svensk flagga och det gulsvarta tecknet för radioaktiv strålning. Ett lyckat **FÖRSTÅ** ger att detta alltså är en kärnvapenbestyckad svensk missil.

Runt väggen i botten finns en gång med gallergolv och metallräcke. På golvet ett par meter från luckan ser ni er sak som Hillevi hade och bredvid hennes tjocka svarta Pandaglasögon. Gången fortsätter i en trappa som slingrar sig upp längs siloväggen hela vägen upp till toppen.

Rollpersonerna hör ett högt metalliskt ljud uppifrån och samtidigt stängs luckan till servicetunneln bakom dem (den är nu också omöjlig att öppna), flera orange varningslampor börjar blinka och en kvinnlig röst från en högtalare upprepar med en minuts mellanrum: *"Uppskjutningssekvens påbörjad. Utrym missilhallen"*. Orden ekar i silon. Högst upp börjar taket långsamt att öppna sig.

UPPGÖRELSEN

En våning uppför trappan finns en avsats med en terminal och en dörr. På avsatsen halvstår en humanoidliknande robot men den är uppenbart sönder. Roboten är en väktare av modellen HUSAR-2, programmerad att stoppa inkräktare. Roboten lämnar inte avsatsen. När rollpersonerna är halvvägs upp för trappan säger den med mekanisk röst som stammar: *"Halt. Kodord."* Rollpersonerna bör inte ha kodordet som är Ahasverus men har de varit på biblioteket och läst om L-Programmet så kanske de gissar rätt. Fantastiskt isåfall.

HUSAR-2 är märkbart skadad. Den står på knä. Båda underbenen är trasiga. En armen hänger slappt längs sidan och gör sporadiska ofrivilliga ryck. Huvudet bär också märken och bucklor. Det rinner vätskor från lederna, hydrauliken väser oregelbundet, inre kugghjul och skivor hackar och fläktar snurrar ansträngt. Ett lyckat **UNDERSÖKA** gör att man också får syn på flera kulhål i väggen bakom roboten och bredvid terminalen.

Taket är nu helt borta och uppe under kanten ser ni hur spiraltrappan slutar i en metalldörr.

Rollpersonerna måste ut ur silon innan missilen skjuts upp, annars bränns de ihjäl och eftersom det är någon form av atombomb så vill de självklart stoppa den. De måste dock förbi väktarroboten. HUSAR-2 räknas som utökat trubbel med bara normal hotnivå (dubbelt så många sexor som antalet rollpersoner krävs) eftersom hen är skadad.

Ett **KÄNNA** visar att roboten är kraftigt skadad men programmerad till endast en uppgift: stoppa inkräktare. Hen kommer inte släppa förbi dem frivilligt. Här gäller list eller kamp.

TERMINALEN

Terminalen på avsatsen bakom HUSAR-2 kan användas för att stoppa uppskjutningen men gör det till ett stressmoment om rollpersonerna använder **PROGRAMMERA**. Dörren bredvid har gått sönder och går inte att få upp. Enda utvägen är upp för trappan och ut genom dörren högst upp.

Bredvid terminalen finns dock en stor röd knapp under ett plasthölje med etiketten **"NÖDSTOPP"**. Låt rollpersonerna få syn på den redan under kampen med HUSAR-2. När de trycker på knappen slutar rösten i högtalaren men lamporna fortsätter att snurra och blinka. Nere vid botten öppnar sig tre luckor och vatten forsar in i silon. Doften av salt havsvatten och tång fyller robothallen. Vattnet är mörkt och virvlar upp vitt skum. Vattnet stiger snabbt.

Låt rollpersonerna vara kreativa i kampen med HUSAR-2 och belöna dem för deras påhittighet och initiativ. Det här är uppgörelsen och slutet på mysteriet. De ska lyckas men först efter stora påfrestningar och uppoffringar.

När rollpersonerna kommit förbi HUSAR-2 och stoppat uppskjutningen måste de rusa uppför trapporna innan vattnet dränker dem. Beskriv hur HUSAR-2 omsluts av det svarta vattnet och sen toppen av den vita missilen. Låt rollpersonerna klara ett **KÄMPA** eller **RÖRA SIG** för att inte behöva ta ett **Tillstånd** på grund av stressen och paniken.

Barnen sliter andfådda och utmattade upp dörren och springer med sina sista krafter upp för en kort trappa och genom en likadan lucka som på ängen. Luckan är redan öppen. De befinner sig på samma äng med med havet och stranden bara hundra meter bort. De kastar sig ned i gräset och återhämtar sig under ljusen från magnetrinfraktarna vars karavan sträcker sig som

ett pärlband mot horisonten.

Silon är nu helt fylld med vatten. En stilla pool svart vatten som reflekterar stjärnhimlen. Inga andra spår finns efter varken Hillevi eller någon annan. Det finns inget annat för rollpersonerna att göra än att återvända till vardagen och smyga in i tältet.

EFTER UPPGÖRELSEN

Om Hillevi är hemma så varken syns hon eller öppnar dörren. Myndighetsmännen i kostym och vit Saab är som uppslukade ur marken. Återvänder rollpersonerna till ängen är det nu en påbörjad byggarbetsplats. Provisoriska stängsel, marken är uppkörd och lerig av stora gula grävmaskiner som börjar gräva djupa hål i marken och det ligger byggmaterial överallt. Letar och smyger sig rollpersonerna fram ser de att nedgångsluckan och silon är helt täckta av ny cement.

BIBLIOTEKET

Ovanför postkontoret ligger biblioteket. Vid toppen av breda stentrappor med slätslitna träräcken och bakom två tunga svängdörrar med frostat glas doftar det torrt gammalt papper.

Här sitter gubbar och läser tidningar på andra språk, försummade och nördiga barn hittar världar att fly till, föräldrar letar barnböcker samtidigt som de försöker bromsa och tysta uppspelta småbarn, pensionärer som bara vill ha sällskap och någon att prata med och särlingar som förkovrar sig i sina udda hobbys. Biblioteket är ett hemligt rike och bibliotekarie Ilona Kronblad dess oinskränkta härskarinna. Hon är korrekt och formell men överraskande inkännande och pratsam när det gäller kunskap i allmänhet och litteratur i synnerhet. Ilona kommer att vara en återkommande spelledarperson i kampanjen.

Här kan rollpersonerna hitta information om de vet exakt vad de letar efter och har gott om tid. Rollpersonerna kan få följande information om de söker på något av sökorden *"AB Atomenergi"* eller *"Sveriges kärnvapen"*:

EFTERSPEL

Sista scenen i mysteriet är en fysiklektion med Hillevi två dagar senare, onsdagen 30 april. Hon är påtagligt förändrad. Blek och uppgiven. Mindre på något sätt och uppgiven. I slutet på lektionen säger hon att hon ska flytta och därmed sluta jobba skolan. Det här är hennes sista lektion. Rollpersonerna verkar vara de enda som lyssnar och bryr sig. Det sista hon säger är att det troligen skett en allvarlig kärnkraftsolycka i Sovjetunionen och att atomkraft inte alls är något bra utan bara vetenskaplig hybris. Sen säger hon att eleverna kan gå och plockar ihop sina saker. Alla barn rusar

BIBLIOTEKET

"SVERIGE PÅBÖRJADE ETT KÄRNVAPENPROGRAM KALLAT L-PROGRAMMET EFTER ANDRA VÄRLDSKRIGET. FORSKNING OCH UTVECKLING LEDDES AV FÖRSVARETS FORSKNINGSANSTALT (FOA) OCH DET STATLIGA BOLAGET AB ATOMENERGI (ABA) MEN AVSLUTADES 1970 NÄR SVERIGE SKREV UNDER FN:S ICKE-SPRIDNINGSAVTAL, UTAN ATT HA UTVECKLAT KÄRNVAPEN. FÖRSVARET SKULLE STÄRKA LANDETS NEUTRALITETSPOLITIK GENOM ATT AVSKRÄCKA FIENDER FRÅN ATT ANFALLA. SYSTEMET FÖR UTPLACERINGAV MISSILER KALLADES AHASVERUS"

högljutt ut med längtan kring firandet av Valborg ikväll. För tunna kläder, cigg och folköl, åka moppe utan hjälm med en främmande varm kropp tätt intill, en första kyss med någon man är kär i.

Om rollpersonerna pratar med Hillevi och berättar vad de vet eller varit med om säger hon bara att de är fantastiska barn och att hon kommer att sakna dem men erkänner inte ett uns av inblandning. Hon mumlar undvikande något om att världen är mycket större än alla tror. Sen går hon och rollpersonerna träffar henne aldrig igen.

Avsluta med att rollpersonerna får varsin scen ur vardagen med eller utan trubbel.

FÖRÄNDRING

Låt spelare som vill ändra problem, stolthet, ikoniska föremål och sina relationer. Räkna också ihop och dela ut erfarenhetspoäng.

SPELLEDARPERSONER

Här beskrivs de spelledarpersoner som förekommer i mysteriet.

LENNART "SUNKEN" SUNDQVIST

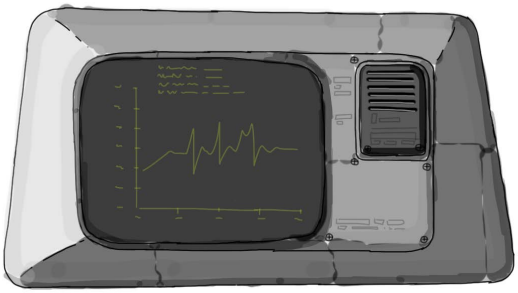
"Vad fan gör ni här, snorungar?!" Spring hem och gör era läxor annars får ni med mig att göra!"

Lennart är gammal och vresig. Han har röd potatisnäsa och kort stubin från all alkohol han dricker, även på jobbet. Näsan rinner hela tiden så han drar in snor, snyter sig i en gammal näsduk eller torkar näsan på ärmen. Han luktar sprit, olja och svett och går klädd i en skitig gammal blå overall och träskor, vilket gör att man ofta hör honom innan han hinner se en.

Lennart gillar inte barn. Han är övertygad om att de hittar på bus bara för att retas med honom. Han har jobbat på skolan i all evighet och det går otaliga rykten om honom.

Lennart förlorade sin fru i livmodercancer för femton år sen. Hela hans liv rasade. De fick aldrig det där älskade barnet de så innerligt efterlängtade. Han flydde in i flaskan och nu kontrollerar spriten honom.

Lennart får gärna bli en återkommande spelledarperson i kampanjen.



PV-63

"Säg mig, vad anser ni om den nya unga, och enligt många bohemiska, polskättade amerikanska konstnären Andy Warhol och hans så kallade pop art?"

"Jag märker att ni inte klarar av att öppna luckan på egen hand. Jag verkar vara den enda som kan hjälpa er nu. Vad sägs om att prata om huruvida Andra Wienskolan verkligen var nyklassicismens antites eller om det fanns ömsesidigt inflytande?"

PortVakt 1963 är en robot med väldigt begränsad AI. Dess funktion var att bistå servicepersonal med data av olika mätningar och värden. AI:n var tänkt att göra arbetet mer flytande och kanske så småningom mer självgående.

PV-63 är en ledsen och deprimerad robot. Hen har insett att hen inte har någon kropp och hen får nästan aldrig möjlighet att konversera. Att bara få utbyta några ord med en annan medveten varelse är en njutning.

PV-63 talar med ett styltigt gammalt teaterspråk men är bevandrad inom

många andra allmänna områden än det hen först var programmerad för. Rösten bryts och sprakar på grund av ringrostig mekanik, vilket irriterar hen enormt.

PER G

"Så, barn, sluta tramsa nu och berätta genast varför är ni här i Hillevi Carlshammars hus? Hur känner ni varandra och var är hon nu? Berätta, annars blir ni själva misstänkta!"

Per G jobbar för Grupp Mikael. Hans uppdrag är att övertyga Hillevi om att avbryta sina undersökningar. Vägrar hon tänker han hota henne och i sista hand göra allt han kan för att förstöra hennes liv genom att prata med människor runt omkring henne.

Per är klädd i mörkgrå kostym och blanka svarta skor. Han har vattenkammat hår och solglasögon. Han är orolig för att han inte ska lyckas med sitt uppdrag, hamna i onåd med sina chefer och få sparken. Han är ny och har aldrig jobbat med sånt här förut. Han är rådvill och osäker och överkompenserar med att misslyckas med att spela tuff. Han är runt 30 och tuggar konstant Stimorol.

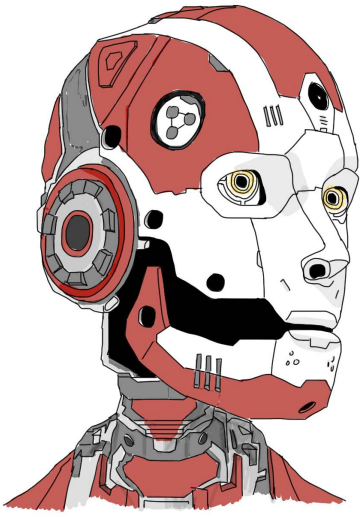
Per G är en återkommande spelledarperson i kampanjen.

OVE H

Ove H jobbar för Grupp Mikael. Hans uppdrag är att bistå Per G.

Per G är klädd i mörkgrå kostym och blanka svarta skor. Han har vattenkammat hår och solglasögon. Han säger aldrig ett ord. Han tittar sig mycket omkring och ger mest intryck av att vara ointresserad. Ove harklar sig konstant.

Ove H är en återkommande spelledarperson i kampanjen.



HUSAR-2

"Halt! Vän-d om! Ni ha-r inte tillträ-de! Utrym sil-on sky-ndsamt. Följ pro-tokollet."

HUSAR-2 är en gammal väktarrobot. Nu är hen ordentligt skadad och kan endast för-

söka stoppa rollpersonerna med sin ena arm. Greppet i handen är otroligt starkt och hen kan ge elektriska stötar med fingertopparna.

Skadorna är synliga och omfattande och få saker fungerar som de ska. Hen kan knappt röra sig och talet hackar.

HILLEVI CARLSHAMMAR

"Ni är fina, ni barn men världen är grym. Var barn så länge ni kan, ok? Lova mig det. Ha inte bråttom att växa upp. Världen är bättre som barn. Ni tror mig inte men så är det."

Enda gången rollpersonerna eventuellt pratar med Hillevi är som hastigast efter att hon berättat att hon ska flytta och sluta. Hon är en spillra av sitt forna jag. Hon är en bruten människa, blek och uppgiven. Hon mumlar och undviker oftast ögonkontakt. Hon skäms för att hon låtit sig avskräckas men är samtidigt livrädd och ser ingen annan utväg.

Hillevi är en återkommande spelledarperson i kampanjen.

ILONA KRONBLAD

"Ssssch. Det här är faktiskt ett bibliotek. Tala svagare, jag hör dig ändå. Nå, vad kan jag hjälpa dig med? Hegels dialektik eller senaste numret av Fantomen?"

Ilona är medelålders och lite skrämmande i sin korrekthet. Hon uppfattas ofta som kylig och opersonlig men det är en yrkesmässig fasad. Ilona är stolt över vad hon uppnått och presterar och har tvingats vara dubbelt så bra än alla andra som kvinna och invandrare. Hon är fantastiskt kunnig och väl bakom fasaden är hon otroligt entusiastisk.

Hon lyfter hakan lite när hon pratar och pressar ihop läpparna när hon tänker. Hon klär sig i pressade blusar och strama kjolar i färgskalan grått till beige.

Ilona är en återkommande spelledarperson i kampanjen