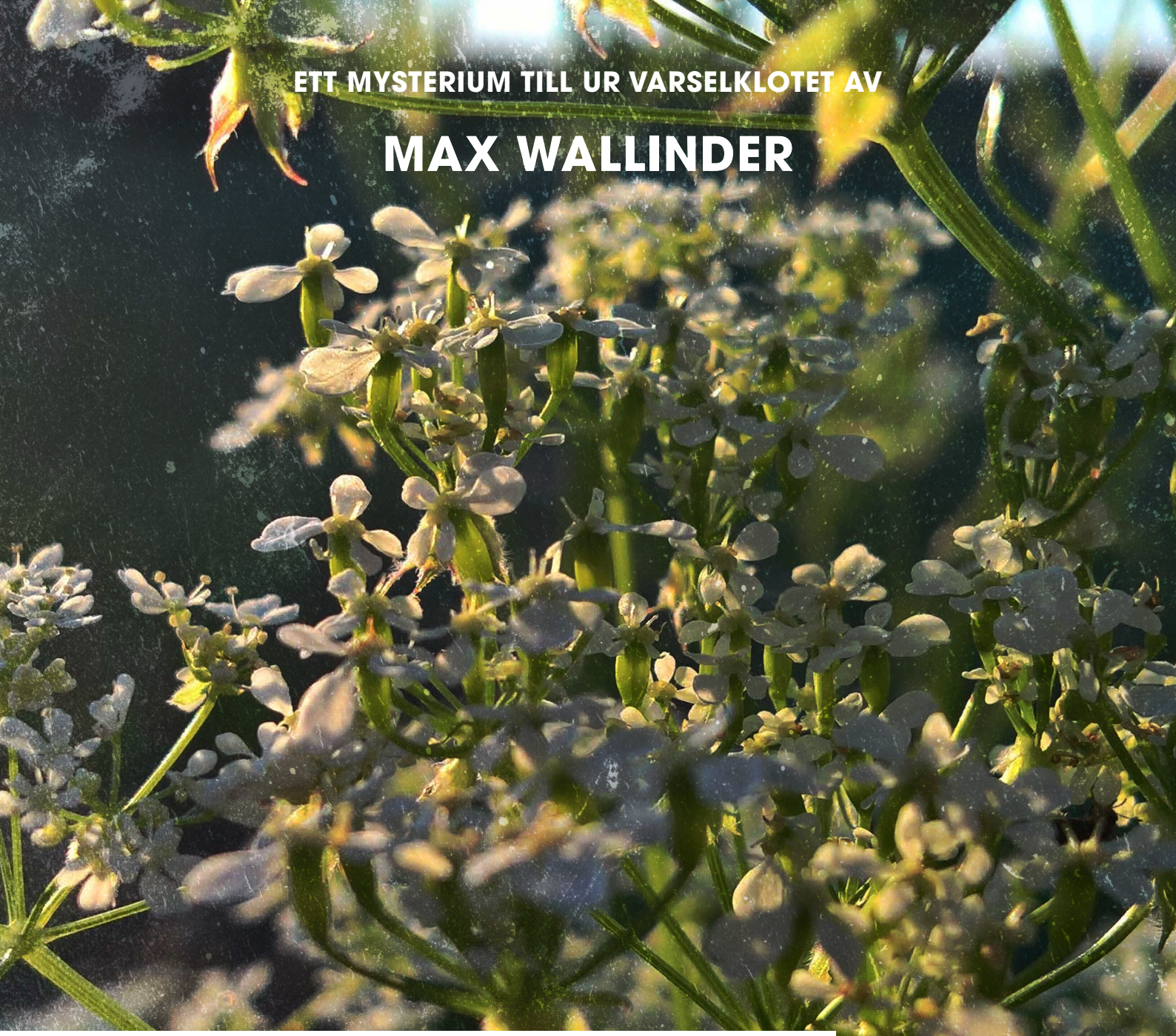
ETT MYSTERIUM TILL UR VARSELKLOTET AV

MAX WALLINDER



Atomvinter

DEN INRE CIRKELN

ANDRA DELEN I KAMPANJEN ATOMVINTER

Rollspels KOLLEKTIVET

DEN INRE CIRKELN

KONSTRUKTÖR
MAX WALLINDER

ILLUSTRATIONER & KARTOR
MAX WALLINDER

FORMGIVNING
DAVID MALMSTRÖM

Rollspels
KOLLEKTIVET

FACEBOOK.COM/ROLLSPELSKOLLEKTIVET

COPYRIGHT © 2017 MAX WALLINDER, DAVID MALMSTRÖM & ROLLSPELSKOLLEKTIVET

Den blomstertid nu kommer i duggregn på skolgården. Två månader utan mobbare och sadistiska lärare men frågan är om det är bättre hemma hela dagarna. Sommaren börjar sval med regn och västliga vindar. Bra, säger de vuxna, för de annars så heta östliga vindarna är nu dödliga. Varje dag förmanas barn av vuxna om att inte äta radioaktiva bär i skogen. Rådjurskiden gömmer sig i det höga frodiga gräset och vallmon på ängen. På fälten böljar gyllenbrun vete och solgul raps till sädesärlans kvittrande. Men hotet från splittrat uran och kolliderande plutonium kommer inte bara från andra länder långt bort utan mycket, mycket närmre än alla tror.

En strålande begynnelse 4

Sanningen om mysteriet 4

Sommaren 1986 5

Demonstrationen 6

Introducera rollpersonerna 7

Introducera mysteriet 7

Jerry Werner 8

Koordinaterna 8

Magnetrinfraktaren 9

Biblioteket 11

Lösa mysteriet 11

Plats O1: Kalkbrottet 13

Faster blå 13

Coolingarna 14

Plats O2: Observatoriet 15

Agent Cooper 15

Raggarna 15

Observatoriet 16

Plats O3: Flygplatsen 17

Brandvakten 17

Robotdinosauerierna 18

Transformatorstationen 20

Uppgörelsen 21

Vändningen på vändplatsen 21

Den inre cirkeln 21

Efter uppgörelsen 23

Förändring 23

Spelledarpersoner 24

Det här är andra delen i kampanjen Atomvinter. Det är ett mysterium som utspelar sig 1986 och var som helst i Sverige men på samma plats som kampanjens första del, *En strålande begynnelse*. Har ni inte spelat den första delen, som finns på www.facebook.com/rollspelskollektivet, så gör det först. *Den inre cirkeln* är ett mysterium som är tänkt att spelas över två eller fler spelpass så låt rollpersonerna få Erfarenhetspoäng efter varje spelpass, låt dem använda sin stolthet och såklart använda alla sina Turpoäng, varje spelpass. *Kursiverad text är frågor tänkta att ställas direkt till spelarna, för att göra dem mer delaktiga i spelet.*

EN STRÅLANDE BEGYNNELSE

I kampanjens första del letade rollpersonerna efter sin försvunna fysiklärare Hillevi "Pandan" Carlshammar. Hillevi hade kommit en hemlig organisation på spåren, Grupp Mikael. De är en grupp forskare, politiker, tjänstemän och militärer som i hemlighet fortsatt Sveriges kärnvapenprogram. Undersökningarna leder rollpersonerna till en underjordisk silo där de lyckas stoppa en uppskjutning av en kärnvapenbestyckad missil. Mysteriet avslutas med att Hillevi flyttar från trakten och kärnkraftsolyckan i Tjernobyl inträffar.

SANNINGEN OM MYSTERIET

I slutet av En strålande begynnelse omhändertas Hillevi av Grupp Mikael i missilsilon och fås att tro att de representerar de officiella myndigheterna. De anklagar henne för spioneri och hotar med åtal på grunderna att hon utgör en risk mot rikets säkerhet. De säger sig dock vilja undvika publicitet och erbjuder henne en utväg - skriva under ett sekretessavtal med livslång tystnadsplikt och flytta för att aldrig mer återvända.

Det här hade Hillevi inte kunnat förutse men hon hade såklart förberett sig. Nu plågas hon i sin norrländska exil. Samvetet gnager. Det här kan bara inte få fortgå. Det får inte fortgå. Hon överväger att skriva till sin vän och bundsförvant, aktivisten Jerry Werner men inser att hon skulle utsätta honom för samma fara som sig själv. Då kommer hon att tänka på rollpersonerna. De är under 15 år och går inte att åtala. Om de skulle avslöja kärnvapenprogrammet är de säkra från rättssystemet. Hon vrider och vänder på alla möjliga scenarion men kan inte föreställa sig att Grupp Mikael skulle utsätta barn för fysisk skada. Hon skickar en av rollpersonerna ett brev.

Skattjakten kan börja. Hillevi har identifierat flera medlemmar ur Grupp Mikael och även tid och plats för deras kommande stormöte. Då hon inte själv vill bli förknippad med avslöjandet har hon skapat ledtrådar som rollpersonerna måste lösa. I brevet finns endast siffror som visar sig vara GPS-koordinater till hennes hemliga mekaniska verkstad, ett magnetrinfraktarvrak, och Jerrys namn. Jerry kan hjälpa dem att tolka och förstå ledtrådar och i verkstaden hittar rollpersonerna ett papper ihoprullat och instoppat i en röd leksaksraket (vilket är en blinkning till missilsilon). På pappret står tre ord under tre bitar som ser ut att sen kunna sättas samman (och bilda nya koordinater).

Under allt detta pågår vardagen och hela

trakten involveras i ett väldigt demonstrationståg för fred och mot kärnkraft som går till Bonaverket och dess tre ikoniska kylartornssiluetter. Riksenergis representant, anläggningschefen för Slingan, och moderatledaren Carl Henrik "CH" Forselius försöker övertyga massorna om hur säkert deras kärnkraftverk är, till skillnad från det exploderande radioaktiva monstret i Ukraina men det är svårt när barnen samtidigt förbjuds äta bären i skogen.

Jakten tar rollpersonerna till ett gammalt observatorium, ett övergivet kalkbrott och ett öde flygfält. De tvingas överlista fulla raggare, en PAP Brandvakt, poliser, pennalistiska skolungdomar, en pratglad CIA-agent och små robotdinosaurier och hela tiden dyker samma vita Saab 900 upp med de där två läskiga männen i kostym och solglasögon. Till slut hittar de en nedgrävd låda intill en transformatorstation med ett fotografi på kommunens starke man, kommunstyrelsens ordförande Carl Henrik "CH" Forselius och nya koordinater. Det för dem till uppgörelsen med honom men först efter en vändning där de får hjälp av kostymmännen.

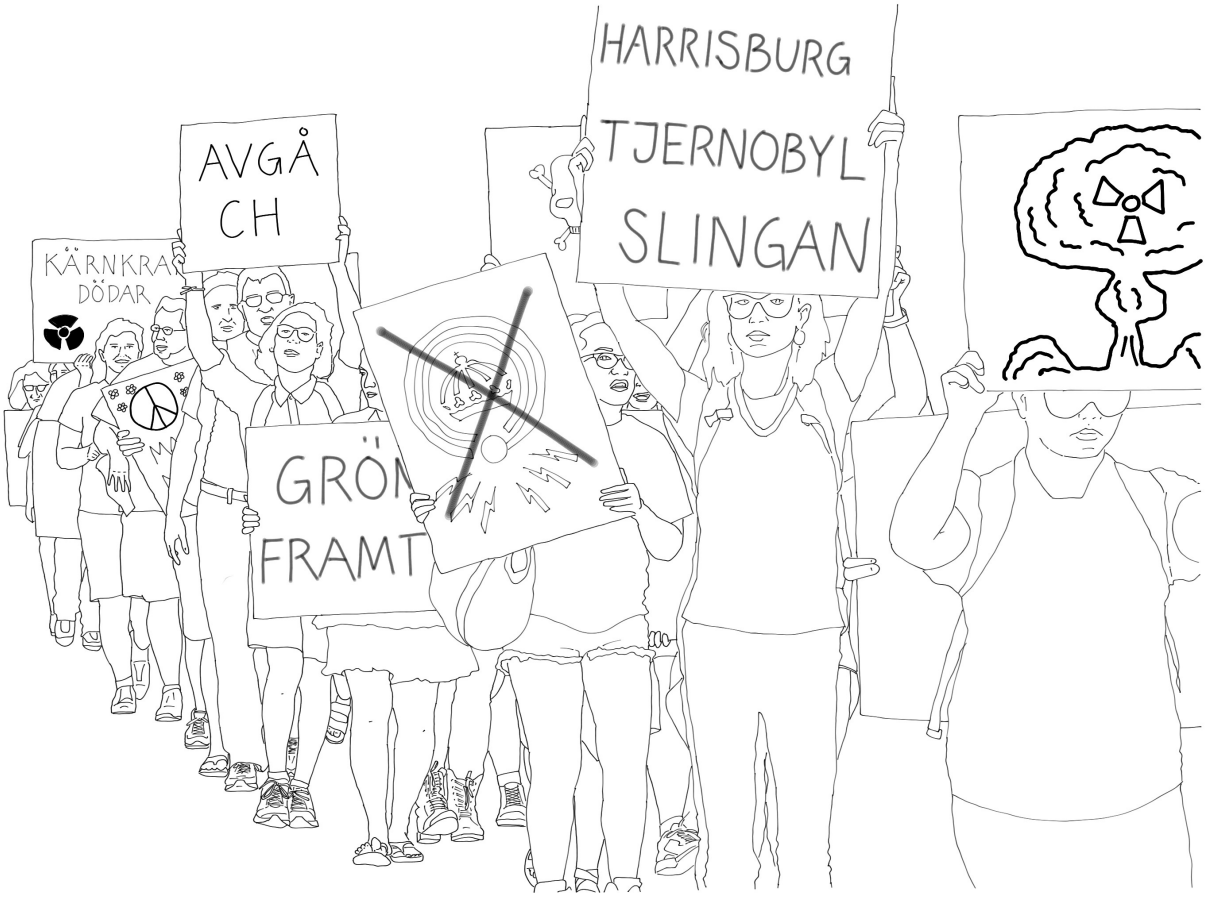
CH är den drivande ledaren inom Grupp Mikael men på mötet i Försvarets nedlagda sambandscentral blir han enhälligt nedröstad om att fortsätta kärnvapenprojektet. Alla tycker att riskerna för Sverige, världen och de själva nu är för stor. Hillevi har rotat och nu de här barnen (RP). Han hade förutspått detta myteri och med hjälp av ny teknik från CIA försätter han dem alla i koma med en slags hjälm som verkar låta användaren uppleva en digital värld inifrån men som nu modifierats och även kan påverka bäraren fysiskt. CH visar sig ha en robothand med en lång knogklinga (som en decimerad Wolverine) men efter uppgörelsen är Grupp Mikael krossad och oskadliggjord för alltid.

SOMMAREN 1986

Det är en vanlig svensk sommar. Mest svalt och regnigt och långt mellan dagarna med sol och riktig värme. GB Big Pack Tresmak, Commodore 64-maraton med strulande bandstation, misslyckas med att gilla tuggummit från Garbage Pail Kids varje gång och cykeltävlingar på grus med BMX. Ugnsstekt falukorv till middag igen. Enstaka skrik som ekar i natten från fotbollsfantaster som kollar herrfotbolls-VM i Mexiko. Trädgårdar fylls med barnskratt och tvätt på torkvindor. LP:n The Final Countdown av Europe är slut i alla affärer och de som lyckats få tag i ett exemplar är populärast i stan. Mer regn. OLW:s grillkryddade Refflade Chips och Coca Cola till fulkopierade VHS-versioner av Goonies, Legenden och Ladyhawk. Sovmorgon eller tidig Sommarmorgon med Solstollarna på TV. Tjernobyl och den farsartade Palmeutredningen. Skateboard, rullskridskor och Sony Walkman med blandband. Den sprudlande lyckan av frihet och en hel värld av möjligheter. Äventyr och spänning. Katastrofen när en kompis familj åker på lång exotisk semester. Rastlöshet och uttråkning.

EXEMPEL PÅ VARDAGSCENER

- Äta jordgubbar och glass med din familj under bar himmel.
- Bråka med ett syskon om fjärrkontrollen till TV:n.
- Prata med en full hemlös medan du är ute och rastar hunden.
- Råka möta någon från klassen på Konsum som du verkligen tycker om.
- Bli konfronterad av en förälder för att du gömt cigaretter under madrassen.
- Skjuta luftgevär på konservburkar tillsammans en släkting.
- Äta med familjen efter att föräldrarna bråkat medan de lagade mat.
- Stöta på en mobbare och hens gäng när du cyklat för att posta ett brev åt en förälder.
- Följa ett småsyskon till en av hens kompisar så de kan leka.



DEMONSTRATIONEN

Någon gång under mysteriet går det stora demonstrationståget. Det är kanske lämpligt att förlägga det efter att de tre ledtrådarna hittats men innan rollpersonerna beger sig till transformatorstationen men det är upp till dig som spelledare.

Du kan använda demonstrationen till vad du vill. Det kan vara en välbehövlig paus från trubbel och bara en färgstark vardagsscen. Det kan vara ett tillfälle att ha med spelledarpersoner från vardag eller trubbel eftersom alla i trakten är där. Antingen är folk där för att delta eller så är man där för att titta på spektaklet. Även alla parter i mysteriets konflikt är där på något sätt. Det är en fin och varm sommardag för en gångs skull och en folkmassa med tusentals personer deltar. Det är en lugn folkfest med mycket barn och folk i alla åldrar och från alla delar av samhället. Där finns musik, banderoller och plakat. Folk sjunger slagord. Många äldre blir leende 60-talsnostalgiska och några sura högergubbar kallar demonstranterna för jävla hippies.

Framme vid Bonaverket fortsätter folkfesten med ansiktsmålning, hoppborgar och korvförsäljning. Demonstranter dansar och skanderar slagord. Allt går lugnt till och där finns endast ett fåtal poliser. Aktivister håller tal från en provisorisk scen och familjer har picknick på filtar. Människor ler och har blommor i håret. Musiken och lekande barn gör alla glada och upprymda.

Efter några timmar dyker representanter för Riksenergi upp. Stämningen ändras påtagligt. Folk buar och ropar mer aggressivt. Ansikten blir allvarliga. Kroppar mer stela. En spenslig man med tunna glasögon, överkammat glest hår och vit uppkavlad skjorta får till slut en mikrofon och försöker prata improviserat till det alltmer provocerade folkhavet. Han presenterar sig som enhetschef på Slingan men hans namn drunknar i burop. Han är uppenbart irriterad och pratar med något förminskande ton, vilket retar upp folket ännu mer.

Han är märkbart ovan vid situationen och tydligt obekväm. Han säger att Bonaverkets kärnkraftverk är det modernaste i världen med fullständigt stabil drift och

100% tillförlitliga säkerhetsrutiner. Att jämföra Bonaverket med Tjernobyl är ett skämt. Bredvid Slinganchefen har moderatledaren Carl Henrik "CH" Forselius dykt upp och tar över mikrofonen med ett brett leende. Han är solbränd och har en mintgrön pikétröja med Lacoste-krokodil på det väldiga bröstet (han har även en vit handske på vänster hand men det är inget som behöver uppmärksammas om inte någon rollperson av någon anledning studerar honom noga). Det är bra att CH nämns för spelarna, så de har en referens till honom senare i spelet. Han hinner förklara att kärnkraft bygger på vetenskap och är framtidens energi. Det är billigt, rent och effektivt, skapar jobb i bygden och sätter området på kartan. Slingan är unikt i världen och något vi alla borde vara stolta över är det sista han säger innan folkar buar så aggressivt att de finner det för gott att lämna scenen. Tillställningen fortsätter ett tag men luften har gått ur.

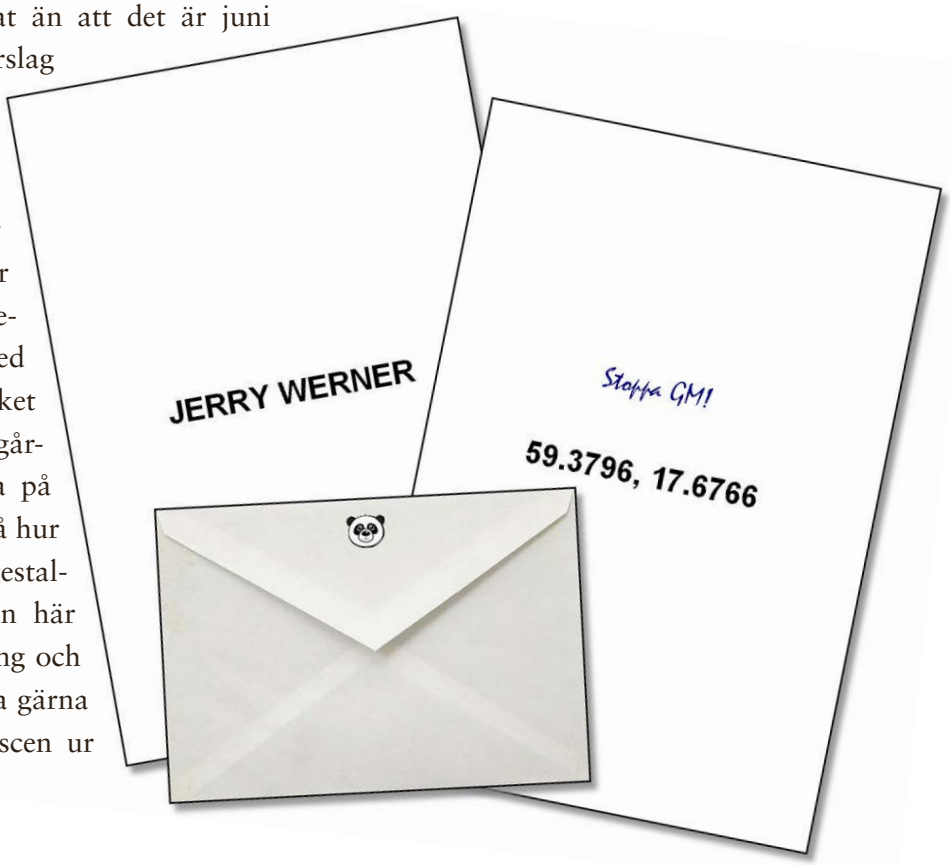
INTRODUCERA ROLLPERSONERNA

Spelet börjar med att spelarna kör var sin vardagsscen, med eller utan trubbel. Det finns inga krav annat än att det är juni och sommarlov. Förslag kan vara något från midsommarfirandet, hur det är att vara hemma ensam när föräldrarna jobbar eller knyta an till föregående mysterium med en scen på biblioteket eller den nu öde skolgården. Fokus bör ligga på att få övriga att förstå hur du som spelare vill gestalta din rollperson den här gången. Sätta stämning och ton. Men det kan lika gärna bara vara en banal scen ur barnets vardag.

INTRODUCERA MYSTERIET

Mysteriet inleds med att en av rollpersonerna får ett brev. Det kvittar vem som får brevet men går det att få någon koppling till del ett i kampanjen, *En strålande begynnelse*, så är det bra. Det kan vara en rollperson som hade en närmre relation med Hillevi, någon som blev särskilt ledsen över hennes öde eller när hon tog farväl eller den rollperson vars personliga lilla sak Hillevi hade. På baksidan sitter ett litet klistermärke av ett pandahuvud där avsändarens namn ibland står. Det här är en referens till att hon kallades pandan av eleverna och alla rollpersoner samlas i sitt gömställe för att öppna det.

I brevet ligger två vita papper. På det ena står namnet *Jerry Werner* och på det andra några siffror (GPS-koordinater men det måste rollpersonerna lista ut, mer om det nedan): `59.3796, 17.6766` och texten: "Stoppa GM". GM betyder Grupp Mikael. Önskar ni mer realism så väljer ni såklart koordinater som överensstämmer med var er kampanj utspelar sig.



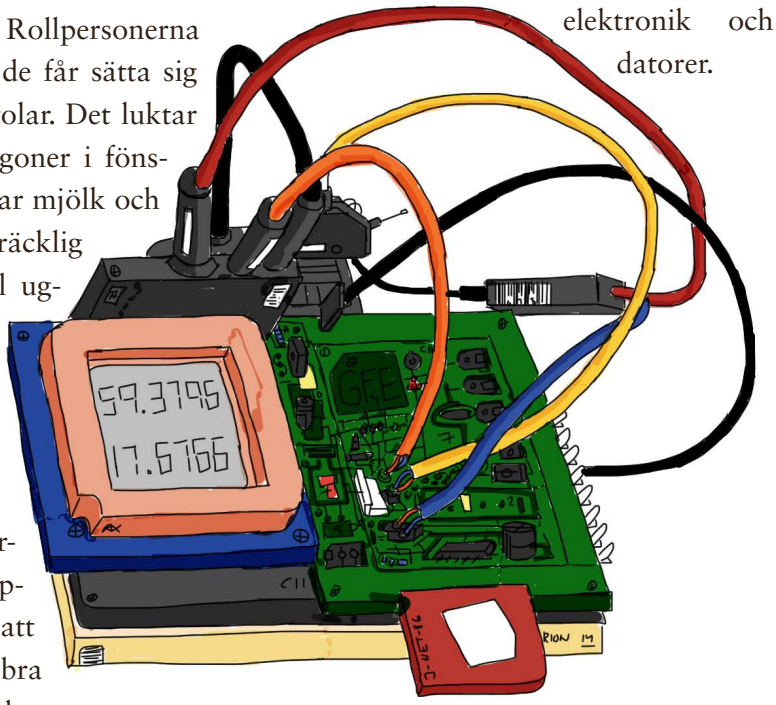
JERRY WERNER

Jerry går att hitta i telefonkatalogen eller så kan någon använda **KONTAKTA**. Jerry bor i slutet av en lång vindlande grusväg kantad av uråldriga granar långt inne i skogen. Huset är gammalt med träpaneler i falurött med vita knutar. Det är svårt att avgöra var trädgården slutar och skogen börjar. Tomten är full av andra små byggnader och skjul som ser ut att ha kokat över av maskindelar. Den övervuxna gräsmattan är som en teknisk kyrkogård av påbörjade, pausade och övergivna projekt. Det luktar olja och kåda. *Vad är det som får dig att känna dig hemma och trygg här?*

Jerry verkar inte det minsta förvånad över att rollpersonerna knackar på hans dörr. Det verkar vara det mest naturliga i världen. Det luktar kaffe och muggig stuga. Blankslitna trägolv, trasmattor och massor med tickande väggur. Rollpersonerna välkomnas in i köket där de får sätta sig i kökssoffan och på pinnstolar. Det luktar starkt från alla rosa pelargoner i fönsterkarmen och Jerry serverar mjölk och släta vetebullar. En gråspräcklig katt ligger och sover intill ugnen. Jerry har en skinande pin på bröstet i form av en röd femuddig stjärna med gyllene kanter. *Vad har Jerry på sig för kläder?*

Jerry vet inte riktigt varför hans namn stod på pappret men han är säker på att det är från Hillevi. De är bra kompisar och pratade mycket, om allt möjligt. Han vet att hon tvingades flytta men vet inte vart. De har inte haft kontakt sen hon flyttade och han saknar henne mycket. Han tror att hon ligger lågt och ser brevet som ett friskt livstecken. Hillevi och han delade intressen och värderingar. Deras kärlek till maskiner och att bygga, deras humanism och fredsaktivism. Hillevi anförtrodde sig åt Jerry men hon var medvetet vag och återhållsam. Han misstänker att hon var osäker på vad hon hittat och ville skydda honom. Det enda hon sa var att hon var något stort på spåren, troligen för stort och att det handlade om något som myndigheterna hållit hemligt. Det hade något med några hon kallade *Grupp Mikael*, vilka han inte vet något om. Det går inte heller att få reda på någonting om *Grupp Mikael* på något sätt oavsett metod eller källa. Jerry misstänker att det kanske har något med hennes tidigare jobb som fysiker på kärnkraftverket Marviken att göra (vilket är fel).

Om de visar Jerry det andra pappret med siffror så gissar han att de är koordinater för longitud och latitud. Att de hänvisar till en plats. För att hitta den exakta platsen behöver man en GPS-mottagare. Jerry vet ingen som har en men om de vill försöka bygga en får de ta vad de vill på tomten. Jerry själv är ett geni med maskiner, inte elektronik och datorer.



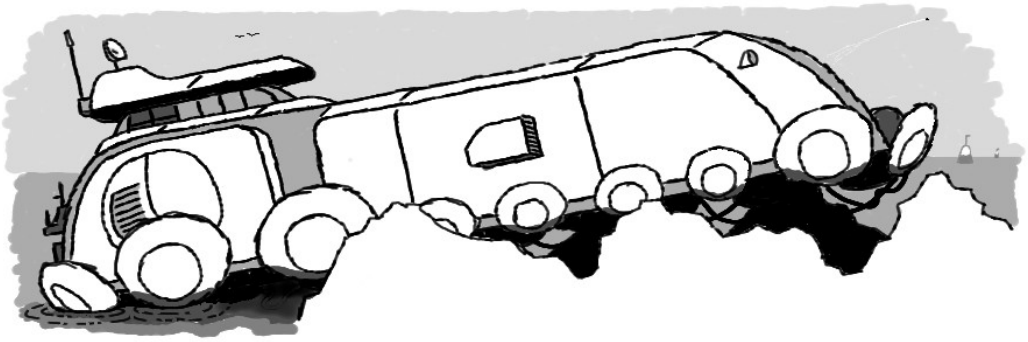
KOORDINATERNA

Om rollpersonerna inte frågar Jerry om siffrorna på det andra pappret så kan de själva lista ut vad det är med hjälp av **FÖRSTÅ** eller använda **KONTAKTA**. De kan också gå till biblioteket och fråga Ilona. Om en rollperson vill bygga en egen GPS-mottagare behöver hen lyckas med ett **BERÄKNA** för att förstå vilka delar som behövs, en antenn och en modul (kretskort). Delarna kan

man hitta genom att botanisera i Jerrys privata skrotupplag ett tag, i tekniksalen i den för sommaren stängda skolan och en ny katt-och-råtta-lek med Sunken väntar kanske (se första delen, *En strålande begynnelse*) eller i den lokala elektronikaffären. Att få tag i delarna kan antingen bli ett helt separat sidouppdrag i sig eller bara lösas med en mening. För att sen bygga en egen GPS-mottagare krävs **PROGRAMMERA**. Du kan som spelledare också acceptera att en rollperson använder **KONTAKTA** och känner någon som har en GPS-mottagare men att rollpersonerna kanske måste utföra någon form av motprestation för att få låna den.

Stenarna är hala men det är inga problem att ta sig fram till skeppet och dörren. Det är enkelt att se att den väldiga dörren lätt går att låsa elektroniskt och reglas men den är av någon anledning olåst. Inuti magnetrinfraktaren är det varmt och fuktigt. Det konstanta ljudet av det rytmiska bruset från vågorna som bryts mot skrovet. Alla utrymmen och vrår är tomma. Tömda av ägare och länsade av vrakletare sedan länge.

Skeppet är ett ihåligt skal av balkar och skivor av stål. På dörren till den lilla mässen sitter dock ett svartvitt litet klistermärke av ett pandahuvud. Mässen verkar ha använts som en tillfällig verkstad. Här

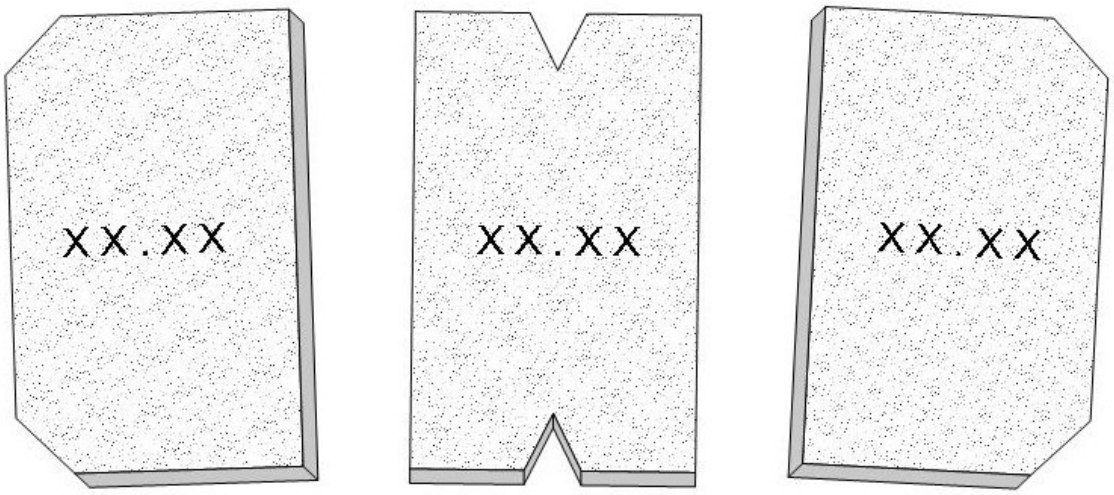


MAGNETRINFRAKTAREN

Koordinaterna leder rollpersonerna till kusten. De smala asfalterade vägarna övergår till slingrande grusvägar och till slut bara upptrampade stigar i gräset. Vägen går genom lummiga skogspartier, förbi underbart doftande ängar inhägnade av mossiga gärdsgårdar och över svalkande porlande bäckar. Framme vid havet består stranden av stora klippblock i gnejs och granit. Det luktar saltvatten och måsarna skriker på avstånd. Kusten är öde förutom en halvt nedsjunken magnetrinfraktare i vattenbrynet. Farkosten är stor som ett hus och ser ut som kadavret av en strandad val. Flera magnetrindiskar har knäckts loss och ligger som enorma vaskpannor fyllda med vatten och blåmusslor. Kablarna under fraktaren slingrar sig under vattenytan som ålar bland grönalger och tång.

finns en hel del verktyg av olika slag, en generator, elektrisk utrustning och en massa maskindelar. Här finns inga personliga tillhörigheter förutom en rödvit rymdraket som ligger i en plåtlåda med oljiga trasor. Den påminner om den i *Tintin: Månen tur och retur*. Man kan skruva loss den röda spetsen och inuti hittar rollpersonerna ett ihoprullat papper.

Pappret visar en bild på tre delar som tycks kunna sättas ihop. Alla delar har fyra x på sig och ibland någon punkt. Under varje del står ett ord. De tre orden är CALX, URANIA och IKAROS. Orden är ledtrådar till de tre platser där var och en av de tre delarna finns gömda. Siffrorna är koordinater till en ny plats men det exakta läget går inte att hitta om inte alla tre delarna sätts ihop.



CALX **URANIA** **IKAROS**

På baksidan står skrivet för hand: “Stoppa GM” och under finns något ritat. Bilden föreställer ett svärd med spetsen nedåt, flankerat av två änglavingar och bokstäverna “GM”.

Alla rollpersoner kan få en chans att lyckas med **FÖRSTÅ** för varje ord och få betydelsen. Sen krävs ytterligare ett lyckat slag för **FÖRSTÅ** för att tolka informationen till en tänkbar plats att leta på. Istället för att slå kan rollpersonerna använda **KONTAKTA** för att ta hjälp av någon. De kan också fråga Jerry eller Ilona på biblioteket (se nedan). Tycker spelarna att såna här gåtor är roliga kan du som spelledare dra ut på det genom att dela upp informationen i flera steg eller ge rollpersonerna fler olika tänkbara tolkningar. Tycker inte spelarna om såna här moment kan du bara ge dem informationen snabbt och låta skattjakten börja direkt.

LÖSA GÅTOR

Om ni spelar på ett sätt där det är spelarna och inte rollpersonerna som löser gåtor, kan ni helt enkelt hoppa över att rollpersonerna kan lista ut svaren genom färdigheter eller att fråga spelledarpersoner och istället låta spelarna resonera kring var ledtrådarna syftar på men det är svårt.

	Betydelse	Tolkning
CALX	Kalk, på latin.	Det övergivna kalkbrottet.
URANIA	Astronomins musa inom grekisk mytologi.	Det gamla observatoriet.
IKAROS	Grekisk mytologisk figur som störtar med sina vingar av vax och fjädrar när han flyger för nära solen.	Det öde flygfältet.

BIBLIOTEKET

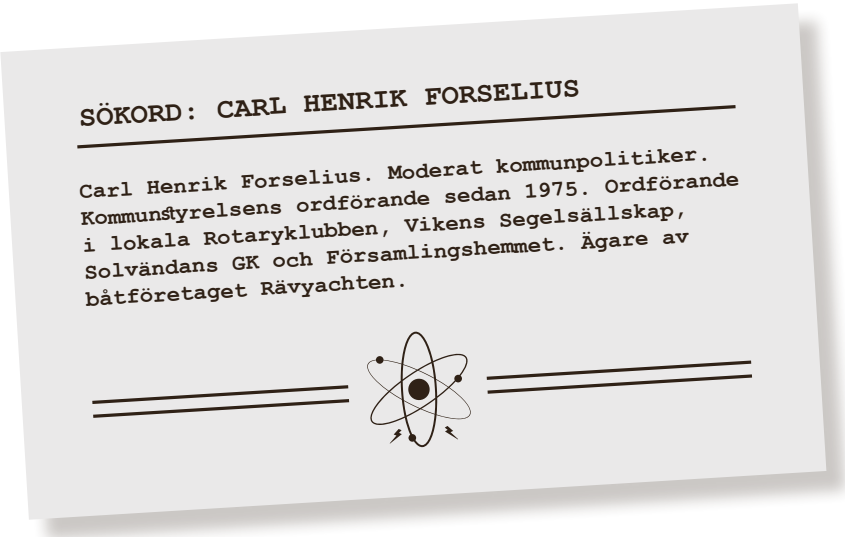
Innanför bibliotekets tjocka stenväggar påverkas luften väldigt lite av vädret utanför. Oavsett om det är svalt och regnigt eller varmt och torrt luktar är det alltid samma atmosfär här. Vädret påverkar dock hur många människor som är här. Är det sol eller regn är här nästan tomt. Är det mulet är här fullt med människor som försöker existera tillsammans utan att generera några ljud. *Hur känns det att bläddra i en helt ny bok?*

Ilona Kronblad är bibliotekarie och driver biblioteket som ett gammalt urverk. Allt är i sin ordning och på sin plats. Det finns regler och anvisningar som följs till punkt och pricka. I sommar ser Ilona lite yngre ut än vanligt. Hon kostar på sig ett ovanligt leende ibland och går inte lika effektivt mellan hyllorna som hon brukar. *Varför önskar du att du hade en faster som var precis som Ilona?*

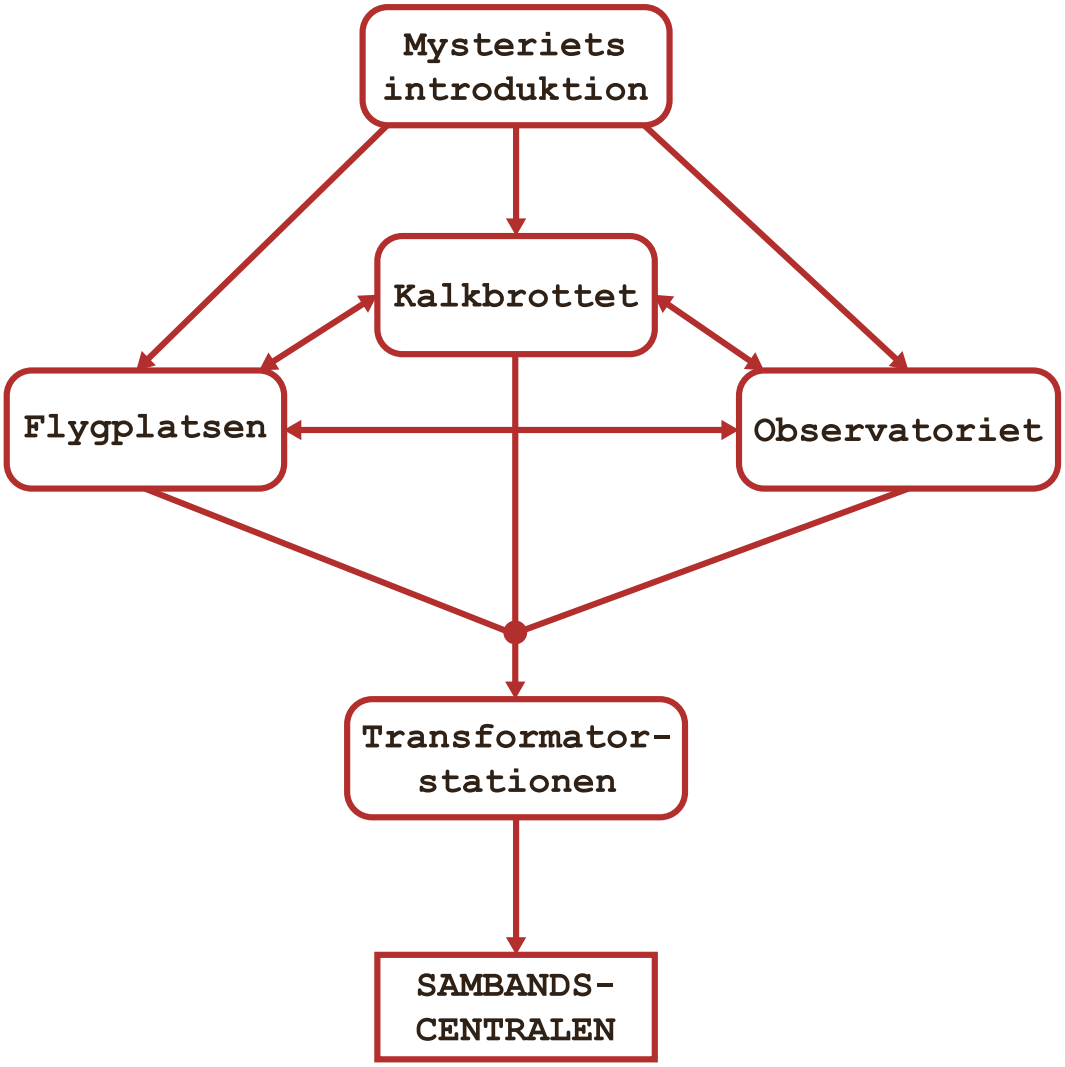
Ilona kan hjälpa rollpersonerna med ledtrådarna. Ikaros kan hon berätta betydelsen av direkt. För calx och Urania kan hon visar dem i vilka källor de ska leta. Rollpersonerna kan även använda **KONTAKTA** för att få hjälp med förslag på tolkningar till ledtrådarnas betydelse. Vill du som spelledare inte att rollpersonerna ska få information om alla ledtrådar på en gång kan du låta Ilona komma fram till rollpersonerna, märkbart stressad, när de precis är i färd med att få svar på en ledtråd. Hon säger att några män i kostym är här och frågar efter dem och att hon skickade iväg dem till andra änden av biblioteket men att det bara är en tidsfråga innan de hittar rollpersonerna. Hon säger att de måste skynda sig och så leder hon dem genom personalutrymmet och ut och ned genom att nödutgångstrappa.

LÖSA MYSTERIET

Den inre cirkeln handlar om att följa Hillevis ledtrådar fram till mötet som Grupp Mikael håller och sen stoppa ledaren Carl Henrik "CH" Forselius. Det är ett mysterium som kan liknas vid en skattjakt. Efter introduktionen kan rollpersonerna hitta ledtrådarna i vilken ordning som helst men alla behövs för att hitta den sista ledtråden. Förutom sökandet kommer demonstrationen att inträffa och en hämndklocka för GM-männen att trappas upp. Jerry och Ilona kan fungera som stöd och hjälp under mysteriet. Oerhört viktigt dock att inte glömma att variera spelet med vardagsscener för att utveckla karaktärer och relationer, växla tempo, visa på kontraster och hur spelvärlden ser ut, skapa tidsenlig stämning och hela tillstånd. Glöm inte att vardagsscener är ungefär halva mysteriet.


SÖKORD: CARL HENRIK FORSELIUS

Carl Henrik Forselius. Moderat kommunpolitiker. Kommunstyrelsens ordförande sedan 1975. Ordförande i lokala Rotaryklubben, Vikens Segelsällskap, Solvändans GK och Församlingshemmet. Ägare av båtföretaget Rävyachten.



HÄMNDKLOCKA

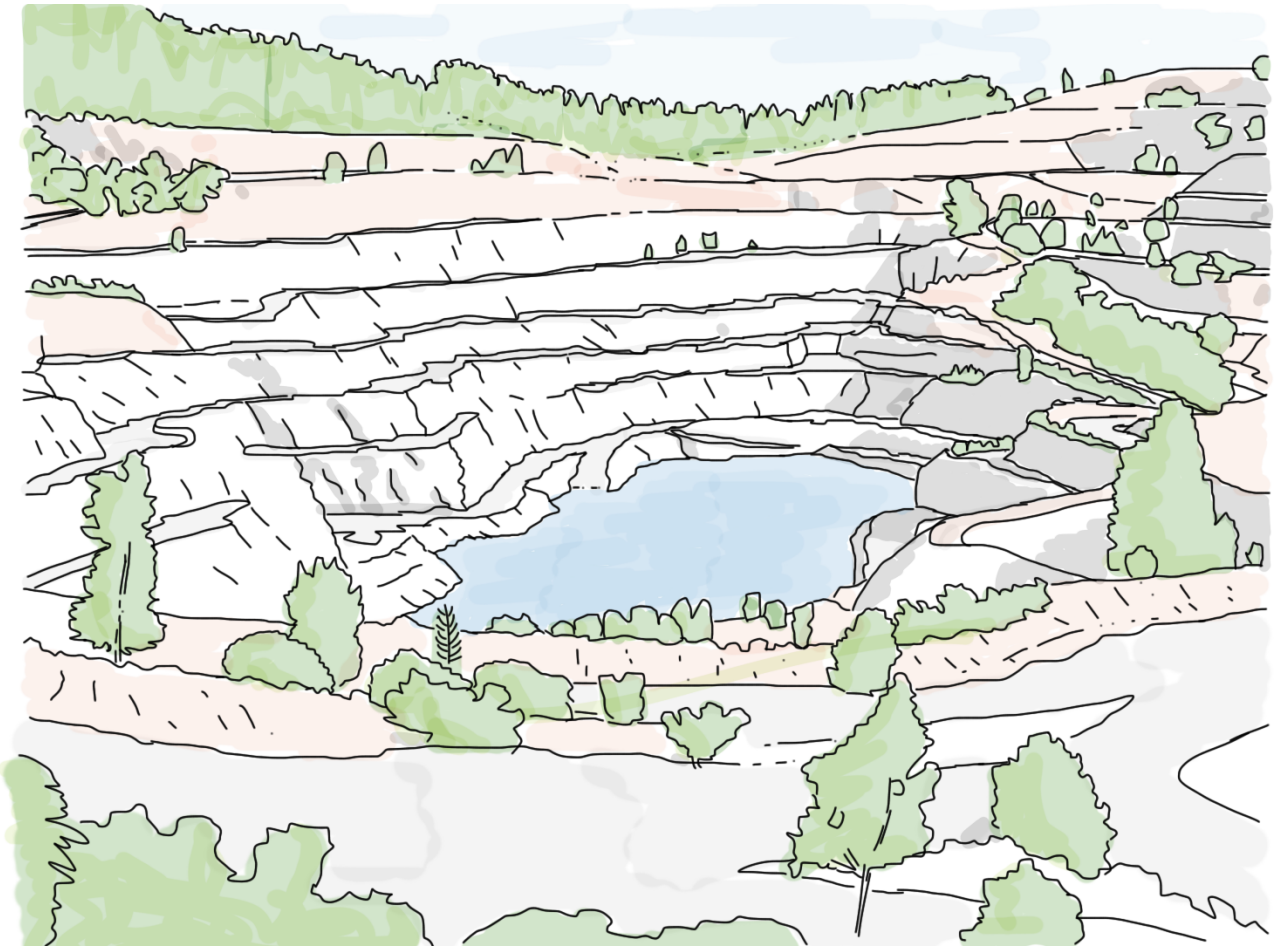
1. ROLLPERSONERNA SER EN NY VIT SAAB 900 MED TONADE RUTOR KÖRA LÅNGSAMT FÖRBI. DE KÄNNER IGEN DEN FRÅN I VÅRAS. DEN TILLHÖRDE MÄNNEN I KOSTYM OCH SOLGLASÖGON.

2. ROLLPERSONERNA SER SAABEN STÅ PARKERAD PÅ AVSTÅND, ENA SIDOFRAMRUTAN VEVAS NED OCH KOSTYMMÄNNEN TITTAR PÅ DEM MED KIKARE OCH FOTOGRAFERAR MED TELEOBJEKTIV.

3. ROLLPERSONERNA BLIR JAGADE AV SAABEN OCH MÅSTE KLARA ETT RÖRA SIG FÖR ATT HINNA KASTA SIG UNDAN UTAN ATT TA ETT TILLSTÅND.

4. MÄNNEN I KOSTYM OCH SOLGLASÖGON STÅR LUTADE MOT SAABEN OCH VÄNTAR PÅ ROLLPERSONERNA. NÄR DE FÅR ÖGONKONTAKT BÖRJAR DE GÅ MOT DEM OCH SPRINGER EFTER OM ROLLPERSONERNA FLYR. ROLLPERSONERNA MÅSTE KLARA ETT RÖRA SIG FÖR ATT KOMMA UNDAN ETT KORT OCH MILT FÖRHÖR.

Atomvinter



PLATS 01: KALKBROTTET

FASTER BLÅ

Innan rollpersonerna kommer fram till kalkbrottet stöter de på polisen Susanne Wennerberg. *På vilket sätt har du hört talas om Susanne förut?* Med illa spelad medkänsla säger hon att hon bara vill prata med rollpersonerna, en och en, och ber dem sedan att ställa sig med ungefär 20 meters mellanrum längs vägkanten. Hon talar lugnt och som en person som är van att bli åtlydd. Hennes kroppsspråk är skrämmande stelt och säkert. Om rollpersonerna vägrar eller springer därifrån, låter hon dem vara men du som spelledare kan låta dem hamna i trubbel för det senare. Hon kanske inte är lika trevlig nästa gång, kanske pratar med deras föräldrar eller sitter vid deras köksbord när de kommer hem?

Gör rollpersonerna som hon säger åt dem förhör Susanne dem en i taget. Övriga spelare måste vara tysta men de kan låta sina rollpersoner använda teckenspråk eller gester eller andra kreativa lösningar om de vill kommunicera. Låt Susanne vara medvetet milt hotfull och vag. Det är en uttalad förhörsteknik. Det enda Susanne frågar är var rollpersonen var i tisdags kväll förra veckan och därefter om någon kan intyga det. Även om förhöret är kort och utomhus kan det vara väldigt traumatiskt för ett barn. Någon kanske svettas ymnigt, en annan flackar med blicken och en tredje blir torr i munnen och stammar. Någon kanske måste lyckas med ett **CHARMA** för att inte få tillståndet **RÄDD**. Om någon medvetet försöker ljuga för Susanne får de också ett tillstånd om hen misslyckas.

Poängen är att ingen spelare vet vad deras rollperson gjorde eftersom det var före spelet började så de får improvisera. Vissa säger kanske att de var ensamma, andra att de var med andra rollpersoner och deras historier kommer inte att stämma. Använd mötet med Susanne för att skapa känslan av de är övervakade och kanske misstänkta för något.

Att friheten är borta och rollpersonerna är begränsade. Susanne är nog egentligen inget hot men hon hade fått ett tips (från Per G) som hon ville kolla upp. Senare i

mysteriet räcker det kanske med att rollpersonerna ser en polis eller polisbil för att skapa stämning. Även Susanne själv kan dyka upp i något sammanhang, t.ex. under demonstrationen.

COOLINGARNA

Kalkbrottet är ett väldigt öppet hål i marken. Redan innan rollpersonerna kommer fram hör de musik eka nerifrån. Närmre hör ni att det är "The Final Countdown" med Europe. För att komma ned i dagbrottet måste man ta sig ned längs sluttande slingrande vägar ned runt de smutsvita gruvväggarna. Du som spelledare får bestämma om det ska finnas mer än en väg ned. Delar av botten på kalkbrottet är fyllt med turkost vatten. Nere vid vattnet ser ni tre ungdomar, en moped och en bergsprängare.

Ni känner igen ungdomarna som Robin, Vanessa och Jennifer. Tjejerna är de tuffaste i nian på er högstadieskola och Robin har antingen hoppat av eller går på gymnasiet. *Vilka sjuka saker har ni hört att Robin, Vanessa och Jennifer har gjort?*

Det ligger grusvallar pyntade med lupiner, kalkbräken och strimfibbla och växer en hel del träd och buskar, främst en och hassel, längs vägarna ned så vill rollpersonerna hålla sig gömda behöver de bara lyckas med ett slag **SMYGA**. När de kommit ned en bit eller om de har kikare kan de se lite tydligare vad COOLINGARNA håller på med. Robin badar. Han klättrar upp på en klippavsats och dyker sen ned i vattnet under konstiga tillrop. Han är väldigt stor och muskulös. Vanessa ligger och solar i bikini på en handduk bredvid bergsprängaren. Jennifer samlar sniglar i buskarna för att sen lägga dem på ett stort platt stenblock och krossar dem med en liten sten.

Om rollpersonerna ägnar för mycket tid åt att planera hur de ska få bort COOLINGARNA kan du låta någon av dem tycka sig se nåt uppe vid vägen, ropa och kanske bege sig upp för att kolla.

Det finns flera sätt att locka bort COOLINGARNA. Uppmuntra spelarnas idéer och planer och låt dem lyckas. COOLINGARNA är dock gränslösa och tänker varken lyssna på töntar eller låta sig besegras i slagsmål av dem. COOLINGARNA har **ATTITYD 3** vilket gör att alla försök att använda **CHARMA** dem kräver tre lyckade tärningar. De har också **AGGRESSIVITET 2** vilket gör att rollpersonen behöver två lyckade tärningar om de tänker besegra dem med **KÄMPA**.

Rollpersonerna kan knuffa ned stora stenblock med **KÄMPA** som faller ned med stort plask eller dån. Det kommer att skrämma Vanessa så till den grad att hon övertalar de andra att gå.

Rollpersonerna kan kasta småstenar med **RÖRA SIG** på COOLINGARNA, mopeden och bergsprängaren vilket gör dem så förbannade att de tar sina grejer för att leta reda på vem som jävlas med dem.

Rollpersonerna kan förolämpa COOLINGARNA så de blir så provocerade att de vill jaga ifatt dem och lära dem en läxa. Rollpersonerna behöver då lyckas med **SMYGA** för att inte bli upptäckta. Här kan det ju också bli någon form av jakt med Robin jagandes bakom på moped och en rollperson på cykel, skateboard eller rullskridskor. En variant är att en eller några rollpersoner lockar iväg COOLINGARNA medan de andra går ned och letar.

Ledtråden är skriven på en metallplatta ungefär lika stor som kartongen till en Star Wars-figur och den ligger på botten tio meter ut i vattnet på cirka 1,5 meters djup. För att hitta den måste en rollperson klara av både ett **RÖRA SIG** för att dyka och sen ett **UNDERSÖKA** för att hitta den.

PLATS 02: OBSERVATORIET

AGENT COOPER

På väg mot observatoriet färdas rollpersonerna längs en asfalterad väg som gör en skarp sväng. I kurvan ligger mycket utspillt grus och en brun Volvo 240 sedan har kört av vägen. En man står lutad mot bakluckan av bilen och röker. I diket bland högt gräs och brännässlor blommar vallmo och fläderbuskar. Vid horisonten sträcker sig Bonaverkets tre ikoniska kylartorn mot himlen.

Mannen har ljusa byxor, vit skjorta och brunrutig kavaj. När han ser rollpersonerna så höjer han armen, vinkar åt dem och säger på väldigt bruten svenska: "Hey guys, can ni hjälp me?" Han bryter på engelska. Alla rollpersoner slår för **UNDERSÖKA**. De som lyckas ser att mannen har ett axelhölster med en pistol under kavajen. *Vad är det som är så skumt med bilen?*

Under samtalet är det viktigt att understryka att alla karaktärer är inom hörhåll så rollpersonerna kan inte prata med varandra utan att mannen hör dem. Spelarna kastas in i en rollspelsscen in medias res.

"Taak so muket! I lost control of the Volvo and went into the ditch. Can ni hjälp me push?" Han försöker förtydliga med gester och rörelser. "Jeg hete John. Taak, taak so muket!" Cooper vill ha hjälp att backa tillbaka bilen upp på vägen och vill att rollpersonerna ska knuffa på framifrån. Gillar ni att slå tärningar kan du kräva att de tillsammans måste slå ett visst (ganska enkelt) antal lyckade **KÄMPA**. Du kan också låta det vara något fel på motorn som går att fixa med **MEKA**.

Som tack för hjälpen får de varsitt Baby Ruth-choklad (som inte säljs i Sverige och som rollpersonerna därför aldrig har sett). Samtidigt frågar John: "Have you guys sett any russians, ruskies? I hate communists och don't wanna be anywhere near them". Skulle någon rollperson nämna Jerrys namn kan du låta det få några konsekvenser, som att Jerry får inbrott, blir trakasserad eller hotad.

Ställer rollpersonerna några frågor svarar Cooper undvikande med dåliga lögner. Han ser inte rollpersonerna som ett hot på något sätt och anstränger sig inte för att lösa situationen snyggt. Han är bara en amerikansk turist som vill se det vackra Sverige med dalahästar och ABBA-blondiner.

RAGGARNA

Det gamla observatoriet ligger på en höjd nu omgiven av åkermark. Fälten runt omkring är ett hav av ljusgröna sockerärtor. Ladusvalor jagar varandra som kamikazepiloter över grödorna och högt ovanför cirklar ett par ormvråkar i jakt på sorkar och kaniner. En smal grusväg leder fram till höjden och upp till toppen där observatoriets kupolformade kopparärrade tak syns ovanför trädkronorna. På höjden växer spretiga granar tätt och på marken finns nästan bara stora stenbumlingar och bruna döda barr.

När rollpersonerna kommer in under träden hör de musik. Halvvägs upp längs backen kan de urskilja "Volvo" av Eddie Meduza. På grusplanen framför observatoriet står en väldigt gammal och sliten ljusblå Pontiac. Musiken dånar från bilstereon. När rollpersonerna närmar sig den enda ingången öppnas dörren och två raggare kliver ut. Mannen är mellan 20 och 30 år med hög brylkrämskammad lugg, skinnjacka och blåjeans. Kvinnan är ungefär lika gammal, pilotglasögon, hårspolelugg, kjol och jeansjacka. Båda har var sin ölburk i handen.

De sätter sig på trappan framför dörren och blir överförtjusta när de får syn på rollpersonerna. Det märks snart att de är väldigt berusade. De stänger av musiken och

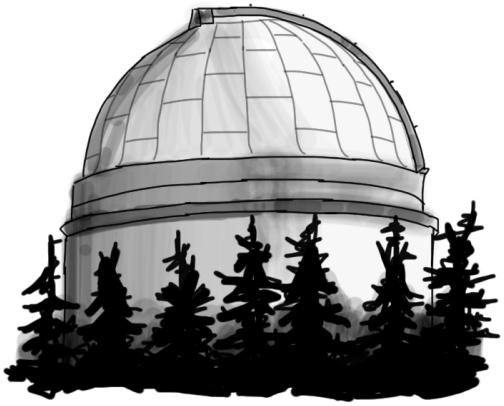
presenterar sig som Tanja och Ulf. Båda är väldigt upprymda, kärleksfulla och pratglada. *Vad är det som är så obehagligt med att de är berusade?*

Både Tanja och Ulf är så berusade att de inte kan köra. De hade tänkt sova i observatoriet i natt. De har använt observatoriet som ett tillhåll i flera veckor och är inte sugna på att släppa in rollpersonerna i byggnaden. De tycker å andra sidan det är otroligt kul med sällskap och vill prata om allt mellan himmel och jord.

Det finns flera sätt att ta sig förbi raggarna men låt återigen spelarnas fantasi och uppfinningsrikedom belönas om de kommer på något kul. Rollpersonerna kan prata sig in men Tanja och Ulf är svåra att **CHARMA** eftersom raggarna har **JOBBIGT FULL 2**. Rollpersonerna måste ha en bra anledning men den som försöker kan lätt få hjälp med en tärning av någon annan.

Enklast är nog att reta upp dem genom att mixtra eller låtsas mixtra med deras bil. Rollpersonerna kan till exempel stänga av musiken (plocka ut kassettbandet och kanske dra ut bandet?!), hoppa på sätena, punktera däcken eller repa lacken. Raggarna kommer att bli rasande och jaga rollpersonerna som då har en möjlighet att springa tillbaka in och låsa dörren inifrån om de lyckas med **RÖRA SIG**. Vill du göra det svårt för rollpersonerna har raggarna brutit upp och förstört låset när de tog sig in i observatoriet och dörren går inte att låsa.

Ett annat alternativ är att ta sig upp och igenom ett fönster på andra våningen på baksidan. Problemen är flera. Rollpersonerna måste agera tyst, ta sig tre meter upp på något sätt och sen **MEKA** upp fönstret. När en är uppe kan hen hjälpa de andra att komma upp genom att



fira ned något de kan klättra upp för och klättraren kan få hjälp av en kamrat, vilket ger två extra tärningar.

OBSERVATORIET

Bottenvåningen känns mindre än den ser ut från utsidan. Det finns inga fönster så det är nästan helt mörkt. Svagt ljus kommer bara från trappan upp till andra våningen. Det kalla betonggolvet är smutsigt och utrensat. Här nere finns bara några bord och stolar, en madrass, utspridda kläder, ett halvt flak öl, en limpa bröd, och några konservburkar med vita bönor i tomatsås. Det luktar öl och svettiga kroppar.

På ovanvåningen är det ljusare. Springan i kupolen är öppen. Rummet domineras helt av det stora teleskopet med linser, hjul och reglage på sin cirkulära upphöjda bas. Det luktar granbarr och symaskinsolja. Det blankslitna brädgolvet i furu knarrar för varje steg. Runt hela väggen står bord, konsoler och terminaler. Inget verkar fungera. Inte heller teleskopet. Fågelspillning överallt.

Självklart är ledtråden gömd inuti teleskopet. Man kan antingen hitta det genom att använda **KÄMPA** men behöver då något slags tillhygge (som ger en extra tärning) eller så kan man **MEKA** fram metallplattan.

SAMTALSÄMNEN

- Bilar. Helst stora amerikanska 50-talare.
- Musik. Helst rock, helst amerikansk och helst 50-tal.
- Livet. Stora frågor om mening och syfte.
- Den där jävla Ronald Reagan.
- Pissiga auktoriteter som föräldrar, lärare och poliser.
- Underbara mopsvalpar.

PLATS O3: FLYGPLATSEN

BRANDVAKTEN

Den tredje och sista ledtråden finns inne på den nedlagda lilla flygplatsen som är helt inhägnad av ett tre meter högt stängsel med taggtråd högst upp. Med tjugo meters mellanrum sitter de runda svartgula skyltarna som varnar för att ens fotografera ett skyddsobjekt. Både innanför och utanför stängslet har det på många ställen vuxit upp rejält med växtlighet, ofta även granskog. De få grindar som finns är dock på öppna oskyddade platser med vad som skulle kunna vara fungerande kameraövervakning. Grindarna är låsta med både nyckellås (**MEKA** med något att dyrka med), kedjor och hänglås (**MEKA** med något att dyrka med eller **KÄMPA** med lämpligt verktyg som t.ex. bultsax) och elektroniskt kodlås (**PROGRAMMERA**). Om rollpersonerna inte vill försöka ta sig in vid grindarna kan de försöka klättra över staketet (**RÖRA SIG** med något de kan lägga över taggtråden), gräva sig under (**KÄMPA** med något verktyg) eller ta sig igenom stängslet (**KÄMPA** med t.ex. bultsax eller avbitare).

Stängslet patrulleras av Paarhufer-robotar. Dessa väldiga balanserade maskiner kan du som spelledare använda som du vill. Du kan låta dem långsamt leta efter potentiella inkräktare och tvinga rollpersonerna att livrädda för att göra en rörelse eller ett ljud som ska avslöja dem **SMYGA** för att gömma sig.

Du kan också låta rollpersonerna bli jagade av en Paarhufer. Andfådda och med mjölksyra i benen rusa genom undervegetationen medan väktarroboten oförtrutet plöjer fram bakom dem genom att välta träd och krossa stenar under sina fötter. Rollpersonerna undkommer då med list eller **RÖRA SIG**. Slutligen kan du låta det bli en konfrontation med roboten. Den kanske till och med har vapen av något slag: koncentrerad vattenkanon, gummikulor eller elektroder som till en elpistol? En Paarhufer kan med fördel var ett Utökat trubbel med normal svårighet. *Den här situationen av stress och ångest påminner dig om något traumatiskt du varit med om, vad?* Om du inte klarar ditt slag får du ett tillstånd.

Paarhufers är väldiga maskiner. De är nio meter höga och väger fem ton. När den rör sig hörs höga susningar, surranden och pulseringar från servon och hydraulik. Stegen skickar vibrationer i marken som skrämmer mindre djur och när den rör sig fortare är det som en smärre jordbävning. En Paarhufer är tänkt att fungera avskräckande och med sin storhet ha god överblick. Den är egentligen inte tänkt att agera utan bara övervaka och varna. Modellen kan ha olika slags kameror, sensorer och mikrofoner och en begränsad AI helt fokuserad på att identifiera eller avfärda inkräktare som hot eller inte.

ROBOTDINOSAUERIERNA

Den lilla flygplatsen har bara en landningsbana. Asfalten är ojämn och maskrosor och tistlar växer i sprickorna. Stora högar av skrot och bråte ligger uppsamlade lite överallt utomhus. Mindre flockar kajor letar runt bland skräpet efter material till sina bon uppe på taken. Den lilla terminalen är öde och tom. Det ger en både läskig och exalterande känsla att röra sig i de stora tomma lokalerna. En kittlande känsla av både obegränsad frihet och skuld över att göra något förbjudet. Ankomsthallen. Incheckningen. Säkerhetskontrollen. Tax free-shopen. Gaterna. *Vad luktar det? Visst luktar det något bekant men vad?* Överallt stora fönster som släpper in ljus till en värld som plötsligt övergivits och som tiden stoppat. De flesta dörrar, lådor och skåp är dock låsta så det går inte att röra sig helt fritt och det mesta har tömts så det finns sällan något att hitta men kanske någonting har glömts någonstans? Väldigt lite har förstörts så det mesta är gammalt, slitet och smutsigt men inte trasigt.

Ute på landningsbanan, nedanför det höga flygledartornet står ett stort övergivet passagerarflygplan. Nosen är borta och den enda ingången saknar en dörr. Karossen är täckt av grön missfärgning, fågelbajs och brun rost. Det råder rörelse runt flygplanet. Massor av små ödlevarelser rör sig karaktäristiskt under och ut och in ur flygplanet. Snabba rörelser, följt av fullständig stillhet sen rörelse igen. Ryckigt reptillikt. De flesta föredrar skuggan men enstaka ger sig av och sätter iväg över landningsbanan på okända uppdrag. Ödlorna ser inte ut att vara större än 30–40 centimeter.

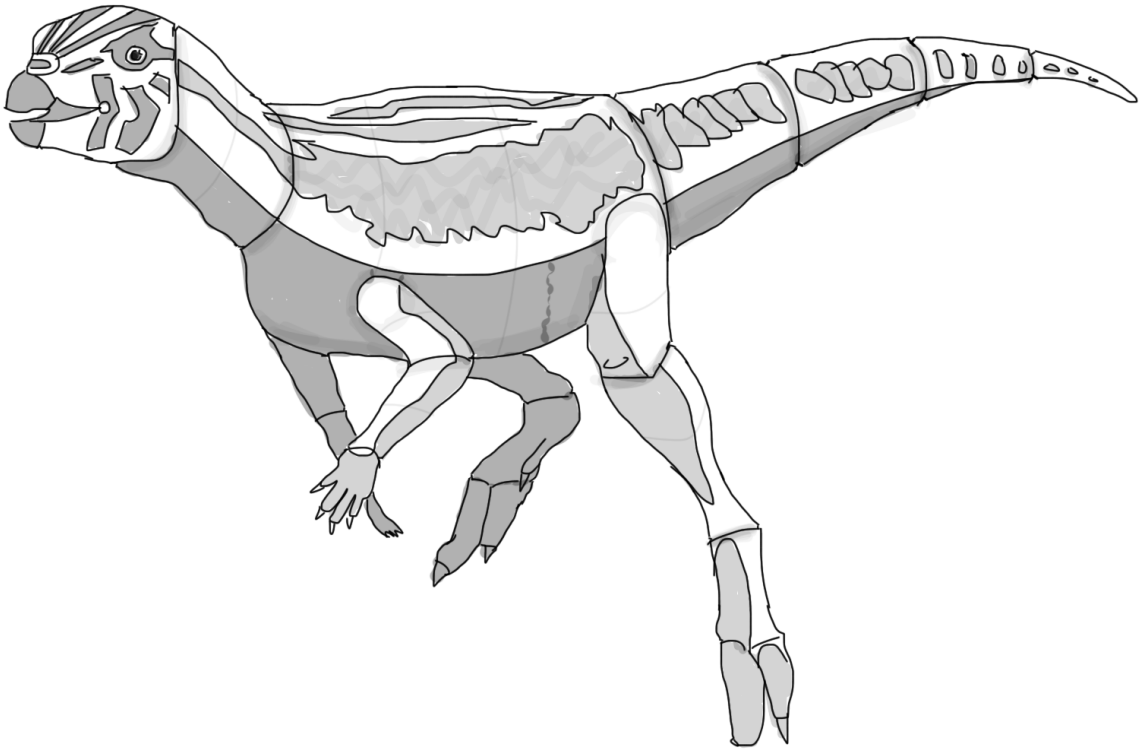
När rollpersonerna närmar sig beger sig alla ödlor som på given signal snabbt in i flygplanet och det blir helt stilla. Framme under flygplanet hörs rörelser inifrån. Klickande ljud från när små klor springer på hård plast och metall. För att komma in i flygplanet måste rollpersonerna hämta något att klättra upp till dörren över vingen. Det finns trappvagnar, stegar och kablar att hitta på området. Inne i flygplanet är det först helt tyst och tomt. Inte ens klickljuden hörs. Kabinen ser ut att ha råkat ut för ett våldsamt upplopp. Alla bagageluckor är öppna. Alla syrgasmasker hänger ned. Alla säten är sönderrivna och skumgummistoppningen är utriven men bara lite är kvar eller på golvet. Det finns tydliga små rivmärken överallt inne i flygplanet.

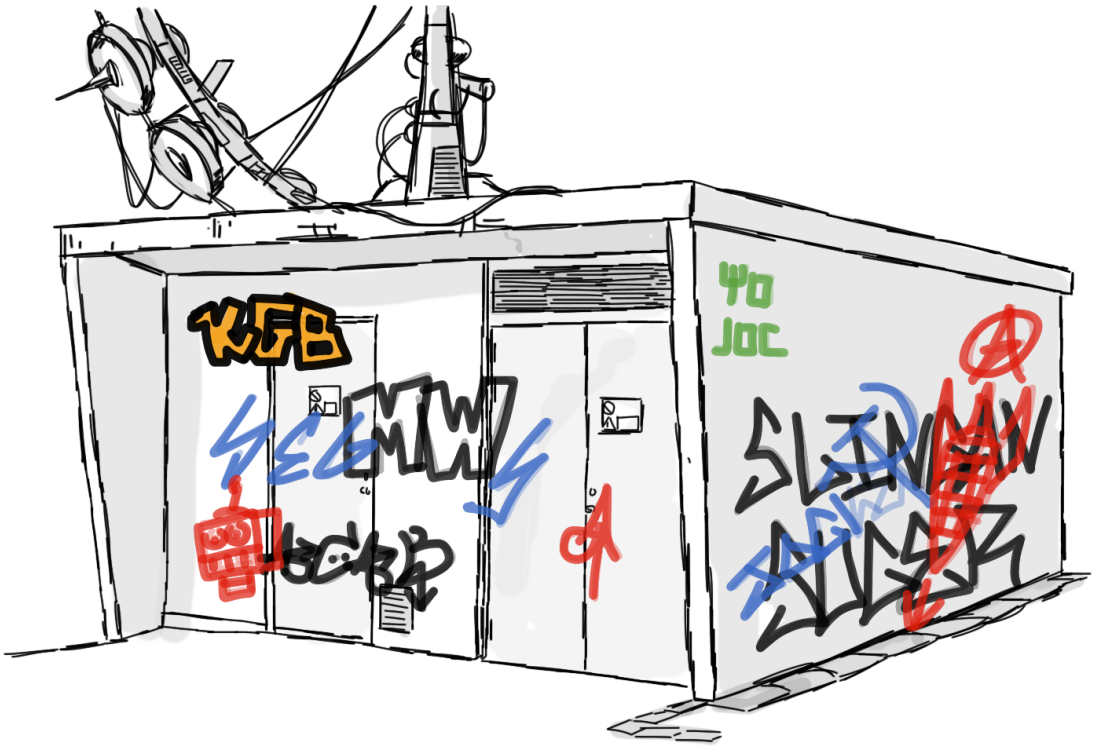
När rollpersonerna drar bort förhänget fram till flygvärdarnas avdelning ser de kanske trettio av de små ödlevarelserna. De står precis överallt i det lilla utrymmet framför cockpit. På golvet, på hyllor, klänger i snören och hänger i fönster. Sextio ögon stirrar rakt på dem. Nu ser rollpersonerna att ödlorna är silvergråblå till färgen och är små robotar. De är mekaniska men till synes självständiga. Bakom ödlorna skymtas cockpiten med redet genom en öppen dörr. I tre sekunder står de helt stilla, sen rusar alla samtidigt med väsande öppna käftar rakt mot rollpersonerna. Om inte rollpersonerna flyr bak och ut ur flygplanet blir de helt täckta av klösande bitande robotdinosaurier och tar tillståndet **SKADAD**. De

förföljer dock inte rollpersonerna utanför flygplanet utan nöjer sig med att de är utanför.

I cockpiten har ödlorna byggt ett stort rede av allt möjligt bråte de hittat i flygplanet och på flygplatsen och som spänner över båda piloternas stolar. Skumgummi, pinnar, sladdar, Svinto, plastmuggar, gummilister, buntband, gardiner, smala stålvajrar, plastpåsar etc. I redet ligger flera dussin golfbollar som ödlorna behandlar som ägg och eftersom äggen aldrig kläcks blir ödlorna mer och mer stirriga. De är beredda att försvara sin inbillade avkomma till döden. Ödleflocken är ett Utökat trubbel (normal svårighetsgrad) men de har Modersinstinkt 2 vilket gör att alla som försöker **KÄMPA** mot dem även måste slå dubbelt så många lyckade slag. Såklart är ledtråden gömd i ödlornas rede. Metallplattan ligger endast halvt synlig men det krävs inget lyckat slag för att hitta den om man letar i boet ostört. Har rollpersonerna ont om tid och är stressade eller har flera tillstånd kan du som spelledare dock kräva ett lyckat **UNDERSÖKA**.

Det finns flera sätt att komma åt ledtråden men uppmuntra som vanligt rollpersonernas egna idéer och planer. Ett sätt är att tjuvkoppla något fordon, parkera det rakt under cockpiten och låta motorn vara igång. Efter ett tag blir vibrationerna outhärdliga och ödlorna flyr ut ur planet. Ett annat sätt kan vara att **SMYGA** upp på planets nos och försiktigt **MEKA** upp ett fönster och sen **SMYGA** fram igen och leta igenom boet när inga ödlor är där. Ett tredje sätt är att locka bort ödlorna från planet. De älskar som synes golfbollar, så såna kan samlas och sen studsas bort över landsbanan med ödlorna jagandes efter. Man kan också locka ut dem genom att välta ett oljefat så ödlorna kan bada och dricka extatiskt.





TRANSFORMATORSTATIONEN

När rollpersonerna har alla tre metallplattorna med koordinaterna kan de bege sig till den nya platsen. Det verkar vara en transformatorstation ganska avskilt belägen. Det finns inte mycket annat runt omkring än åkrar och ängar på hundratals meter. Stationen är en liten sockerbitsbyggnad, nedklottrad och sliten. Ett lyckat slag med **FÖRSTÅ** ger att det finns en röd rymdraket sprayad med en pil riktad mot marken. Under en kantsten finns sen en tunn metallåda med ett papper i en plastficka.

På pappret står: “Den inre cirkeln. Carl Henrik Forselius. [Ett datum inom den närmsta framtiden. I morgon eller ännu hellre i övermorgon], klockslaget 19.00 och slutligen nya koordinater som leder till vändzonen och den omärkta dörren i bergväggen.

Om ni inte redan haft demonstrationen så rekommenderar jag att ni bryter av med den nu innan slutuppgörelsen. Glöm inte heller att vardagsscenerna kan ha individuella berättelsebågar som kanske behöver återvändas till. Kanske också köra en scen med något av de sista nivåerna i hämndklockan. Rollpersonerna kanske vill prata med Jerry eller Ilona. De kanske vill kolla upp lite information om Carl Henrik Forselius eller förbereda sig genom att införskaffa ny utrustning. Varva ned lite med andra ord, innan mysteriets sista scen.

UPPGÖRELSEN

VÄNDNINGEN PÅ VÄNDPLATSEN

Koordinaterna leder till en ödsligt belägen vändplats i utkanten av samhället. Det är bokstavligen vid vägs ände. Den lilla vändzonen vetter på ena sidan mot en uppskjutande bergvägg i brungrå granit och mot den andra sidan av ganska tät granskog. Det är enkelt för rollpersonerna att gömma sig (och eventuella cyklar och liknande) i skogen under de lågt hängande grenarna. I bergväggen finns endast en enkel men stadig ståldörr och tre meter ovanför ett galler för vad som skulle kunna vara ett stort ventilationsrör.

Klockan 19.00 anländer ett halvdussin bilar som parkeras och förarna kliver ur och går in genom dörren. Bilarna är av det mer exklusiva slaget om än inte iögonfallande utmärkande. Det verkar vara en rigorös process att låsa upp dörren. Personerna som kliver in är alla vita äldre män. Några är klädda i kostym, andra i jeans och skjorta och någon i någon slags uniform. Den enda rollpersonerna känner igen är Carl Henrik "CH" Forselius.

När alla männen gått in stannar två personer kvar utanför, männen i kostym som jagat rollpersonerna hela mysteriet. De står bredbent på var sida om dörren med blicken riktad utåt, mot skogen och vägen. Efter någon minut går de oväntat bort till skogsbrynet närmast och lyfter upp en utfällbar aluminiumstege under några granar. De fäller ut stegen och ställen upp den mot bergväggen precis under ventilationsgallret. Därefter tittar den ena (Per G) rakt mot rollpersonerna och pekar på dem och sen upp mot ventilationsgallret. Sen går båda männen långsamt bort på vägen och kommer inte tillbaka.

Det går inte att ta sig in genom dörren oavsett hur rollpersonerna försöker. Dörren är inte vägen in. Uppe på stegen vid ventilationsgallret märker rollpersonerna att skruvarna till gallret skruvats lösa så det är väldigt enkelt att ta sig in.

Innanför gallret i röret ligger en ny otymplig VHS-kamera i en tillhörande väska och en ficklampa med nya batterier. *Varför tror du att kostymmännen nu plötsligt hjälper er?* Röret innanför är trångt men rollpersonerna kan åla sig fram på mage. Inuti röret är det ett svagt fluktuerande vinddrag och konstiga dova dunkande ljud hörs även om alla rollpersoner ligger helt stilla.

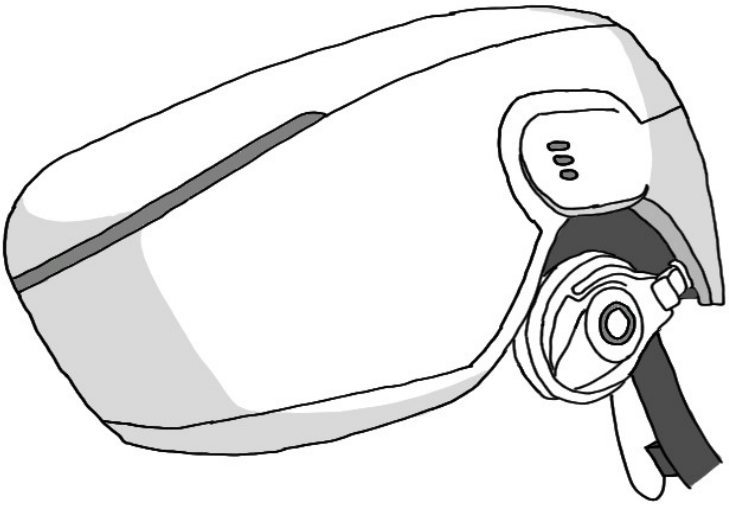
DEN INRE CIRKELN

Ventilationsröret mynnar efter ett tjugotal meter ut i litet mörkt rum. Rummet har bara en dörr som står lite på glänt och från dörröppningen syns ett väldigt svagt ljus och ljudet av så svaga röster någonstans utanför att det inte går att avgöra vad som sägs. Rummet är helt tomt. Väggar, golv och tak är av gjuten grå betong. Luften är sval och det luktar cykelkällare. Här finns en strömbrytare bredvid dörren men ingen lampa är inkopplad. Precis utanför dörren står ganska många och stora trälådor staplade på varandra. Rösterna hörs lite högre vid dörren men rollpersonerna behöver ta sig ut ur rummet för att höra dem. Lådorna är tomma men ändå ganska tunga. Dörren går att öppna tillräckligt mycket för att kunna ta sig ut utan att behöva flytta lådorna. Lådorna har en statlig logga och med ett lyckat **FÖRSTÅ** vet rollpersonen att det är Försvarets materielverk. *Att gömma sig här och tjuvlyssna påminner dig ett annat tillfälle, vilket?*

FMV

Bakom lådorna ser rollpersonerna att de nu är i ett större rum vars bortre del till vänster är svagt upplyst av ett lysrör i taket. På en upphöjd del av rummet sitter personerna som klev in genom dörren i bergväggen runt ett stort ovalt bord. Alla har på

sig stora konstiga hjälmar som täcker hela huvudet. Från hjälmarna går kablar ned på golvet och upp på bordet. Rummets lägre högra del är separerad från den vänstra med ett räcke och hela den högra väggen består av meterhöga bildskärmar med olika slags terminaler under. Inget är igång (de har slutat fungera sedan länge och går inte att sätta igång).

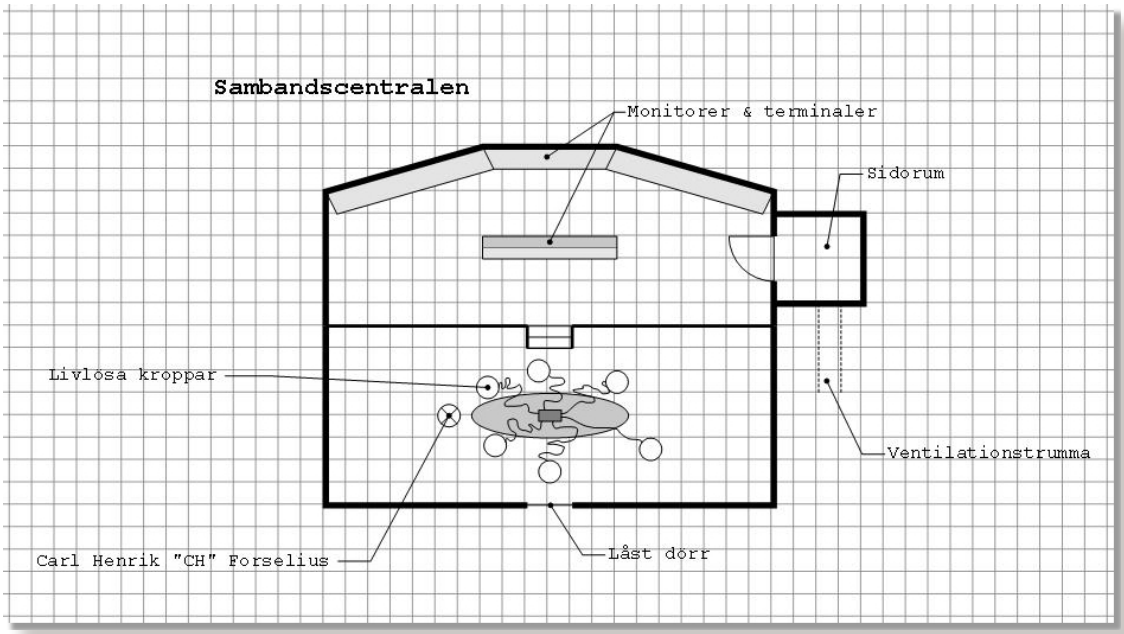


Vid bordets kortända ser ni Carl Henrik Forselius ställa sig upp och säga: "Som ni ser är beslutet nästan enhälligt. En röst är för att fortsätta projektet och alla andra röster är emot. Vi har alltså fattat ett beslut att med omedelbar verkan determinera L-Programmet.

Det var ett väntat beslut… men samtidigt ett beslut jag inte kan acceptera." Det som sen händer är att alla personer utom CH handlöst faller ihop. Deras kroppar bara sjunker ihop mot bordet, i stolarna och någon ned på golvet och det blir helt tyst.

Avvaktar rollpersonerna så låt någon ofrivilligt ge ifrån sig något ljud som avslöjar dem. Carl Henrik Forselius är ett Utökat trubbel med svår svårighetsgrad (det krävs tre gånger som många lyckade träningar som det finns rollpersoner). CH har fått sin arm utbytt mot en mekanisk av den amerikanska underrättelsetjänsten CIA och i kampen med rollpersonerna skjuter det ut en knappt halvmeter lång sylvass metallklinga från de cybernetiska knogarna.

Oavsett om rollpersonerna besegrar CH eller inte så har sin ideologiska monolog innan SÄPO stormar in och bryskt griper honom: "*Ni förstår inte. Ni är bara ett gäng korkade ungar men ingen annan fattar heller. Vi behöver kunna skydda oss. Vi behöver kunna skydda Sverige. Landet styrs av naiva hippies. Ryssarna kränker vårt luftrum och vatten och Gud vet hur många de infiltrerat på nyckelpositioner i samhället. Vårt försvar är ett skämt. Ryssarna kan ockupera oss när som helst om de vill och det finns INGET vi kan göra. När kärnvapenkriget bryter ut ligger vi helt blottade*



mitt emellan blocken. Det enda som kan avskräcka en invasion är egna kärnvapen riktade mot Moskva och när ingen annan är beredd att skydda landet är jag beredd att ensam ta det ansvaret om det så ska bli min död.”

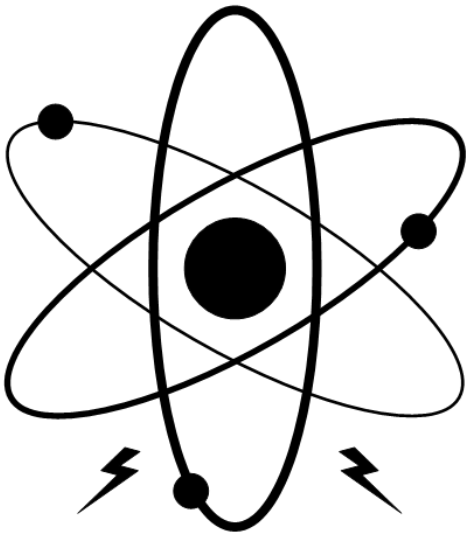
EFTER UPPGÖRELSEN

Den sista gemensamma scenen är hemma hos Jerry Werner. Rollpersonerna är alla tillbaka i hans soffa med mjölk och bullar igen. Han frågar: “Så, vad har hänt sen sist, mina unga kamrater?” och beroende på när de sågs senast så får rollpersonerna berätta vad som hänt från sitt perspektiv. Det blir en bra avslutning med en sammanfattande återblick från olika perspektiv och kanske också möjlighet att ventilera privata saker från vardagen om det inte funnits tillfälle till det tidigare. Här kan du som spelledare också knyta ihop lite trådar eller kanske låta Jerry hjälpa till att förstå saker som kanske gått spelarna förbi. Jerry har kanske själv nån bit information som hjälper till att kasta ljus på skeendet.

Avsluta mysteriet med att alla rollpersoner får varsin scen ur vardagen med eller utan trubbel.

FÖRÄNDRING

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



Atomvinter

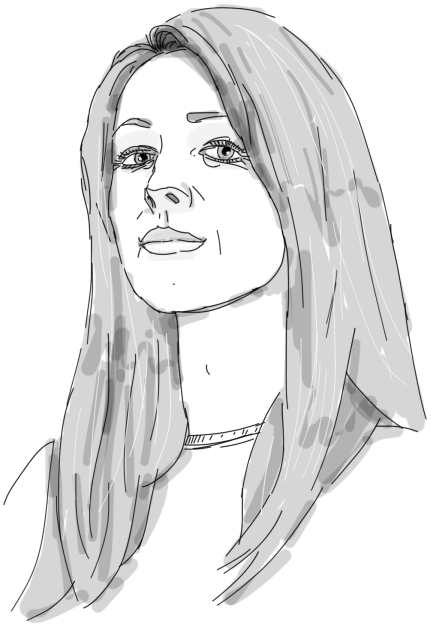
SPELLEDARPERSONER

Jerry Werner

"Klart jag ska hjälpa er. Man måste stå upp och göra det rätta. Kämpa mot det onda. Jag säger som kamrat Martin Luther King Jr: 'Den stora tragedin är inte de onda människornas brutalitet utan de goda människornas tystnad.'"

Jerry är en tidigare hemvärnssoldat som blivit omvänd fredsaktivist. Idag bor han ensam i skogen med sina maskiner och tjänar sitt levebröd på allahanda reparationsarbeten i trakten. Jerry är en äkta mysfarbror och älskad av de flesta. Han är munter och särskilt hjälpsam mot de som har det svårast i samhället. Jerry är kommunist, vilket han inte hymlar med utan pratar tvärtom gärna politik med alla som är intresserade. Sitt bistra yttre till trots har han lätt för skratt som mullrar som åska och han reagerar instinktivt och handlingskraftigt mot all orättvisa han får reda på. Jerry kan bli en lojal vän under mysteriet om rollpersonerna behöver hjälp av olika slag.

Jerry ler och skrattar mycket och brukar stryka hakan med tumme och pekfinger genom skägget.



Ilona Kronblad

"Hej kära barn! Hur kan jag hjälpa er idag då? Jag lyckades övertala chefen om att ta en ny serie jag tror ni kommer att gilla, Watchmen. Annars har ett nytt nummer av Illustrerad Vetenskap kommit."

Ilona har förändrats sen i våras. Hon är inte alls lika stram och stel längre. Hon är glad och både ler och skrattar. Håret är utsläppt och hon bär långa ljusa sommarklänningar. Kanske ett diskret läppstift ibland också. Hon är fortfarande lika passionerad över sitt jobb och älskar att prata information och litteratur. Hon är hjälpsam och står på rollpersonernas sida men ett bibliotek är ett bibliotek, så inte trams, lek och skratt.

Ilona lyfter hakan lite när hon pratar och pressar ihop läpparna när hon tänker.

Susanne Wennerberg

"Hur står det till här då?"

Susanne är en luttrad polis och veteran i bygden. Hon har bott och arbetat här länge och är känd av de flesta som barsk men pålitlig. Många tycker att hon är hård men rättvis och att det borde finnas fler poliser som henne. Hon är inte mycket för att le och småprata för att lära känna medborgarna utan går till jobbet för att hålla buset kort och gatan trygg. Hon tillhör den gamla skolan och har uppenbara samarbetssvårigheter, vilket förklarar varför hon oftast arbetar själv.

Susanne håller ögonkontakt för länge och brukar peka med hela handflatan samtidigt som hon pratar.

Robin Tomczyk

"Stick hem till mamma, annars måste jag nita dig!"

Robins alkoholiserade pappa tyrannisera-de familjen när han var liten. Efter att pappan stack började mamman missbruka tabletter. Han har aldrig blivit älskad och aldrig fått vara barn. Robin misslyckades i skolan från början och alla förträngda känslor kom bara ut som ilska i slagsmål efter slagsmål. Socialen lyckades aldrig göra någon skillnad och Robin gick aldrig klart högstadiet. Han försöker hålla sig borta från hemmet och mamma så mycket som möjligt och bor hos äldre kompisar och bekanta. Han rycker väskor, gör bilinbrott och super. Vanessa och Jennifer är hans familj men hans barndom har gjort att han har svårt med relationer så vänskap och sex blandas ihop och blir ett konstant rörigt triangeldrama.

Robin är stor för sin ålder och muskulös. Han har kort stubin och förkroppsligar ungdomlig hypermaskulinitet och hederskultur. Han är impulsiv och aggressiv. Han ser sig som tjejernas beskyddare. Mopeden är hans dyraste ägodel för på den kan han bara fly från allt.

Robin brukar flexa sina axlar och skulderblad och dra in luft snabbt genom näsan, som man gör när man är snorig.

Vanessa Palm

"Åh herregud en sån ful tönt du är. Gå! Jag kan inte ens titta på dig."

Vanessas föräldrar är lika rika som de fysiskt och känslomässigt frånvarande i hennes liv. Hon har alltid fått det hon pekat på men aldrig det hon innerst inne önskade. Det som alla barn önskar från sina föräldrar: kärlek. Det var dock länge sen hon erkände det här för sig själv. De enda gångerna hennes föräldrar pratar är till henne, inte med henne och då endast för att uttrycka indignerad besvikelse eller för att skälla ut henne. Hon har förträngt att hon känner sig övergiven och känslorna som kommer ut är hat och destruktivt beteende. Hon hatar alla, inklusive sig själv. Hon kan inte själv se att hennes agerande är desperata handlingar i hopp om att väcka sina föräldrars oro och omsorg.

Vanessa förser sina kompisar med pengar och prylar. Hon är expert på att förminska och kränka andra. Hon mår i stunden bra av att få andra att må lika illa som sig själv.

Vanessa brukar titta på andra som om de vore stinkande små varelser och hon stryker läpparna mot varandra konstant för att smeta ut läppglanset.

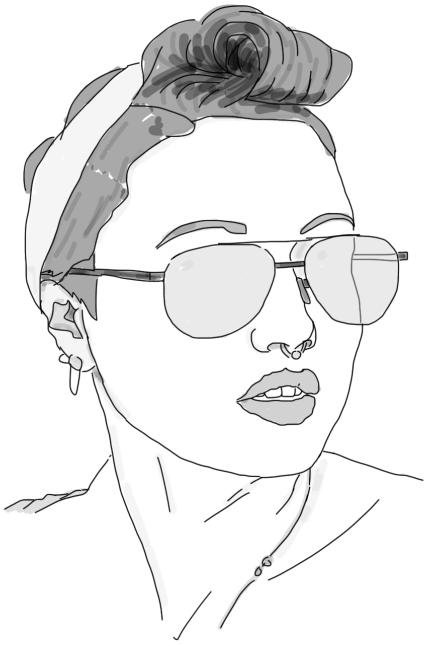
Jennifer Sjögren

"Vad fan glor du på, äckel?! Försvinn!"

Jennifer har bott i fosterfamiljer och på ungdomshem så länge hon kan minnas. Det enda hon fått höra är att hennes mamma inte kan ta hand om henne. Hon har träffat mamma någon enstaka gång men det har aldrig blivit bra. Pappa minns hon inte alls. Under åren har hon hos myndigheter gjort sig känd som "omöjlig" men hennes gränslösa provokationer och manipulationer är bara ett sätt att hantera den totala försummelse hon utsatts för.

Jennifer är aggressiv och provokativ. Hon vill ha bråk med allt och alla och backar aldrig. Det blir sällan bråk eftersom andra nästan alltid har en gräns men om det blir bråk är hon den första att slå och slåss med en djurisk vildsinthet. Gruppen är hennes vattenhål. Här behöver hon inte var spänd som en stålvajer utan kan nästan glömma världens helvete.

Jennifer stirrar på den hon pratar med och lämnar alltid munnen öppen när andra pratar. Nästan så att hon kan börja prata snabbare i sin replik. Jennifer pratar fort och lämnar få tillfällen för genmäle. Hennes ord är en strid ström av förminskande invektiv.



Tanja Tikkanen

"Ja men jo jag vet precis! De var alltid de där jobbiga pissungarna i skolan. De spottade, skrek och slog bara för att man var annorlunda. Men vet ni? Vad tror ni de gör nu? De är losers. Skit i dem. Gör er grej va"

Tanja gillar bilar, 50-talsrock och Ulf. Tanja älskar Ulf för de skrattar alltid ihop och har samma intressen. Tanja är kärleksfull och rak. Hon älskar barn och har många gånger fått agera förälder åt andras barn. Hon tycker det är kul med sällskap när rollpersonerna kommer och känner med dem i deras jobbiga ålder och situation. Hon är dock inte glad för att ha dem härjandes inne i observatoriet. Det är liksom hennes och Ulfs tillflyktsort och över en gräns för vad som är privat. Hon är berusad och varm men alkoholen gör också att om hon blir arg så förstärks den känslan kraftigt.

Tanja känner ofta försiktigt på sitt hår, som om hon behövde trycka till det, medan hon pratar.

Ulf Jakobsson

"Alltså de där jävla små mysiga ansiktena. Man vill bara köra in nosen där och gosa runt va. All den där huden som hänger och den mjuka pälsen. Jag får fan inte nog. Jag hade kunna gosa med en mopsvalp hela livet. Hade dött av svält haha"

Ulf gillar bilar, 50-talsrock och Tanja. Tanja är hans livs kärlek och de har samma humor och gillar samma saker. Ulf har hjärtat på rätt ställe och är en ganska okomplicerad person. Han är den han är. Ulf har alltid gillat barn och kan relatera till deras situation för på många sätt är han fortfarande ett barn själv. Han gillar att rollpersonerna hälsar på och han älskar att bara prata med dem. Han är dock inte så sugen på att släppa i dem i observatoriet. Det är inte för ungar och de har sina grejer där inne och vill inte att de stöka runt bland dem. Ulf är berusad och mysig men alkoholen gör också att hans humör förstärks om han skulle bli förbannad.

Ulf har alltid en snus inne och byter ofta och håller därför ofta på med munnen och överläppen.

Per G

"Vänta! Stanna! Vi vill bara prata lite med er!"

Per Gunnarsson arbetar för Grupp Mikael. Per är klädd i mörkgrå kostym och blanka svarta skor. Han är runt 30 år, har vattenkammat hår och solglasögon. Hans uppdrag är att övervaka rollpersonerna eftersom de tror att rollpersonerna vet något eller är dem på spåren. Följ Hämndklockan. Misstankarna leder till att Per G och hans kollega även tror att de kanske behöver skrämma rollpersonerna. Lite hot borde räcka för att antingen tysta dem eller få dem att berätta allt de vet. De är ju trots allt bara ett gäng barn.

Mot slutet av mysteriet börjar dock Per G tvivla på sina arbetsgivare. Han får tydliga instruktioner direkt från Carl Henrik "CH" Forselius om att vara mer hårdhänt och hänsynslös mot barnen. Han försöker utnyttja sitt mandat i att övervaka rollpersonerna till att försöka ta reda på om han kan lita på dem för att kunna använda dem mot CH. Långsamt ändrar han sin uppfattning och övertygelse och väljer i slutet att istället hjälpa rollpersonerna att bekämpa CH. Han är för feg för att själv och direkt stå upp mot ledarna i den inre cirkeln.

Per är mer trygg i sin roll nu och mer självsäker. Han ger ett lite mer obehagligt intryck även om vissa detaljer fortfarande gör att hans osäkerhet skiner igenom, som att han flackar med blicken och konstant och intensivt tuggar Stimorol.

Ove H

Ove Hansson arbetar för Grupp Mikael och med att assistera Per G. Han är klädd i mörkgrå kostym och blanka svarta skor. Han är runt 50 år, 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 och har alltid en tandpetare i handen eller i mungipan.

John Cooper

"Jag ha vacation ja? Sverige very beautiful. ABBA, Bjorn Borg, Ingmar Bergman"

John är medelålders och tunnhårig med ett runt vänligt ansikte. Han är CIA-agent på rekognoseringsuppdrag som mest går ut på att försöka hålla kolla på var ryssarna gör. DARPA misstänker att ryssarna spionerar på Slingan och är säkra på att kunna röja några av KGB:s agenter i Sverige. Cooper är här lite oförsiktig och försöker utnyttja rollpersonerna för att kanske få lite enkel intel och ställer lite för raka frågor som väcker misstankar.

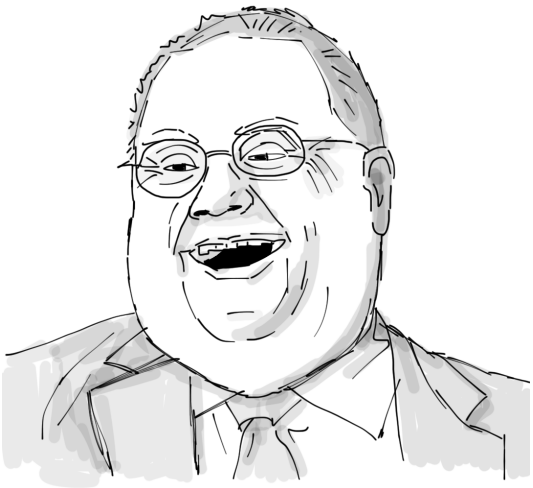
Cooper är gladlynt och charmig. Hans svenska är nästan obefintlig men rollpersonerna har byggt vidare på skolengelskan med tecknade serier, böcker, datorspel och musiktexter tillräckligt för att han ska kunna göra sig förstådd. John säger bekräftande: "yes" till allt rollpersonerna säger som ett mantra i hopp om att besegra språkförbistringen. När han märker att han inte kan göra sig förstådd, vilket händer ganska ofta, gnuggar han den glesa hjässan med handflatan.

Carl Henrik "CH" Forselius

"Om ni inte slutar kommer jag att förgöra er! Inget kan hindra mig från att tjäna mitt fosterland!"

CH är kommunens starke man. Han är kommunstyrelsens ordförande men inte alls bara känd som moderatledare utan förekommer i alla möjliga lokala sammanhang och situationer. CH missar aldrig ett tillfälle att synas, mingla, nätverka, propagera och sälja varumärket CH. Han äger dessutom det lukrativa lyxbåtsföretaget Rävyachten. CH är självklart äckligt rik men försöker hårt att tona ned det extravaganta utåt för att kunna resonera bättre med andra väljargrupper än sin egen elitistiska.

Han har länge varit informatör åt CIA och som tack fått inopererat en mekanisk arm som kan fälla ut en lång knivklinga. Den använder han för att sabrera med vid privata fester med sina närmsta vänner. Annars har han alltid på sig en handske och skyller på eksem. Av CIA har han även fått de experimentella hjälmar som han använder vid mötena.

CH är runt 55 år och storväxt. Han är solbränd och har ett bländande leende som kompletterar hans hjärtliga och smittande skratt. Han har blå kavaj, vit uppknäppt skjorta, jeans och loafers. CH känner alla och har en historia om allt. Han är bekymmerslöst trevlig och faktiskt skicklig på att lyssna. Han glömmer aldrig ett namn eller ett ansikte och har något gemensamt med nästan alla. Det är inte alls omöjligt att några rollpersoner träffat honom eller känner någon som har någon form av relation till honom.

När han pratar säger han ofta: "Ja, ja" och skrattar. När rollpersonerna träffar honom visar han dock sin andra, fanatiska, sida.