SOMMAR PÅ KOLLOT

ett mysterium av Peter Klevvall till rollspelet

UR VARSELKLOTET

INNEHÅLL

Introduktion ... 3
Sanningen om mysteriet ... 3
Om mysteriets uppbyggnad ... 3
Vuxnas ointresse ... 4
Vardag på kollot ... 4
Michails vardag ... 4
Hur Michail hanterar avvikelser ... 4
Paketet ... 5
Koordinater och platser ... 5
Platser ... 6
Kolonien ... 6
Djurö samhälle ... 6
Skroten ... 7
Torpet ... 7
Upphämtningsplatsen ... 7
Scener ... 8
Introducerande vardagsscener ... 8
Vardagsscener under mysteriet ... 8
Scen 1: Ubåt! ... 9
Scen 2: Torpet ... 10
Scen 3: Kontakten ... 11
Scen 4: Paketet hittas ... 12
Scen 5: Konfrontation ... 13
Scen 6: Extraktion ... 14
Scen 7: Slutscen ... 14
Efterspel ... 14
Förändringar ... 14
Medverkande ... 15
Benny Höglid ... 15
Gunilla Björkman ... 15
Gunnar Svedberg ... 15
Maarja Kuus ... 16
Michail Koroljov ... 16
Ola Svensson ... 16
Yvonne Hagström ... 17
Biroller ... 17
Spelledarkarta ... 18
Spelarkarta ... 19
Torpkartor ... 20
Spelarinfo att dela ut ... 21
#1 Uppdragsbeskrivningen ... 21
#2 Översatt uppdragsbeskrivning ... 21
#3 Lappen på Konsum ... 21
#4 Översatt lapp från Konsum ... 21

Det kalla kriget hettar till när vapenforskning från Slingan stjäls från den svenska partikelacceleratorn med syfte att smugglas ut ur landet av sovjetiska spioner och förvandlas till ett vapen som kommer ändra världens maktbalans.

Den sovjetiska underrättelsetjänsten räknade dock inte med att på ett sommarkollo precis i närheten finns ett antal uttråkade och nyfikna barn och ungdomar, som bara väntat på att något spännande ska inträffa. Världens maktbalans står på spel och rollpersonerna kommer spela en avgörande roll åt vilket håll det kommer tippa över åt.

Det är sommarlov 1984, mer specifikt den 11:e juli, en onsdag. Istället för att få vara hemma och njuta av de långa, skolfria dagarna, har rollpersonerna blivit skickade på kollo långt från movieboxar, farliga actionfilmer och allmänna hyss, för att ge deras föräldrar lite ledigt och kanske även hjälp med uppfostran, om allt vill sig väl.

Det närmar sig slutet på två veckors vistelse bland mygg och snarkande kompisar, goda vänner och korv grillad över öppen eld, spökhistorier vid läggdags och kanotpaddling. På söndag är det slut, med en teaterföreställning mitt på dagen och sedan buss hem, för de som inte har föräldrarna som hämtar.

INTRODUKTION

Välkommen till Sommar på kollot, ett mysterium i kalla krigets skugga till rollspelet Ur Varselklotet, av Fria Ligan!

Kollot, och därmed hela mysteriet, kan placeras på lite olika platser, men fungerar bäst på svenska östkusten, gärna i en skärgård. Författaren har tänkt sig att det utspelar sig längst ut på Skarpö, utanför och omkring Djurö i stockholmska skärgården, och ortsnamnen hänvisar till detta, men det är givetvis fritt fram att byta ut till något helt eget.

I texten nedan har det byggts in lite hänvisningshjälp, enligt följande. Text i GRÖNT hänvisar till spelteknikska saker, som färdighetsslag för att lösa trubbel, medan text i RÖTT hänvisar till något annat i detta mysterium, som en plats, en scen eller en person. Text i **fetstil** är uppmaningar till en spelare att beskriva eller fylla på med mer information om vad det nu handlar om. Ställ varje sådan fråga till endast en spelare, så att alla kan få egna tillfällen att vara kreativa. *Kursivtext* är stämningstexter, oftast skrivna för att kunna läsas upp för spelarna och är placerade i början av platser, scener och medverkande. De är främst till för att ge lite känsla för scenen till dig som SL. För det är väl inga spelare som läser fortfarande?!

Bekanta dig med platserna och läs igenom scenerna för att ha en känsla för vad som händer genom mysteriet och sedan är det förhoppningsvis bara att börja spela. Skriv ut och ge spelarna spelarkartan över området, så att de kan orientera sig genom mysteriet. Skriv även ut sidan med spelarinfo och klipp eller riv isär, så de kan delas ut när det passar.

SANNINGEN OM MYSTERIET

Kampen om rymden mellan USA och Sovjetunionen eskalerar när det ryktas om att USA forskar på något de kallar för Strategic Defense Initiative, ett rymdbaserat system för försvar mot inkommande interkontinentala ballistiska missiler – kärnvapenbestyckade missiler, helt enkelt –i folkmun kallat *Star Wars*. Införandet av SDI skulle förändra den upprättade maktbalansen om ömsesidigt försäkrad förstörelse (*mutually assured destruction*, eller MAD), till västmakternas fördel.

Sovjetunionen är inte intresserade av att bli ifrånsprungna och teoretisk forskning på en överljudsrälskanon verkar lovande. Rälskanonen kan i funktion liknas vid en partikelaccelerator och sovjetiska spioner har upptäckt att tillämpad forskning på just detta område har gjorts på den svenska Slingan. Efter ett omfattande, men ytterst hemligt, uppdrag har de lyckats komma över en hårddisk innehållandes forsknings-informationen och har nu planerat att smuggla ut informationen via ubåt. En sovjetisk agent, Michail Koroljov, är just nu på väg till Sverige via ubåt för att plocka upp paketet och kommer landstiga i nära barnens kollo när mysteriet tar sin början.

OM MYSTERIETS UPPBYGGNAD

Detta dokuments två huvuddelar är de platser som förväntas förekomma samt de scener som utspelar sig då rollpersonerna agerar på ett sätt som kan påverka handlingen. Hänvisa till respektive sektion vid behov. Utöver detta presenteras även ett antal andra sektioner, som är till för att ge dig mer kött på benen, så att du kan hantera situationer som uppstår, även om det är mycket möjligt att du behöver improvisera för att hantera spelares påhittighet – men låt dem inte spåra ur för mycket, uppmana dem tillbaka in i mysteriet om de är på väg åt något helt annat håll. Detta är under förutsättning att du inte själv vill bygga ut eller tillåta detta, men för att hålla skärpan uppe, så kan det vara bra att uppmuntra spelarna att hålla sig till berättelsen som utspelas.

VUXNAS OINTRESSE

Rollpersonerna kanske tänker att de kan kontakta vuxna när de upptäcker en rysk spion på svensk mark. Vad de än visar – inklusive hårddisken i sig – så kommer inte vuxna tro på dem och ta ärendet vidare, inte ens poliser. De kommer tro att barnen, beroende på deras ålder, antingen leker "spion" eller busar med dem.

VARDAG PÅ KOLLOT

Rollpersonerna förväntas vara på eller nära kollot i princip hela tiden, men kan få tillåtelse att lämna kollot om de frågar en vuxen under för- eller eftermiddagspassen, t.ex. för att bada i viken på egen hand eller cykla till Djurö för att köpa senaste numret av Spindelmannen. Detta gäller något enstaka tillfälle, annars förutsätts de vara med de andra. De kan även ta sig därifrån en gång genom att bara ge sig av, men gör klart för spelarna att detta är en engångsgrej. Efter detta kommer Gunnar hålla koll på dem och ge dem TRUBBEL om de försöker smita iväg igen.

Smiter de iväg igen eller om de bara inte kommer tillbaka regelbundet (till måltider och läggdags), så kommer de eftersökas av resten av gruppen, till de övrigas stooora förtjusning, men det kan även gå så långt att polisen kallas in. När de återkommer till kollot, så kommer Gunnar hålla ett extra öga på dem och säga saker som "Det här kommer era föräldrar att få höra talas om."

Trots framförallt Gunnar så ska kollot vara en trygg plats för rollpersonerna, ett enklare substitut för deras vanliga gömställe, där de kan bli återhämta sig från tagna TILLSTÅND.

MICHAILS VARDAG

Den sovjetiska agenten har en hel del fritid och håller sig gömd så mycket som möjligt. Han fördriver tid med att koka och dricka kaffe, lyssna på kortvågsradion, läsa ett nummer av Pravda (från mitten av förra veckan), hugga ved, styrketräna med det som finns runt TORPET och tvätta av sig nere i viken, om han inte upptäcker någon annan där vid tillfället (oftast väldigt tidiga mornar). Han tar även någon enstaka joggingtur, förslagsvis fredag morgon för att spana in området för UPPHÄMTNINGS-PLATSEN, under förutsättning att han fått koordinaterna.

Flyter allt på som planerat för MICHAIL, så ser hans tid i Sverige ut på följande sätt. På ankomstdagen, onsdagen, tar han sig endast till TORPET och gör sig hemmastadd. Han betalar alltid kontant och har en ansenlig summa på sig.

På torsdagen tar han sig in till Djurö på cykel för att köpa diesel till generatorn och, framförallt, få tag på sin kontaktperson. När detta är avklarat cyklar han tillbaka till TORPET igen.

På fredag förmiddag letar han upp UPPHÄMTNINGSPLATSEN som PAKETET ska lämnas över på samt programmerar och aktiverar MAGNETRINDRÖNAREN, för att hålla koll på området och rapportera via radio på angiven frekvens.

På eftermiddagen samma dag, på utsatt tid, går han tillbaka till området för att hämta upp PAKETET. Därefter håller han sig hemma.

På lördag förmiddag försöker han ta sig till sin mötesplats, där han släpptes av, vid utsatt tidpunkt.

Hur Michail hanterar avvikelser

Rollpersonerna har flera möjligheter att sätta käppar i hjulet för MICHAIL, som då behöver anpassa sig. Det är fritt fram för dig att bestämma hur han beter sig och hanterar dessa situationer, men nedan följer några förslag.

Uppdragsbeskrivningen eller koordinater till upphämtningsplats saknas

Han skickar ett radiomeddelande i kod på ryska på en specifik frekvens, som ryssarna och, ovetandes för dem, amerikanarna lyssnar på. Detta har dock ingen direkt bäring på detta mysterium, då amerikanarna helt enkelt inte hinner agera med de resurser de har i området. Han får svar någon timme senare, där uppdragsbeskrivningen läses upp, igen i kod på ryska.

Radion är trasig eller störs ut

Får MICHAIL behov av att använda radion, t.ex. för att få uppdragsbeskrivning eller koordinater, kommer han ta sig ner till MARINAN för att införskaffa en ny på något sätt. Gäller det bara att spåra magnetrindrönaren, så fungerar bordsradion i sovrummet ypperligt för det, men är den också trasig, stulen eller på annat sätt obrukbar kommer han införskaffa en ny radio. Det är dock mycket möjligt att hans planer blir försenade genom sådana problem, men vilka konsekvenser det får för MICHAIL lämnas upp till dig.

Paketet saknas på upphämtningsplatsen

Har rollpersonerna norpat PAKETET innan MICHAIL hinner dit, så kommer MAGNETRINDRÖNAREN upptäcka dem och tyst försöka förfölja dem vart de än tar vägen, samtidigt som den skickar signaler som MICHAIL kan spåra via en bärbar konsumentradio och karta i hand, med pistol i hölster under vänster arm.

Hittar MICHAIL rollpersonerna innan de gjort sig av med hårddisken igen, kommer han försöka sno tillbaka den, men går inte det – eller om rollpersonerna verkar intresserade av att förstöra den – kommer han konfrontera dem med pistol i handen och med MAGNETRINDRÖNAREN flygandes runt som en distraktion.

Gummibåten saknas eller är förstörd

Har gummibåten saboterats eller gömts på annat ställe går han ner till Djurö, bärandes endast en blå Fjällräven-ryggsäck, för att stjäla en båt och istället möta ubåten på den sekundära mötesplatsen, enligt UPPDRAGSBESKRIVNINGEN.

Rollpersonerna tar hand om pistolen

MICHAIL kommer inte ha möjlighet att ersätta en förlorad pistol, under sin vistelse i Sverige, utan känner han behov av att beväpna sig, så kommer han ta yxan eller en av köksknivarna.

Michail har blivit uppmärksam på rollpersonerna

Har MICHAIL blivit uppmärksam på rollpersonernas inblandning och anser att de riskerar ställa till problem, så kommer han hålla utkik efter dem, förfölja dem för att lära sig mer om dem (och kanske skrämma dem genom bara det) och till slut även hota dem för att de ska hålla sig undan. För detta sista måste det dock gått väldigt långt innan han drar sig till det.

PAKETET

Det själva mysteriet kretsar kring är PAKETET som den sovjetiska agenten har för uppdrag att hämta upp och föra hem till Sovjetunionen. Det är en (för tiden) högteknologisk, krypterad hårddisk, varpå det lagrats forskningsresultat från Slingan, om hur en partikelaccelerator kan användas som vapen, en överljudsrälskanon (en s.k. "hypervelocity railgun").

PAKETET placeras på UPPHÄMTNINGSPLATSEN redan innan mysteriet tar sin början, eller i alla fall innan rollpersonerna får tag på koordinaterna, som står på lappen OLA ger MICHAIL.

Hårddisken kan läsas genom att använda datorn på biblioteket eller bygga ihop en dator på SKROTEN och sedan låta den dekryptera en längre tid. När detta är klart kan rollpersonerna läsa vetenskaplig text, på svenska, med diagram och ritningar. Lyckas rollpersonerna med FÖRSTÅ får de reda på syftet med forskningen: ett högteknologiskt rymdförsvarsvapen, som bl.a. kan användas för att skjuta ner kärnvapenmissiler.

KOORDINATER OCH PLATSER

I mysteriet kommer rollpersonerna få tag på koordinater, till TORPET och till UPPHÄMTNINGSPLATSEN. Är de inte vana kartläsare, så kan det bli problem för dem att hitta rätt. Be dem i sådana fall att slå för FÖRSTÅ, BERÄKNA eller – om de vill ta hjälp av en vuxen – KONTAKTA eller CHARMA, beroende på hur de tar sig an att hitta en vuxen. Ett misslyckande leder dem fortfarande till platsen, men med risk för ytterligare TRUBBEL, som att de kommer dit sent.

PLATSER

Denna sektion beskriver de platser som kan förekomma flera gånger under mysteriet, medan mindre platser, som gissningsvis förekommer endast en gång, beskrivs i respektive scen.

Kolonien

Själva kolonien består av två baracker, en som fungerar som sovsal, med två personalsovrum, och den andra som matsal, kök och tre rum för föreståndarna att sova och ha planeringsmöten i. Benny och Gunnar sover i samma barack som barnen och framförallt Gunnar kan vara TRUBBEL för de rollpersoner som vill ut på nattliga äventyr.

På kolonien finns även ett drygt dussin skraltiga cyklar och ett antal kanoter (med flytvästar, givetvis), som barn och personal kan använda vid aktiviteter en bit bort från själva kollot.

Här är förslag på saker som kan hända, för att sätta lite färg på tillvaron på kollot. Det ska helst dock vara en ganska trygg miljö, utan mobbing och förnedring, men det är upp till dig. Tanken är att kollot ska fungera som rollpersonernas trygga "gömställe", men de får gärna hitta på ett eget, riktigt, gömställe i närheten av kollot, som vanligt.

Vad är det bästa med att vara på kollo?

Vardagshändelser

- Barkbåtsrace i en bäck
- Grilla korv över öppen eld
- Kortspel mellan barnen, där det satsas godis – någon tuffing tycker att de ska satsa pengar istället, gärna hela kronor!
- Överlevnadsutbildning, där de lär sig göra upp eld, hitta bär i skogen, bygga vindskydd och använda karta och kompass.
- Bada och paddla i viken
- Fiska i havet
- Bygga kojor
- Spela teater
- Vattenkrig
- Säcklöpning
- Stafett med ägg på sked i munnen
- Skriva brev hem

Djurö samhälle

Denna sektion beskriver de platser i Djurö som förväntas vara en del av mysteriet. Utöver dessa finns det som antas finnas i en typisk liten ort, som en korvmoj och en bensinmack.

Det tar en knapp halvtimme att cykla till Djurö från kollot.

Biblioteket

Förutom att fungera som en kunskapskälla via böcker, finns här även en dator med oklart syfte. Yvonne är inte svår att övertala, om rollpersonerna vill "undersöka hur datorer fungerar", eller liknande, som ger dem obegränsad tillgång till den – t.ex. för att dekryptera hårddisken.

Konsum

En helt vanlig kvartersbutik i en vit enplansbyggnad. Bredvid finns andra butiker, som kanske en skoförsäljare, en frisör eller en liten tobaksbutik.

Marinan

Charmig småbåtshamn med liten restaurang och intilliggande butik, där allehanda praktiska saker för båtägare säljs – som kartor, kompass, torkad mat och annat. Det går även att tanka sina motordrivna båtar här.

Skroten

I det här inhägnade området finns allt från gräsklippare till gamla Volvo Amazon och Saab 92 till patrullrobotar, magnetrindiskar och servicefordon i stora högar, som bildar en liten labyrint. Nära ingången finns ett litet kontor med pausrum och kokvrå, men skroten är bara sporadiskt bemannad under sommaren – dvs. när du önskar skapa lite extra TRUBBEL för RP.

På skroten går det att hitta delar för att bygga en fungerande dator, för att koppla in och dekryptera PAKETET. Det går även att bygga allt möjligt mindre – och kanske större – rollpersonerna önskar sig och du tycker passar berättelsen, med MEKA.

Här även Rut, en enstöring som bor på skroten sommartid och kan vara en KONTAKT för rollpersonerna att hjälpa dem eller för att bara sätta lite mer färg på tillvaron.

En patrullrobot som inte avaktiverats korrekt finns även här och styrs av Rut – *"Kom, jag ska visa er något häftigt."* kan hon säga till rollpersonerna om de gör sig bekanta med henne. Roboten kan programmeras att lyda RP, men kan inte fungera helt autonomt, såvida det inte handlar om enklare kommandon.

Torpet

Ett äldre rött torp med vita knutar av klassiskt snitt, med flagnad färg. lögonfallande stora antenner sitter monterade på taket, i bjärt kontrast till det primitiva huset och omgivningarna. En liten utbyggnad verkar fungera som förråd, vari det står en enklare dieseldriven generator och bakom den, under en mörk filt och diverse bråte, göms en MAGNETRINDRÖNARE. Rollpersonerna kan använda FÖRSTÅ för att få reda på dess funktion, men se SCEN 4 för mer information, där MICHAIL planerar använda den.

Längs ena kortsidan finns en vedhög staplad och bredvid den en hög okluven ved och en vedkubbe med en yxa lutandes mot den. Vid ingången står en gammal, rostig cykel med korg (om MICHAIL är hemma) och på baksidan en torkställning, där – beroende på när rollpersonerna kommer dit – det kan hänga en våtdräkt på tork (endast fram till morgonen efter MICHAILs ankomst). Ett tiotal meter från själva TORPET står ett utedass, som luktar mindre illa än förväntat, men säkert ändå nog för att vända ut och in på en tonårig stadsbos mage.

Vad gör att du får gåshud när du ser stället?

Insidan av TORPET består av två rum och ett litet förråd med flera rader hyllor längs hela väggarna (det finns inget kylskåp i TORPET). Det större rummet fungerar som vardagsrum med en kokvrå i ena hörnet och ett par mindre skåp (ett bänk- och ett väggskåp) för tallrikar, glas och bestick. Spisen är en vedeldad, gjutjärnsvariant och bredvid den står en hink med vatten, eftersom det finns inte rinnande vatten i huset. Ett normalstort köksbord står mitt i rummet med en kökssoffa med lock och förvaring (innehåller ett antal filtar) samt två stolar omkring. På bordet finns en kortvågsradio, en avriven, handskriven lapp (se SCEN 2), ett par kartor över området (en vanlig och ett sjökort), uppdragsbeskrivningen, om MICHAIL återfunnit den, och lappen med koordinaterna och tidsangivelsen från KONSUM, om MICHAIL fått den på torsdagen.

I ena hörnet står en sliten, tygklädd fåtölj med ett litet soffbord bredvid.

Sovrummet är ett litet trångt utrymme, som upptas av en säng, ett sängbord med en batterdriven Telefunken-radio och uppvridbar väckarklocka, samt en garderob (där en nästan full patronask ligger dold under kläder, se Ledtrådar i SCEN 2).

Det finns ingen elektricitet i huset, utom det som skapas av generatorn och driver kortvågsradion via direktkabel, som ligger över golvet från väggen till köksbordet. Antennkablar går tillbaka samma väg och upp till taket, på utsidan av huset (genom skjulet).

Upphämtningsplatsen

Koordinaterna 59°20'04.8"N 18 °43'36.9"E pekar på ett mossigt, skogbeklätt parti där PAKETET finns, vilket står på lappen OLA ger MICHAIL på KONSUM. Se SCEN 3 för mer info.

SCENER

Här beskrivs de scener som rollpersonerna förväntas råka ut för, om de intresserar sig för MICHAILs förehavanden. Det är dock fullt möjligt, för att inte säga troligt, att rollpersonerna kommer hitta på andra saker att göra och andra platser att ta sig till. I dessa fall behöver du improvisera, men håll berättelsen i åtanke under tiden och låt dem inte grotta ner sig i sidospår som inte kommer leda någonstans, om du inte själv valt att bygga ut mysteriet.

Introducerande vardagsscener

Nedan ges förslag på platser där introducerande vardagsscener kan utspela sig, för att göra spelarna bekanta med dem inför mysteriet. För varje plats föreslås även ett par lämplig typer, som en hjälp för dig om vilken plats som passar för vilka rollpersoner, men det finns säkert rimliga anledningar till varför INNETJEJEN får sin introduktionsscen på KONSUM, men fördela gärna ut rollpersonerna på framförallt SKROTEN, BIBLIOTEKET och KONSUM. Både dessa saker är givetvis bara förslag, men eftersom hela mysteriet utspelar sig i en ny omgivning för rollpersonerna är det bra om spelarna får introduceras till platserna, för att veta var deras rollpersoner kan ta vägen, så att platserna inte bara blir kartmarkeringar. Presentera en situation per rollperson och låt dem sedan spela ut scenen och hjälp dem lite på vägen, så att de blir introducerade till platsen på ett bra sätt.

Se platsbeskrivningarna tidigare i mysteriet för mer information om respektive plats, men finns vuxna med på plats så får du gärna se till att de kommenterar de senaste ryktena kring ubåtsjakter i de svenska skärgårdarna.

Biblioteket i Djurö

Biblioteket är en chans för t.ex. datornördar och plugghästar att få något mer vardagsliknande för att komma undan naturlivet, med kanotpaddling och oändliga mängder mygg.

Tryck gärna på hur biblioteket är en kunskapskälla och att det finns en halvt bortglömd, men modern, dator där.

Gruppaktivitet på kollot

Sportdåren, knäppskallen, lantisen och kanske även innekillar och -tjejer kan ha olika anledningar att tycka om, eller i alla fall få uppleva, någon gruppaktivitet på kollot.

Konsum i Djurö

Här kan t.ex. bråkstakar, hårdrockare och kanske sportdårar köpa – eller snatta! – godis under personalens misstänksamma blickar. Föräldrar som skjutsar ut sina barn, kanske stannar här för att låta dem köpa med sig en påse AkoChok – eller varför inte några BananaSkids eller Refreshers? – eller så har rollpersonen helt enkelt tagit sig hit på egen hand för att proviantera innan mysteriets start.

Marinan i Djurö

Den lilla marinan är en perfekt inneplats för innekillar och -tjejer att visa upp sig och kolla in rika personer och kanske till och med någon kändis, samt njuta av det fina vädret.

Använder du denna plats för en introduktionsscen, så försök gärna få med att det förutom en massa båtar även finns en restaurang och, framförallt, en butik som säljer båtrelaterad utrustning, som kartor.

Ligger i viken vid Kyrkudden, i sydvästra delen av Djurö, och benämns som MARINAN på kartan.

Skroten

Det närbelägna skroten är ett perfekt ställe för lantisen och mekaren att få göra något kul, för att komma undan det urtråkiga kollot. Och bland allt bråte finns en överraskning eller två! Se till att Rut introduceras och, om de inte är avigt inställda mot henne, att hon visar patrullroboten för dem.

Vardagsscener under mysteriet

Påminn spelarna om att deras rollpersonerna behöver återvända till kollot regelbundet (i princip efter varje scen nedan, utom mellan SCEN 1 och 2), för mat och sömn och för att delta i aktiviteter, utan att väcka misstankar från framförallt Gunnar om vad de håller på med. När de är tillbaka, ge varje rollperson en snabb scen individuellt eller tillsammans eller dela upp så att någon eller några får en scen vid första tillfället och andra vid andra tillfällen, osv. Dessa handlar om vad de gör när de är tillbaka på kollot. Ha gärna något annat barn fråga dem var de varit, vad de gjort, osv., eftersom de antagligen varit borta ett bra tag.

Scen 1: Ubåt!

Det är eftermiddag, onsdag den 11:e juli. Det är soligt och varmt, med knappt någon vind att tala om. Lata vågor lappar mot berghällen ni ligger och slappar mot. Inte ens de skränande fiskmåsarna kan störa er. Ni har tagit er från kollot ett tag – med eller utan tillåtelse – ut på en udde för att sola och bada och slippa ytterligare en tävling med barkbåtar. <Rollperson 1> kastar macka vid vattenbrynet. Det är lugnt och avslappnat. < Rollperson 2> tittar upp precis när <Rollperson 1> får till ett grymt kast och vänder sig till er andra, "Såg ni? Såg ni?!" Men <Rollperson 2> firar inte, utan blicken är fäst på vattnet längre ut. Ena handen reser sig av sig själv. "Kolla! Kolla!!" Ni andra lyfter era huvudet och kisar i solskenet och försöker se vad <Rollperson 2> pekar på. Ni ser bara ett skum som virvlar i vattnet och… rör sig? Och då, plötsligt, förstår ni vad det är. Ett periskop. En ubåts periskop. Ni har hört era föräldrar och andra vuxna prata om ubåtsjakterna de senaste åren. Ni inser att det varit på riktigt. Det här måste vara en rysk ubåt. **Varför är det här det häftigaste som hänt dig?**

Rollpersonerna befinner sig på yttersidan av en udde och ser alltså ett periskop ett femtiotal meter ut i vattnet, som rör sig mot uddens yttre spets och verkar följa landtungan och försvinner snart runt udden.

Rollpersonerna tar sig gissningsvis över udden till viken på insidan, vilket tar ett antal minuter, och kan där se en liten ubåt sänka sig under ytan och styra ut mot havs igen, samt en gummibåt med en figur i våtdräkt som ror mot berghällen längs med vattenkanten på andra sidan viken. Väl där drar MICHAIL upp gummibåten i skogen och syns inte från andra sidan längre. Han gömmer båten under grenar och ris och tar sig sedan upp till TORPET utan att inse att han tappat UPPDRAGSBESKRIVNINGEN.

Förhoppningsvis vill rollpersonerna undersöka och tar sig runt, vilket också tar några minuter. Under tiden tar sig MICHAIL från landstigningsplatsen.

MICHAIL har dock memorerat var TORPET ligger och även när och var han ska möta sin kontakt, så för hans egen del är UPPDRAGSBESKRIVNINGEN endast viktig för att inte lämna spår efter sig och för att ha koll på den sekundära mötesplatsen – MICHAIL har undermedvetet räknat med att inte behöva använda den och är osäker på märkliga svenska platsnamn. Saknas den där blir han än mer försiktig, då han gissar att någon annan fått tag i den och spenderar ett par timmar på att undersöka sin väg mellan TORPET och gummibåten för att se om han tappat den på vägen, innan han ger upp. **Hur känner din rollperson för att blanda sig i något en rysk spion håller på med?**

Trubbel: Hitta ledtrådar

Lyckat slag för UNDERSÖKA gör att de hittar den laminerade uppdragsbeskrivningen under gummibåten och även hittar spår som leder till TORPET.

Misslyckande betyder att de hittar gummibåten och även uppdragsbeskrivningen som glömts kvar, men kan inte spåra var MICHAIL tagit vägen, utan behöver identifiera koordinaterna om de vill hitta TORPET.

Ledtrådar

UPPDRAGSBESKRIVNINGEN

Ett maskinskrivet, laminerat pappersark som hittas under gummibåten, då MICHAIL tappar och glömmer arket där (men går tillbaka till gummibåten efter en timma, när han inser att han inte har d1et, för att leta). Den är skriven på ryska, men orden KONSUM och Tallkobben står på svenska i olika delar av dokumentet samt fyra uppsättningar siffror. Ge spelarna SPELARINFO 1. **Hur känns det att hålla i ett bevis för rysk spionaktivitet i händerna?**

Den svenska översättningen lyder som följer.

Anländ station S-1-7, 59°20’55.2”N 18 °44’02.9”E

Möt kontakt på Konsum, torsdag klockan 1430

Kodfras Var kan jag hitta kycklingravioli? (svenska)

Svarsfras Vi väntar en leverans nästa vecka (svenska)

Första mötesplats samma som avsläpp, lördag klockan 0800

Andra mötesplats söder om Tallkobben, lördag klockan 1500

Koordinaterna visar TORPETs plats.

Rollpersonerna kan gissningsvis inte läsa kyrilliska (men har någon östeuropeiskt påbrå, så belöna det!). De kan dock t.ex. få lappen översatt på BIBLIOTEKET genom uppslagsböcker (lyckat FÖRSTÅ) eller genom att fråga YVONNE där (lyckat CHARMA – *leker ni spion?*) eller Maarja om hjälp (lyckat KONTAKTA).

Kartorna på kollot har inte koordinaterna beskrivna, men Benny kan ändå hjälpa till att hitta rätt position med KONTAKTA eller CHARMA.

Dessutom finns det kartor på både BIBLIOTEKET och butiken i MARINAN där detta visas och där hjälp kan fås för att hitta exakt position. Vuxna tycker att det är roligt att barn är intresserade av kartläsning och hjälper gärna till, men ett KONTAKTA eller CHARMA kan vara på sin plats i vilket fall som helst. Poängen här är att

det finns många sätt att tolka pappret och kom ihåg att koordinaterna inte behöver översättas, endast tolkas.

Har rollpersonerna tolkat uppdragsbeskrivningen kommer de känna till både primära och sekundära mötesplatserna och kan agera utifrån det i SCEN 6.

Scen 2: Torpet

Ni tar er uppför sluttningen genom barrskogen, över gulnande gräs och torra kvistar. Småfåglar leker bland träden och en skrämd hare flyr iväg från er. I trädens skugga får ni lite respit från solens annars obevekliga hetta, men behöver istället ta kål på några mygg som trivs här, framförallt på era exponerade armar, ben och nackar.

Läs upp om MICHAIL är hemma, fortsätt annars med nästa stycke: *När ni närmar er toppen av sluttningen kan ni skymta tunn rök och höra ett ljud genom träden, ett rytmiskt och mekaniskt surrande.*

Plötsligt glesnar tallarna och ni kommer till en mindre glänta med ett gammalt slitet torp med flagnad, röd färg och svart plåttak. Framför verandan en täckt brunn, och några meter ut i skogen, till höger om torpet, skymtar ni ett utedass, till vänster, på samma avstånd, en torkställning.

Beskriv torpet mer från bilden nedan och se den övriga beskrivningen under PLATSER. Notera att om det är samma eftermiddag som agenten kom hit, så hänger en våtdräkt och torkar på ställningen.

Denna scen beskriver vad rollpersonerna kan hitta i TORPET i början av mysteriet. Senare kan fler ledtrådar finnas här, men det beskrivs i sådana fall i de scenerna. Beskriv första intryck när de närmar sig. Är MICHAIL hemma är generatorn i förrådet igång och surrar, vilket rollpersonerna hör mellan träden när de närmar sig. Det kan vara en bra ledtråd för framtiden, om de vill smyga sig på honom. När den inte är igång är det tyst och stilla runt torpet, med endast fåglar som sjunger bland träden.

Läs upp följande när rollpersonerna kommer in i torpet: *Ni tar er försiktigt in på det knarrande golvet. En mustig lukt möter er – ingrodd och övergiven, som om stället står övergivet för det mesta. Ni ser två dörrar längs ena väggen och mitt i det stora rummet står ett köksbord med en sorts radio och några papper på. Bredvid den står en kökssoffa med lock. I ett hörn en gammal, sliten fåtölj och längs ena väggen några skåp, ett handfat och en enkel, vedeldad spis, med den vedtrave bredvid.* **Beskriv hur gräslig fåtöljen är.**

Ställ gärna till med TRUBBEL om de tar sig in i huset, t.ex. att MICHAIL oväntat återvänder– kanske bara för att hämta något han glömt eller så lägger han sig för att vila. **Varför får du panik när ni håller på att bli påkomna?** Låt rollpersonerna försöka SMYGA eller RÖRA SIG för att komma ut oupptäckta. Gör det lite svårt för dem, framförallt om han är kvar i huset. Har rollpersonerna t.ex. någon vaktpost, som kan varna dem eller upptäcker de honom först när han är precis utanför huset? Var gömmer de sig i sådana fall? Några förslag är inuti kökssoffan, bakom fåtöljen i hörnet, inuti förrådet, under sängen, inuti garderoben, i förrådet utanför, i utedasset och under själva huset.

Vill rollpersonerna smyga iväg för att undersöka TORPET nattetid går det givetvis bra, men notera att MICHAIL har låst dörren efter sig och sover lätt. Ett större problem kan vara att ta sig ut ur baracken utan att Gunnar märker något. Använd inte TRUBBEL för mycket här, utan låt spelarna rollspela sig ut ur baracken, t.ex., och spara slagen till när de når TORPET.

Notera att MICHAIL är väldigt noggrann av sig och lämnar rollpersonerna spår efter sig – låste de ytterdörren när de gav sig av efter sig efter de dyrkade upp den? – blir han på sin vakt och därmed svårare att överlista och överraska framöver.

Trubbel: Hitta ledtrådar

Låt rollpersonerna slå för ett TRUBBEL för att UNDERSÖKA för att hitta, och sedan FÖRSTÅ, samtliga ledtrådar som finns i och runt TORPET. Dela upp ledtrådar som hittas mellan vilka som finns inuti huset och den som finns i förrådet (MAGNETRINDRÖNAREN), så att dessa besvaras som separata frågor. Låt drönaren vara den sista av ledtrådarna rollpersonerna kan hitta, men dra inte ut på det till absurdum. Letar rollpersonerna specifikt i skjulet, istället för hela torpet, så låt dem hitta drönaren.

Misslyckas samtliga med sina slag, så låt dem ändå hitta patronasken och de tomma magasinen förutom att de ser att kartorna är över området.

Ledtrådar

AVRIVEN, HANDSKRIVEN LAPP SAMT KORTVÅGRADIONS SENASTE FREKVENS

Radiofrekvens till magnetrindrönaren, AM1345.

PATRONASKEN OCH DE TOMMA MAGASINEN

Visar att MICHAIL är beväpnad och därmed farlig att tampas med direkt (dvs. högre svårighetsgrad vid TRUBBEL än vad det borde vara annars).

MAGNETRINDRÖNAREN

En magnetrinskiva med elektronik och batteri monterad ovanpå, som beskrivs i platsen TORPET.

Drönaren kan PROGRAMMERAs om med en dator med parallellportskabel (vilket finns på skroten), men det går även att bygga en störsändare (igen på skroten) som i praktiken gör

drönaren oanvändbar för MICHAIL. Den är dock tung och svår att släpa dit. Rollpersonerna behöver lyckas med KÄMPA för att lyckas få dit den, men detta är MYCKET SVÅRT och de får bara ett slag var, men alla kan försöka. Det går också bra att sabotera den med KÄMPA eller MEKA, eller bara gömma den någon annanstans med SMYGA. Notera att KÄMPA medför uppenbart sabotage av drönaren, medan MEKA endast gör det tydligt när den ska användas. I vilket fall som helst så blir den obrukbar, men uppenbart sabotage kan få MICHAIL att vara mer på sin vakt.

Scen 3: Kontakten

Läs upp när rollpersonerna kommer in till Djurö samhälle: *Djurö är ett sömnigt överklassamhälle sommartid – färgstarka pikéskjortor, bruna seglarskor och glittrande solbrillor i överflöd i den gassande solen, men också en enklare vardag för så många som inte är lika lyckligt lottade som storstadsborna som nu invaderat byn. En stor flock fiskmåsar gör sig hörda över marinan, dragna dit av den påtagliga fisklukten, och flaggor hänger slappt längs sina stänger.*

Läs upp när rollpersonerna kommer in på KONSUM: *Ni kommer in i en oas av kyla, en respit från hettan utanför. Luft-konditioneringen går på högvarv och surrar högljutt genom lokalen. Lukten av färsk frukt och grönsaker möter er, blandat med rengöringsmedel. Bortanför fruktdiskarna ser ni rader av varuhyllor kors och tvärs och, till höger om er, två kassor, men bara en är bemannad.*

Åker rollpersonerna i tid in till Djurö och letar efter MICHAIL (och vet hur han ser ut, på ett ungefär) kan de se honom i MARINAN, gående omkring och tittandes på båtar och även sitta och titta ut över vattnet med en tidning han inte verkar läsa. Strax efter kl. 14 köper han diesel i en medhavd metalldunk och tar sig sedan upp till KONSUM.

Väl där lägger han några enstaka konserver och batterier i sin korg, för att sedan leta upp sin kontakt genom att säga kodfrasen till de ur personalen han träffar på, tills han träffar rätt med OLA, vilket borde vara på andra eller tredje försöket. **Hur ser du att den unga Konsumanställde verkar nervös?** I samband med detta kan den anställde ses fiska upp något ur en byxficka och sedan antingen skaka hand med MICHAIL när denne tackar för hjälpen eller bara släppa ner den i korgen, i vilket fall MICHAIL direkt plockar upp den. Därefter betalar han och cyklar hemåt.

Efter MICHAIL är klar på KONSUM cyklar han tillbaka till TORPET.

Har rollpersonerna tolkat uppdragsbeskrivningen så är det en smal sak att uppfatta ordväxlingen mellan MICHAIL och OLA, under förutsättning att de inte hamnar i TRUBBEL med övrig personal i butiken för att de smyger omkring. Personalen håller koll på barn de inte känner igen, så att de inte snattar eller ställer till med hyss. De kan därefter följa efter honom hem till TORPET utan större problem, men har han blivit på sin vakt av någon anledning kan rollpersonerna behöva klara av ett TRUBBEL för att

inte bli upptäckta igen, men de hittar till TORPET i vilket fall som helst, om de inte redan vet var det ligger.

Ledtrådar

LAPPEN PÅ KONSUM

Uppsättning siffror och ryskt ord, som betyder "träd":

59°20′04.8″H

18°43′36.9″E

1500

дерево

Ge spelarna SPELARINFO 3 när de hittar denna lapp.

Koordinaterna pekar på en plats i skogen, där det finns ett träd med hål i, vari ett plastknyte innehållandes en hårddisk är gömd. MICHAIL vet själv inte exakt var det gömts, utan behöver också leta. Som beskrivs i MICHAILS VARDAG, så kollar han av området efter lämpliga träd redan på fredagsförmiddagen. Har han dock inte fått koordinaterna via lappen på KONSUM, utan via radio senare, så kommer han inte ha tid att rekognoscera området, utan tar sig bara dit till utsatt tid med MAGNETRINDRÖNAREN, om den inte blivit saboterad eller gömd.

Scen 4: Paketet hittas

Tallskogen tätnar. Marken blir allt torrare, det gula gräset och den fnasiga mossan knastrar under era fötter och luften påtagligt svalare. Den lägre temperaturen ger er gåshud, som ni snabbt gnuggar bort, men som bidrar till en obehaglig känsla tillsammans med lukten av unken skog och mossan som knastrar under era fötter. Enstaka fåglar kvittrar, men de låter ensamma och långt bort. Förvånansvärt lite ljus letar sig ner mellan trädens täta grenar och det känns senare än vad det egentligen är, och det är inte bara ljuset som är skummare. **Hur upplever du den tryckande känslan i skogen?**

Denna scen utspelar sig på UPPHÄMTNINGSPLATSEN och vad som händer där kan variera beroende på rollpersonernas handlingar, men förutsätter att de på något sätt fått tag på koordinaterna och tolkat dem. Hur tidigt rollpersonerna än kommer dit, så kommer PAKETET att finnas där. Poängen är framförallt att de inte ska kunna se vem som lämnar PAKETET, då det ligger utanför mysteriets omfattning.

MICHAIL kommer dit till utsatt tid för att hämta PAKETET, antingen efter att ha fått koordinaterna på KONSUM eller via radio. Han kommer också ha skickat ut drönaren, om den inte saknas eller blivit saboterad.

Rollpersonerna som fått och tytt informationen på lappen MICHAIL fick på KONSUM kan själva försöka hämta upp PAKETET med lite letande, men kan bara komma dit i god tid för att leta ensamma, om de hittat lappen redan på KONSUM eller på något sätt lyckats fördröja MICHAIL, t.ex. genom att gömma drönaren. Annars kommer de inte ha tillräckligt med tid att leta ensamma, utan riskerar stöta på honom där. Ett sätt att hitta PAKETET snabbare än att kolla varenda träd, för att undvika TRUBBEL (se nedan), är att leta spår på marken och följa den som lämnade PAKETET, men då behöver en rollpersonerna uttryckligen säga att de gör detta. **Varför blir allt så verkligt när du väl håller paketet i dina händer?**

Får MICHAIL tag på PAKETET, så återvänder han till TORPET, annars kommer han göra sitt yttersta för att återta den med hjälp av MAGNETRINDRÖNAREN eller genom att bara spåra rollpersonerna från området. Se TRUBBEL: KOMMA UNDAN, nedan.

Magnetrindrönaren

MAGNETRINDRÖNAREN

Drönaren programmeras av MICHAIL att hålla koll på UPPHÄMTNINGSPLATSEN efter han fått koordinaterna, och upptäcker den varelser där kommer den följa efter på behörigt avstånd och skicka radiopulsar som kan användas av MICHAIL för att lokalisera den. Den kan PROGRAMMERAs om, men det kräver en dator och kabel enligt SCEN 2 (ledtråden MAGNETRINDRÖNAREN), förutom att den måste släpas till lämplig plats, om inte rollpersonerna tar med dator och skärm till TORPET och lyckas koppla ihop den med generatorn, vilken behöver trimmas för att ge tillräckligt med

ström (dock ska det räcka med ett enda slag för MEKA för att lösa detta, så länge det föregås av ett lyckat slag för FÖRSTÅ).

Drönaren kommunicerar sin position, riktning och hastighet (på robotisk ryska) via radiofrekvensen enligt handskriven, avriven lapp som ligger vid kortvågsradion i TORPET.

Trubbel: Hitta paketet

Rollpersonerna behöver slå för UNDERSÖKA för att hitta PAKETET, men hur scenen spelas ut beror till viss del när de kommit dit. Rollpersonerna bör också bara komma till UPPHÄMTNINGSPLATSEN tidigt om de lyckas få koordinaterna redan på KONSUM eller om de klarat av TRUBBEL på KOLLOT för att kunna komma iväg från andra aktiviteter, efter att ha hittat och tolkat lappen efter MICHAIL återvänt till TORPET.

ROLLPERSONERNA ÄR PÅ PLATS TIDIGT

Lyckas slaget hittar de paketet snabbt, innan MICHAIL dyker upp. Dock kommer MAGNETRINDRÖNAREN vara på plats för att spåra dem, om den inte saboterats tidigare. Se nästa TRUBBEL för hur de kommer undan. Är den saboterad kommer rollpersonerna undan utan problem från den här scenen, men MICHAIL kommer ändå kunna spåra dem och SCEN 5 spelas ut.

Misslyckas slaget hittar de paketet, men MICHAIL hinner dit och ser dem ta det. Se nästa TRUBBEL för hur de tar sig därifrån.

ROLLPERSONERNA KOMMER OMKRING UTSATT TID

Lyckas slaget hittar de paketet som om de misslyckats med ett tidigt slag, enligt ovan, och behöver klara ytterligare trubbel för att ta sig därifrån. Se nästa TRUBBEL för mer info.

Misslyckas slaget ser de MICHAIL hitta paketet och ta sig därifrån med det, men de kan givetvis spåra honom eller bara ta sig till TORPET och försöka få tag på det därifrån. När han återvänder till sitt torp, så kommer han gömma paketet på lämpligt, men obestämt ställe (t.ex. garderoben, men kanske bakom konserverna i förrådet eller inuti fåtöljen, vilket ställer till TRUBBEL för RP, som kan lösas med UNDERSÖKA under förutsättning att MICHAIL inte är hemma när de letar runt (vilket dock är osannolikt – han kommer stanna hemma för att vakta över paketet). Är han det, så använd i sådana fall ett UTÖKAT TRUBBEL för att lösa situationen, t.ex. genom att locka ut honom ur huset eller smyga sig in nattetid och sedan hitta gömstället. Har MAGNETRINDRÖNAREN inte saboterats kommer den nu vakta TORPET.

Trubbel: Komma undan

Är rollpersonerna på plats tidigt, men misslyckades hitta PAKETET snabbt, eller om de kom dit omkring utsatt tid och lyckades med slaget, så behöver de ta sig därifrån utan att MICHAIL fångar dem (eller rättare sagt den som har PAKETET) och därmed får tillbaka PAKETET. Detta kan lösas på lite olika sätt, vilket är upp till rollpersonernas påhittighet, men kan t.ex. använda SMYGA för att gömma sig tills han tröttnar på att leta efter dem, RÖRA SIG för att springa iväg, KÄMPA för att försöka sinka MICHAIL tillräckligt att de kommer iväg. Rollpersonerna slår individuellt, men det behöver inte vara för samma färdighet och bonuseffekter från vad de än slår för kan användas för att hjälpa andra rollpersoner att lyckas.

MICHAIL har dock ett par fördelar, dels är han vältränad i att spåra och dels kan han nyttja MAGNETRINDRÖNAREN, om den inte saboterats. Detta gör att det är MYCKET SVÅRT att komma undan MICHAIL själv och har han drönaren blir det NÄSTAN OMÖJLIGT. Dock blir utfallet lite olika beroende på om han har drönaren eller inte. Har han den inte, och rollpersonerna misslyckas komma undan, får han tag på paketet. Har han drönaren, och rollpersonerna misslyckas, så kommer de fortfarande ha PAKETET, men TRUBBLET i SCEN 5 blir svårare. Se den scenen för mer information.

Är de på plats tidigt och lyckas med UNDERSÖKA, eller kommer omkring utsatt tid och misslyckas med slaget, så behöver detta trubbel inte slås, utan leder vidare till andra scener automatiskt, enligt ovan.

Scen 5: Konfrontation

Ingen färdig text att läsa upp här, eftersom scenen kan utspela sig på olika platser, men ge spelarna en beskrivning av att rollpersonerna ska känna att de är under stress nu, att de är jagade och att de känner sig hotade. **Vad gör du för att inte visa hur skraj du egentligen är?**

Ger rollpersonerna hårddisken till en vuxen kommer de bara lägga den på något uppenbart och helt oskyddat ställe och inte alls tro att det är något viktigt på den, vad rollpersonerna än säger, vilket öppnar för att MICHAIL tar tillbaka den.

Tänker rollpersonerna själva dekryptera hårddisken på SKROTLAGET eller i BIBLIOTEKET, eller om MICHAIL tror att de har den (vare sig det stämmer eller inte), kan det vara lämpligt att ha denna scen med en slutkonfrontation mellan MICHAIL och rollpersonerna för att slutgiltigt bestämma vem som får kontroll över PAKETET. MICHAIL är beväpnad, men utspelar sig scenen på BIBLIOTEKET är han försiktig med att inte dra uppmärksamhet till sig själv, utan kommer istället t.ex. utlösa brandlarmet för att locka ut folk ur byggnaden. På SKROTEN har han dock inga sådana hämningar och kan använda sitt vapen för att försöka få tillbaka paketet, vilket ökar svårighetsgraden för TRUBBEL med ett steg.

Rollpersonernas handlingar bör fälla avgörande vad som händer – kom ihåg att det finns inget rätt eller fel slut här, utan det ska vara upp till rollpersonerna och ge dem en passande avslutning.

Trubbel

I denna scen har rollpersonerna initiativet och kan välja lämplig plats, vilket betyder att du behöver vara flexibel och improvisera vad som händer. Förslagsvis kan rollpersonerna diskutera vad de vill göra för att lösa situationen och då få slå mot ett UTÖKAT TRUBBEL. Kom de undan från scen 4 utan att MICHAIL upptäckte dem direkt bör detta UTÖKADE TRUBBEL vara med NORMAL HOTNIVÅ, annars bör det vara ett MYCKET SVÅR HOTNIVÅ, dvs. tre gånger antalet rollpersonerna framgångar som behövs eller NÄSTAN OMÖJLIGT, om de samlat på sig flera nackdelar och befinner sig på SKROTEN, där MICHAIL kan använda sitt vapen åtminstone för att hota och skrämma barnen.

Ett misslyckande här (vilket betyder att MICHAIL kommer över PAKETET) bör dock inte vara slutet på mysteriet, utan gå istället vidare till SCEN 6. De får ändå fram informationen på hårddisken (om de dekrypterat den).

Ett lyckat slag innebär att de får fram informationen och på något sätt kommer undan MICHAIL med PAKETET, som nu får återvända till Sovjetunionen tomhänt och får intensivt fundera ut en bra ursäkt för sitt misslyckande, som gissningsvis inte inkluderar att han blev stoppad av ett gäng barn.

Scen 6: Extraktion

Ingen färdig text här heller, men de övergripande känslorna du gärna får förmedla till spelarna och deras rollpersoner är desperation, att det är bråttom och att det är nu eller aldrig – sista chansen.

Beroende på om rollpersonerna stulit eller saboterat gummibåten eller inte och under förutsättning att MICHAIL har PAKETET, så utspelar sig denna scen lite annorlunda. Finns gummibåten kvar tar MICHAIL den för att möta upp ubåten som planerat på första mötesplatsen (där han lämnades av, precis innanför vikens mynning). Kan han inte använda gummibåten, kommer han istället gå ner till MARINAN i Djurö, för att där stjäla en båt och ta sig ut till den sekundära mötesplatsen. Rollpersonerna har denna tid på sig att försöka återfå hårddisken, men gör det klart för spelarna att väl ute på öppet vatten är det i princip omöjligt att stoppa MICHAIL att nå ubåten. Uppfinningsrika spelare kan möjligen komma på en lösning och låt dem i sådana fall försöka. Kom ihåg att det inte finns något önskvärt slut till detta mysterium, utan det viktiga är att det känns trovärdigt, så låt det hela spelas ut naturligt och belöna bra idéer från spelarna.

Har MICHAIL inte PAKETET i det här läget så kommer han ge upp och ge sig av hemåt på bästa möjliga sätt. Det finns i detta läge ingen direkt poäng med att låta rollpersonerna försöka förhindra honom från att fly, eftersom det inte kommer leda till något egentligen, men vill de ändå försöka stoppa honom så kan du givetvis låta dem spela ut det.

Varför känns det som om du kan andas igen, nu när spionen åkt iväg?

Trubbel

En viktig aspekt här är att MICHAIL inte vill dra uppmärksamhet till sig, så länge han inte har bråttom, vilket ger rollpersonerna utrymme att agera, framförallt om de gjort så att han inte kan använda gummibåten.

Flyr han ändå via gummibåten och rollpersonerna försöker stoppa honom, så bör det räknas som ett MYCKET SVÅRT TRUBBEL. Behöver han istället ta sig ner till MARINAN, så kan det beroende på hur rollpersonerna antar sig situationen antingen vara ett vanligt TRUBBEL eller ett NORMALT UTÖKAT TRUBBEL. Misslyckas rollpersonerna med detta trubbel, så kommer MICHAIL undan.

Scen 7: Slutscen

Låt barnen ha en scen tillsammans där de kan diskutera vad de varit med om tillsammans. Förklara i klartext för spelarna vad de lyckats eller misslyckats med och be dem spela ut sina rollpersoners tankar och känslor kring detta.

EFTERSPEL

Så vad händer om MICHAIL kommer undan med paketet? Det lämnas öppet för dig att bestämma, det är bara tänkt som en del i ett slutbildspel i datorrollspel. Kanske Challenger-katastrofen ett och ett halvt år senare inte är en olycka, utan rymdfärjan kanske blir nedskjuten av ett nytt, sovjetiskt vapen? Det är upp till dig! Känslig, militär forskning har läckts till ryssarna, så rollpersonerna bör ha en olustig känsla om framtiden, även om konsekvenserna inte märks av på väldigt länge.

Låt varje rollperson hursomhelst få en avslutande scen, antingen på kollot – t.ex. när de blir hämtade – eller när de kommit hem igen. Kanske låtsas de som om inget har hänt och världen har sin gång eller kanske så personalen oroar sig för en av rollpersonerna som skadat sig. Uppmuntra spelarna att vara kreativa och koppla scenen till mysteriets händelser och vad de lärt sig av det.

FÖRÄNDRINGAR

Be spelarna fundera över hur deras rollpersonerna utvecklats och förändrats av händelserna på och omkring kollot. Vissa kanske har fått en ny stolthet av det de gjort, ett nytt problem av det de utsatts för eller en ny ikonisk ägodel från något de hittat eller byggt.

MEDVERKANDE

Följande personer har en roll att spela i mysteriet och kan förväntas att rollpersonerna interagerar med på något sätt. Utöver antagonisten, den sovjetiska spionen Michail, så beskrivs här kolloledarna Benny, Gunilla, Gunnar och Maarja, bibliotekarien Yvonne och den Konsumanställde Ola. Efter dessa listas också kort några personer, som du kan använda vid behov och önskemål, eller bara använda som inspiration för egna personer.

Benny Höglid

Vad säger ni, barn – ska vi grilla korv ikväll igen?

51-årig föreståndare på sommarkollot. Oförbätterlig friluftsmänniska, men med kort tålamod. Tycker att det finns många sätt att skada sig på i naturen, så därför behövs disciplin, men är ständigt oroad över att barnen inte lyssnar och blir snarare uppgiven än arg, om de ställer till med hyss eller inte följer uppsatta regler. Påpekar gärna detta, men delar aldrig ut några konsekvenser, då han är alldeles för konflikträdd.

Vad gör Benny så tröttsam att lyssna på?

Del i mysteriet

Kan hjälpa till med allt som heter friluftsliv, överlevnad och, kanske det som intresserar rollpersonerna mest, kartläsning genom att KONTAKTAs om detta, eller om rollpersonerna gissar eller redan vet att han kan läsa koordinater, CHARMA.

Gunilla Björkman

Kom igen – alla tillsammans nu! Åååhhh…

42-årig föreståndare på sommarkollot. Idealistisk hippie som håller kvar vid sin gamla livsåskådning, trots att samhället i stort vänt sig från det. Alltid positiv, naturälskare.

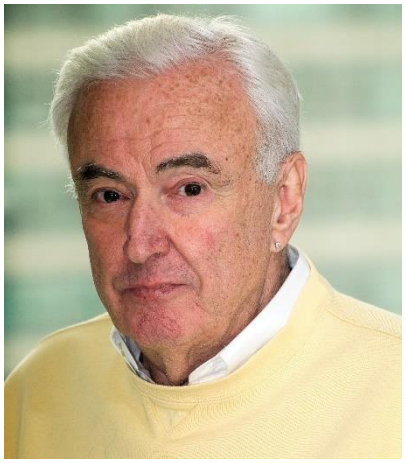
På vilket sätt är det uppenbart att Gunilla tror att det är 70-talet fortfarande?

Del i mysteriet

Kollots eldsjäl har inga specialkunskaper som förväntas användas i mysteriet, men kan användas av sluga rollpersonerna för att undkomma TRUBBEL med Gunnar om hon CHARMAs.

Gunnar Svedberg

Hrmpf. Bränt barn skyr inte elden. De luktar bara illa.



59-årig föreståndare på sommarkollot. Gammalmodig traditionalist, som förstår att barnen är där för att föräldrarna inte vill ha bråkstakarna hemma och därmed måste uppfostras. Punktlig paragrafryttare.

Delar gärna ut konsekvenser, men undermineras av de andra föreståndarna, framförallt Gunilla. Gunnar förkunnar att sen ankomst till middag gör att de får gå hungriga, men de andra ser

till att smussla grillad korv till de drabbade när Gunnar är för upptagen med sina böcker.

Vad är det med Gunnar som gör att ni passar er runt honom?

Del i mysteriet

Gunnar är inte tänkt att hjälpa barnen, utom vid hot om fysiskt våld, utan kan istället vara TRUBBEL för rollpersonerna att hantera för att de ska kunna fortsätta sin utredning obehindrat.

Maarja Kuus

Ta det lugnt, Gunnar. Får de lite ont, så lär de sig.

29-årig föreståndare på sommarkollot. Est, som pratar ryska hjälpligt, även om hon helst inte vill, men talar felfri svenska. Älskar barn, natur och gruppaktiviteter.

Varför är Maarja er favoritledare på lägret?

Del i mysteriet

Kan KONTAKTAs för att översätta ryska texter rollpersonerna hittar.

Michail Koroljov

Tack. (följt av kort nick)

30-årig Spetsnaz-agent tillhörande GRU. Försiktig och metodisk. Har väldigt begränsad svenska, men de få ord han kan uttalar han perfekt och går inte att urskilja från en infödd svensk. Han har bredare ordförråd, men sämre uttal, i engelska.

Kan förslagsvis kallas grodmannen eller spionen, när du pratar med spelare om honom.

Vad är det som gör att ni får kalla kårar när ni ser honom?

Motivation

MICHAILs motivation är enkelt – att lämna landet med PAKETET i behåll – och han är beredd att gå långt för att uppnå det, inklusive att använda våld, även om han föredrar att hålla sig i kulisserna. Han är inte rädd för att röja sin närvaro, om det skulle behövas.

Ola Svensson

Aah, va vill du?

22-årig oengagerad och uttråkad KONSUM-medarbetare och hemlig kommunistsympatisör. Bor ensam i en liten etta i Djurö.

På vilket sätt ser han nyvaken ut?

Del i mysteriet

Är MICHAILs kontakt och har fått en lapp med bl.a. koordinater han blivit ombedd att överlämna till den som ger rätt kodfras, men kommer inte luras att ge den till barn. Se spelarinfo 3.

Förvarar lappen med kodfrasen i sin jacka, som hänger i personalrummet på KONSUM, fram till en kvart innan avtalad tid, då han kommer på att han inte har den på sig och går att hämta den. Ett alternativ här är att han inte kommer på det, utan går för att hämta den medan MICHAIL väntar otåligt kvar i butiken, vilket ger rollpersonerna en chans att ta kontroll över informationen (men det går givetvis att komma åt informationen på andra sätt senare). Han fick lappen för flera dagar sedan, via brev, och är inte överdrivet försiktig med hur han hanterar den.

Yvonne Hagström

**hrm hrm* (hytter med fingret) Dämpa er lite, barn, så ska vi se vad jag kan hjälpa er med.*

44-årig bibliotekarie på det lilla biblioteket i Djurö. Gift, men barnlös mot sin önskan, och bor i enkel villa i utkanten av Djurö. Allergisk mot ljud, men hjälpsam mot de som sköter sig. Älskar katter.

Hur går hon klädd?

Del i mysteriet

Som ansvarig för biblioteket kan Yvonne hjälpa rollpersonerna som CHARMar henne med att översätta ryska och ge tillgång till datorn, för att dekryptera hårddisken eller programmera om MAGNETRINDRÖNAREN. Hon kan även hjälpa till med allmänkunskap, som att hitta kartkoordinater och att veta att AM1345 är en radiofrekvens.

Biroller

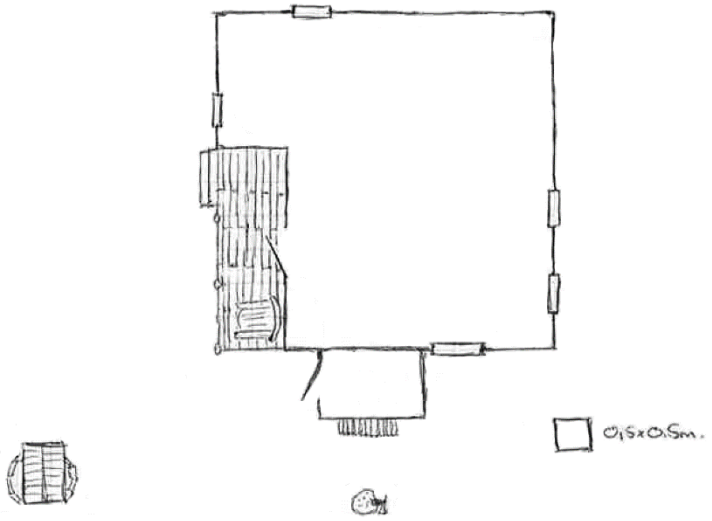
För att komplettera de medverkande ovan finns här en handfull personer du kan fylla ut mysteriet med, om du vill ha någon ytterligare att plocka in för att hjälpa, stjälpa eller bara sätta färg på tillvaron för RP. Använd som du önskar eller inte alls.

- Göran, 67-årig pensionär som gillar att promenera i naturen och som längtar till hösten älgjakt.
- Henke, 15-årig bråkstake och motvillig kollomedverkande, som smyger iväg för att röka bakom baracken.
- Johan, 32-årig dryg, nyrik och pedant småbåtsägare.
- Klara, 25-årig hjälpsam butiksanställd i MARINAN.
- Rut, 74-årig folkskygg och excentrisk men harmlös enstöring som har ett gömställe på SKROTEN och kan stället utan och innan.
- Siw, 45-årig KONSUM-anställd som ogillar ungar som smyger omkring och snattar – vilket alla ungar gör.

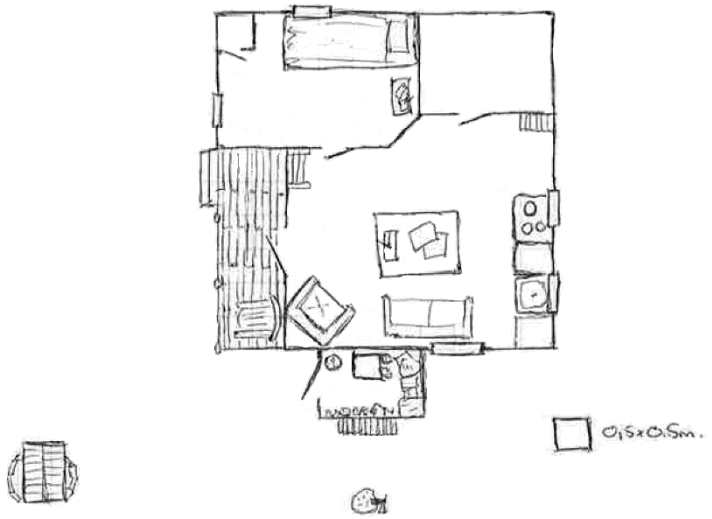
SPELLEDARKARTA

SPELARKARTA

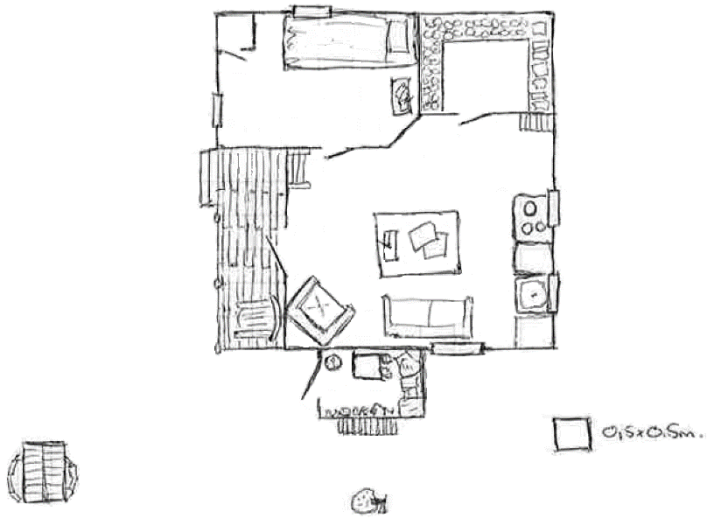
TORPKARTOR



Torpet vid första anblick



Tittandes in genom fönster



Torpets hela insida

SPELARINFO ATT DELA UT

#1 Uppdragsbeskrivningen

Прибыть с-1-7 59°20’55.2”н 18 °44’02.9”E

Встречайте контакт Konsum, четвертый звонок 1430

Код У вас есть куриные равиоли? (шведский)

ответитьМы ждем доставки на следующей неделе (шведский)

Первое место встречи совпадает с местом проведения, Суббота в 0800

второе место встречи к югу от Tallkobben, Суббота в 1500

#2 Översatt uppdragsbeskrivning

Anländ station S-1-7, 59°20’55.2”N 18 °44’02.9”E

Möt kontakt på Konsum, torsdag klockan 1430

Kodfras Var kan jag hitta kycklingravioli? (svenska)

Svarsfras Vi väntar en leverans nästa vecka (svenska)

Första mötesplats samma som avsläpp, lördag klockan 0800

Andra mötesplats söder om Tallkobben, lördag klockan 1500

#3 Lappen på Konsum

59°20’04.8”н

18°43’36.9”E

1500

Дерево

#4 Översatt lapp från Konsum

59°20’04.8”N

18°43’36.9”E

1500

Träd