

Därkungens Kall



LUKAS.02

Nitro Axlzon, Lex Zodeldorf, Qina Eufirmsdaughter,
Zapp Ågreen och Armada Cool

Dårkungens kall



"Muskelbyggaren Nitro som vandrat främst i ledet stannade upp och pekade ut i mörkret. Där var den, bara ett tiotal meter ifrån dem, men ändå knappt synbar. En bucklig rostig lucka på en liten gräsbelagd kulle. Ingången till en utforskad historisk skatt. En ovärderlig rikedom av information som äntligen skulle fylla de tomma raderna i den Norrländska Republikens historieböcker. Ingången till en avlägsen episk tid då legender föddes, det goda kämpade mot det onda och dansbandsmusik fortfarande var laglig. Det var utan tvekan ingången till moster Gretas potatis-källare.

Föga anade de att mer än bara nyfikenhet hade drivit dem till denna plats. Det var ett kall. Dårkungens kall. I natt skulle jorden gå under."

Bakgrund till handlingen

Det är den 17:e september 2098. Trots stora problem med hög arbetslöshet och missväxt firar "Fria Norrländska Republiken" (FNR) femtioårsjubileum i år. De fem rollpersonerna är alla barndomsvänner och studerar på Jokkmokks universitet. Genom ett gemensamt illegalt släktforskande har de funnit ett mysterium i sin släkts förflutna. Stora delar av FNR:s historia är mörklagd och i centrum för dessa händelser står en viss Greta Wallander. Vem var hon? Vad gjorde hon som var så hemskt att det måste hållas hemligt för republikens invånare?

De fem lagtrotsande släktforskarna har bestämt sig för att gå till botten med mysteriet och skaffa bevis för sina forskningsresultat. En hemlig expedition till det förbjudna området "Urskog 51" skall ge dem svaret på deras frågor.

Äventyret börjar här.

Släktforskningsresultatet

Spelarna tar del av denna text genom sina karaktärsbeskrivningar. Karaktärerna har olika mycket info om släktforskningens resultat.

Ett mäktig kriminellt geni vid namn Greta Wallander (ofta benämnd med epitetet "Moster" i äldre dokumentationer) försökte under slutet av 1900-talet att med maffialiknande metoder manipulera släktlinjerna för att sätta sig själv på toppen i en av norrlands mäktigaste släkter. Hennes försök misslyckades till följd av en liten grupp anonyma hjältar som kallade sig "De skäggiga dårarna", en av medlemmarna i gruppen var Bodil Bengtsson. (Se "De skäggiga dårarnas eskapad" för vidare info om dessa händelser).

I ett försök att återta sin rikedom och makt gjorde Greta på nytt entré ett par år senare. Med hjälp av droger, teknisk apparatur och en ihärdig aerobicsturné på landets pensionärshem lyckades hon bygga upp en arbetsstyrka bestående av pensionärer, ungkarlar och forskare. En underjordisk bas byggdes i en grusgrop utanför Yllehult i södra Sverige och en fruktansvärd domedagsbomb innehållandes hög-koncentrerad svett konstruerades. Hon planerade att få ihop en anseende rikedom genom

utpressning mot Sveriges regering. Dessa planer avbröts dock abrupt då ett mindre sällskap släktingar under ledning av Bodil Bengtsson infiltrerade basen och förstörde den. (Se "Blod, svett och dårar" för vidare info om dessa händelser).

En tid av oroligheter följde detta ur vilken två fraktioner växte fram. Gretas Imperialister och Bodils Frihetskämpar. Efter år av gerillakrig i de djupa norrländska skogarna så samlades de två sidorna för ett avgörande slag år 2009. Det finns inte mycket dokumenterat kring detta stora slag. Men enligt legenden skall tusentals släktingar under ledning av Bodil Bengtsson ha deltagit i kampen mot Moster Greta och hennes anhängare. Under ett episkt ögonblick lär de två ha stått i direkt närkamp ute på de öppna fälten mellan pensionärshemmet Endstatiån och Moster Gretas stuga. Bodil gick segrande ur kampen och Moster Greta drevs tillbaka in i sin stuga, svårt sårad och ordentligt röksugen. Striden slutade med att en kärnvapenexplosion av okänt ursprung förintade Moster Gretas stuga och hennes anhängare. Bodil Bengtsson och större delen av hennes allierade stupade också. Myndigheterna mörklagde händelsen och skogarna kring platsen spärrades av och fick kodnamnet "Urskog 51".

Efter den stora slutstriden så stabiliserades resterna av den stora slakten och man kom samman till en stor träff. Man blev överens och beslutade att gemensamt förvalta de stora rikedomarna från skogen och gruvdriften.

Många årtionden senare uppkom ett gyllene tillfälle som ledde till släktens största bedrift någonsin. Uppmuntrad av framgångarna med broarna till Gotland och Finland beslöt sig Svenska regeringen för att bygga en bro till Polen år 2047. Beslutet visade sig snart vara ett misstag. Sverige fick svåra ekonomiska problem och tvingades sälja ut Norrland till högstbjudande. Slakten tog med fula knep hem budgivningen och bildade 2048 Fria Norrländska Republiken. Landets mörka och blodsbesudlade historia tystades ned och glömdes bort av gemene man under årens lopp.



Handlingen i korthet

De fem studenterna ger sig av till det förbjudna området "Urskog 51" för att finna bevis för sina släktforskningsresultat. De finner Moster Gretas potatiskällare och gör många intressanta observationer, men någon annan finns på platsen. Snart finner man att en underjordisk raketbas döljer sig under resterna av Moster Gretas stuga. Gruppen hamnar ombord på en raket som tar dem till en okänd bas på månens baksida. De upptäcker att Moster Greta fortfarande är vid livet (hennes hjärna är det åtminstone) och har planer på att förstöra Fria Norrländska Republiken med en gigantisk laser. I ett försök att rädda sitt hemland utlöser gruppen av misstag basens styrraketer och månen hamnar på kollisionskurs med jorden. MonsterGreta (framtidsversionen av Moster Greta) flyr genom en duschkabin (tidsmaskin) och rollpersonerna har inget annat val än att göra detsamma. Utan kunskap om hur kontrollerna fungerar hamnar de 60 år bakåt i tiden och får på plats uppleva händelserna de själva forskat kring. Idyllen är dock kortvarig då MonsterGreta någonstans längre tillbaks i det förflutna börjar manipulera i tidslinjen för att säkerställa sin framgång i framtiden. Rollpersonerna får i uppdrag av frihetskämpen Bodil Bengtsson att återställa tidslinjen och besegra MonsterGreta. Gruppen hamnar så småningom vid ett släktkalas i norrlands djupa skogar. En brännpunkt i tidsrymden där allt hänger på en händelse. Att husets TV går sönder.

Sverige och Norrland 2098

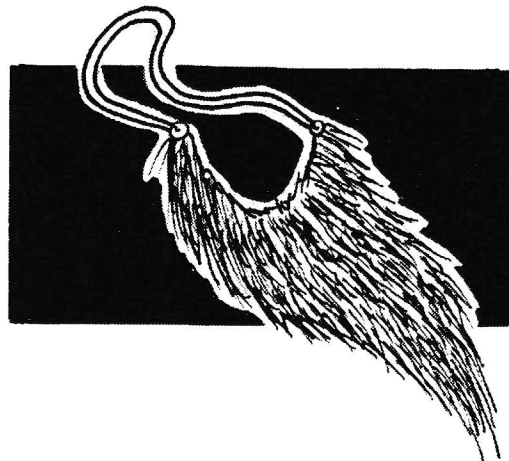
Beskriv världen år 2098 för spelarna innan spelet börjar.

Världen 2098 är inte riktigt som den har varit, om man säger så. Om man ska uttrycka sig positivt kan man ju säga att det åtminstone hänt något på hundra år. Sverige är delat i två självständiga stater. Sverige och den Fria Norrländska Republiken (FNR). Dessa två stater delas av det förbjudna området "Urskog 51". För övrigt är Sverige medlem i Europeiska Förenta Staterna (EUS), men FNR vägrar att gå

med. Mest eftersom EUS vill förbjuda snus.

FNR styrs av en liten folkvald regering som avgörs genom handuppräckning på Jokkmokks torg vart tredje år. FNR:s nuvarande regering har gjort sig kända för att föra en mycket human och folklig politik. Bland annat är hembränning legaliserad medan innehav av dansbandsmusik kan resultera i år av straffarbete i republikens saltgruvor.

Jokkmokk är FNR:s huvudstad och har vuxit ofantligt i storlek de senaste sjuttio åren. I stadens centrum reser sig höga skyskrapor med hissar som kan gå både upp och ner. I Jokkmokk finns även en flygplats, en centralbank och norra halvklotets största och modernaste bingohall. Det har gått utför med miljö och välstånd i Norden. Surt regn och radioaktiva rester har gjort att det inte längre går att odla grödor utomhus. I desperata försök att dra in mer pengar till statskassan har Sverige skövlat all skog söder om Östersund och exporterat till Tyskland. Landskapet mellan Malmö och Östersund domineras därför av lervälling, ormbunkar och en och annan soptipp. FNR har behållit en del skog i hopp om att få en och annan turist. Ozonskiktet är inte mycket att hänga i julgranen. Solskyddskräm måste bäras om man ska vistas utomhus oskyddad en längre tid.



Kapitel 1 – Urskog 51

Där rollpersonerna gör ett inbrott i sanningens tjänst och hamnar på raketen Dårkungen som tar dem till en främmande plats.

Att ta sig till Urskog 51 är ingen lätt sak. Från Jokkmokks tågstation kan man åka tåg till den avlägsna fågelskådarutposten "Sparvtrasten". Därifrån väntar en vandring på flera mil till fots. Med X3000-tåget tar resan till utposten knappt 20 minuter. Tåget är fyllt av snokare och dumskallar som bär mängder av kameror och enorma kikare. RPna verkar vara de enda ombord som inte ska ägna sig åt fågelskådning. Under resans gång tar Armada fram en låda med svarta lösskäggsom hon övertygar gruppen att bära (Handout 1). Hon kan inte riktigt förklara varför, men det är viktigt att de förblir på. Det är trots allt en av de få saker de med säkerhet vet om "De skäggiga" och deras aktiviteter för 100 år sedan. Kanske har skäggen någon form av skyddande effekt.

Väl framme vid fågelskådningsutposten kan den långa vandringen börja. Tio timmar tar det innan de nått fram till "Urskog 51". Större delen av vandringen har skett genom svår terräng och man har endast funnit ett fåtal stigar.

Det har nu hunnit bli sent och det är ganska kyligt. Totalt mörker skulle råda om det inte vore för den klara halvmånens ljus. Någon form utav bevakning av området har RPna inte märkt av, men det är bäst att ta det säkra före det osäkra. Zaap har sin silverfärgade navigationsutrustning påslagen och den ger med jämna mellanrum ifrån sig tysta pip. De är på rätt kurs.

Snart når gruppen fram till ett tämligen ordinärt stängsel med taggtråd längst upp. Några meter längre bort på stängslet finns en skylt, "Urskog 51 – Varning för livsfarlig radioaktivitet". Om RPna använder sin utrustning för att kontrollera radioaktiviteten så

kommer de finna att den är knappt över det normala.

Stängslet är lätt att klippa upp. Eventuella försök att istället klättra över kommer att lyckas men också resultera i flertalet sönderrivna byxor. Väl på andra sidan återstår ett par kilometers vandring. Stämningen är tryckt. Det är först nu som expeditionen övergått till en olaglig handling. Norrlandska Republikens straffsatser är inte nådiga när det gäller grovt intrång. Fleråriga samhällstjänster som golvmoppare, kolputsare och bingoutropare är inte ovanligt.

Urskogen börjar tätna ordentligt nu och det blir allt svårare att ta sig fram. Lösskäggen envisas med att fastna i grenarna och det blir allt mörkare då månljuset inte förmår att ta sig igenom den täta vegetationen. Flera i gruppen har en obehaglig känsla av att de inte är ensamma, att någon bevakar dem. Emellanåt hörs avlägsna ljud av kvistar som knäcks.

Plötsligt öppnar terrängen upp sig på ett mycket onaturligt sätt och efter bara ett tiotal meter blickar gruppen ut över ett öppet fält som sträcker sig längre än de kan se i det svaga månljuset. Det finns knappt någon växtlighet alls på fältet, små områden av gräs växer på den annars grusiga och något svartbrända marken. Zapps metalldetektor ger utslag med täta mellanrum.





Det finns gott om metall i marken. Här och var sticker det upp en rostig kratta, ett paraply eller något annat tillhygge. Ett säkert tecken på att det var på detta fält som det stora släktslaget utspelade sig.

Kanske femtio meter framför dem kan de urskilja konturerna av en ruin. Pensionärshemmet Endstatiån. Ett säkert tecken på att de är nära sitt mål.

Qinas geigermätare tickar till lite extra men håller sig inom de säkra värdena.

Plötsligt är den där, Nitro är den förste som får syn på den. En järnlucka i marken. Koordinaterna stämmer, detta är ingången till vad som är kvar av moster Gretas gård, luckan till potatiskällaren.

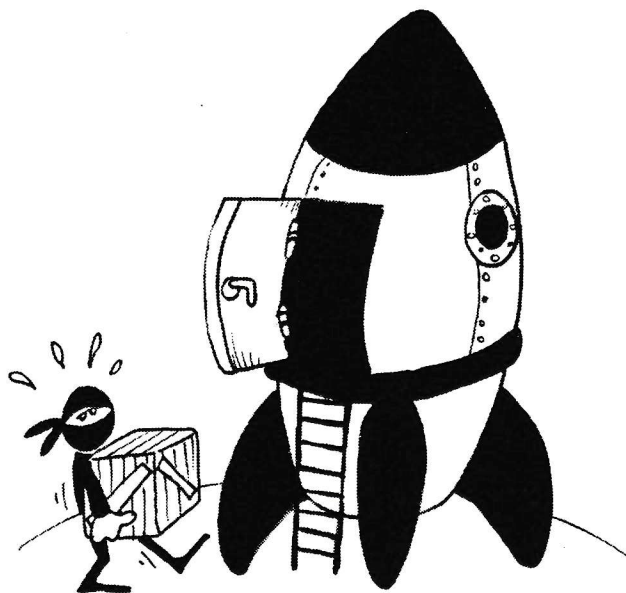
En kommandocentral

Att öppna luckan går förvånansvärt lätt, den gnisslar inte ens. Man skulle kunna tro att en 90 år gammal oanvänd järnlucka borde rosta igen. Under luckan finns en brant stentrappa som leder ett par meter ner under marken. Det stora rum som möter dem är tydligt det som användes som kommandocentral under det legendariska släktslaget på fälten ovan dem. Den hängande glödlampan i mitten av rummet går märkligt nog att tända och det är förhållandevis städat och ordnat i rummet. På väggarna sitter kartor och propagandaaffischer uppsatta föreställandes Moster Greta med stora släktskaror som sluter upp bakom henne. "Greta – Beslutsamt och starkt ledarskap" lyder budskapet. På bordet finns en fälttelefon och en karta ligger utbredd. På den kan man tydligt följa Gretas Imperialisters nederlag och deras reträtt tillbaka mot stugan. Om RPna söker igenom rummet kommer de att finna en fjärrutlösare till en bomb. Ett tydligt bevis på att det var Moster Greta som var ansvarig för kärnvapenexplosionen.

Lex hittar dessutom i största hemlighet några välbevarade LP-skivor med Storleifs (Handout 2).

En dold raketbas

En av RPna hittar en lönndörr i rummets bortre vägg. Bakom den döljer sig en tjugo meter lång



grävd gång brant lutandes nedåt. I slutet av gången finns en dörr. Dörren har tydligen inte varit öppen på väldigt länge och kärvar lite till en början men går snart upp. Ljus strålar in i den mörka jordgången och varm luft strömmar mot gruppen.

När deras ögon vant sig vid ljuset kan de genom dörren se lådor, mängder av stora trälådor. De står symmetriskt uppställda i 10 meter höga staplar en bit från dörröppningen. Vissa lådor bär emblemet MG på sidorna. Ljud från maskiner hörs och det förefaller vara en stor lagerlokal som man har framför sig. Även röster kan urskiljas men varifrån går inte att se då lådorna skymmer sikten i alla riktningar. Det går följaktligen att gå in i lagerlokalen utan att synas. Dörren visar sig vara närmare en meter ovanför lagerlokalens golv och det är ganska tydligt att den sedan länge slutat att användas. Rollpersonerna är helt omringade av lådor men det finns en smal kanal mellan dem där det går att komma fram.

Synen som möter dem när de kommer ut en bit mellan lådorna är imponerande. Lokalen visar sig vara stor som en fotbollsplan och det kupolformade taket är mellan 10 och 50 m högt. På en plattform i mitten av det jättelika rummet står en stor svartfärgad raket, namnet "Dårkungen" står tydligt skrivet på sidan av den. I taket ovanför raketen finns två stora stängda

luckor. Mängder av svartklädda ninjor håller på att lasta lådor på raketen, det verkar vara bråttom. Tekniker jobbar på att göra raketen startklar.

En skrämmande upptäckt

Nära raketen står en rundlagd skäggig man. Armada känner igen ansiktet på honom från ett historiskt foto (Handout 3). Det är Lars Odeldorf, legendarisk bonde som kämpade på Bodil Bengtssons sida. Hur kan han vara här? Han gick under i det stora släktslaget för 90 år sedan. Odeldorf går fram till en kontrollpanel nära ingången till raketen. Plötsligt uppenbarar sig ett blåskimrande hologram framför honom, en person i naturlig skala. Han gör honnör och börjar sedan tala till hologrammet. Det går inte att höra vad han säger men det förefaller som om han avlägger rapport och tar emot instruktioner. Med hjälp av Zapps kikare kan en skrämmande upptäckt göras. Hologrammet är en projicering av ingen mindre än moster Greta. Inte en dag äldre än på de bilder man funnit under släktforskandet. Även hon gick under i det stora

släktslaget för 90 år sedan.

Dessa upptäckter är naturligtvis mycket oväntade och sätter rollpersonernas mod på prov.

Tänkbara utvecklingar:

1. Gruppen smyger sig närmare och gömmer sig i en låda som ska packas på raketen.
2. Gruppen blir tillfångatagen och inpackad i en låda som skickas iväg med raketen.
3. En låda kommer fram och berättar att de ska gömma sig i den (fast det är inte speciellt troligt, som SL bör du inte styra handlingen i den riktningen).

Efter ca en halvtimme inne i lådan börjar det mullra och skaka. En fruktansvärd G-kraft trycker ned RPna till lådans botten. "Dårkungen" har lyft, men vart är den på väg?





Kapitel 2 – Månbasen

Där rollpersonerna upptäcker att de hamnat på månen och tvingas försöka stoppa återkomsten av en levande legend.

En ny ond sanning

Monster Greta överlevde kärnvapenexplosionen för 90 år sedan och har sedan dess lyckats hålla en låg profil och undgått att bli upptäckt. Hennes sönderrökta kropp har naturligtvis inte tagit henne till den ansevärt höga åldern 153 år. Kort efter det slutgiltiga släktslaget år 2009 så lurade hon Professor Hasseltoft att transplantera hennes hjärna till en robotkropp. Hon blev MonsterGreta. Med åren har hon uppgraderat denna robot till den mäktiga krigsmaskin den nu är. Hennes behov av hämnd har inte svalnat under de 90 år som har passerat, snarare tvärtom.

Under de senaste fem åren har MonsterGreta transporterat upp material till månen och där byggt en bas för ett enda syfte. Nämligen att förstöra FNR (Fria Norrlandska Republiken), det vill säga alla de ättlingar till den släkt som förkastade henne som släktöverhuvud.

En stor del av månens baksida har skalats bort för att ge rum för en gigantiskt stor spegel. Genom att i rätt ögonblick vända månen med väldiga styrraketer så kommer solens ljus att reflekteras på den stora spegeln. Detta ljus

koncentreras sedan i stora prismor som placerats ut mellan månen och jorden och bildar en enormt kraftfull laserstråle som riktas mot FNR.

En något omständig, kostsam och riskabel plan till och med för Mo(n)ster Greta. Men med åren har nikotinet gett henne storhetsvansinne.

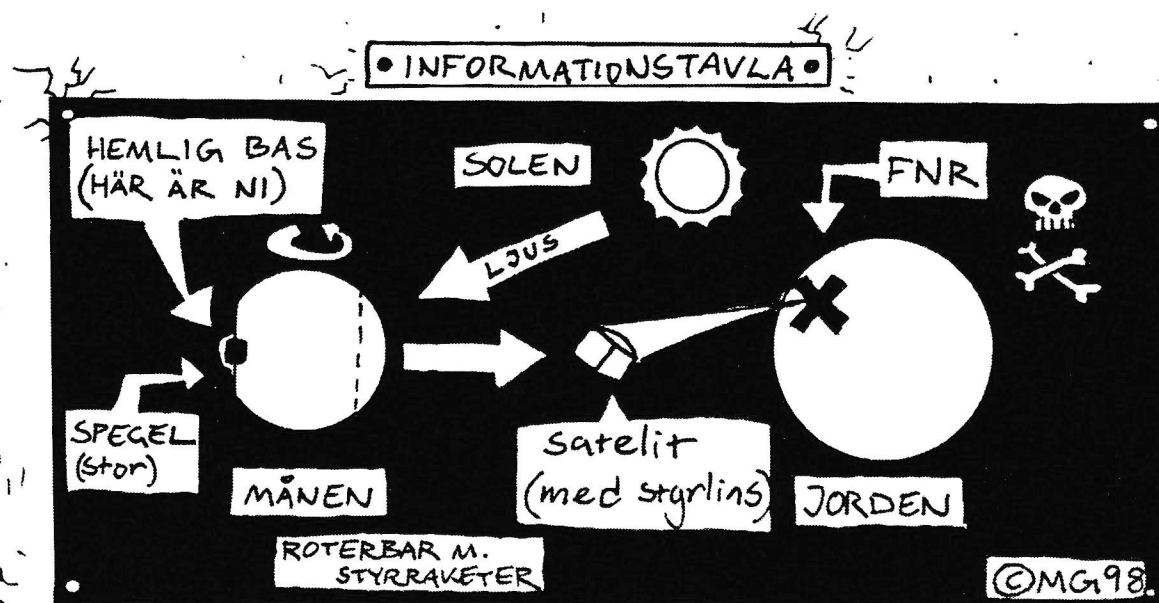
Ankomsten

Efter att ha färdats i ett par timmar når rymdskyteln sin slutdestination och landar mjukt i en hangar på MonsterGretas hemliga månbas. Men detta har naturligtvis inte rollpersonerna en aning om inne i sin låda. Om de blev tillfångatagna på jorden och transporterade hit som fångar så kommer de nu att föras direkt till MonsterGreta i kontrollrummet.

Om de smög sig ombord på skytteln har de nu möjligheten att smyga vidare och undersöka basen. De kommer att stöta på en datorskärm som visar upp en illustration över basens konstruktion och syfte (Handout 4). Kanske klarar de av att lista ut planen att förstöra FNR. Kort efter detta blir de tillfångatagna och förda till kontrollrummet (där MonsterGreta väntar).

Månbasen

Basen verkar främst vara tillverkad i vit plast och aluminium. Det är gott om plexiglasfönster att se ut genom, men jorden syns inte till då basen



är byggd på månens baksida (varför den har kunnat undgå att bli upptäckt från jorden).

En skrämmande detalj uppenbarar sig ganska snart för gruppen. Samtlig personal, såväl forskare som säkerhetsvakter är alla identiska kopior av Lars Odeldorf. Vakten de såg nere på Jorden är långt ifrån det enda exemplaret. Ond hänsynslös kloning måste ligga bakom detta niddåd.

Hjärnan bakom allt

Kontrollrummet är basens hjärta och förutom den standardiserade stora bildskärmen och mängderna av datorer så finns här också två duschkabiner och en stor fläkt i taket. Stora tydliga skyltar visar att rökning är tillåtet överallt vid alla tidpunkter.

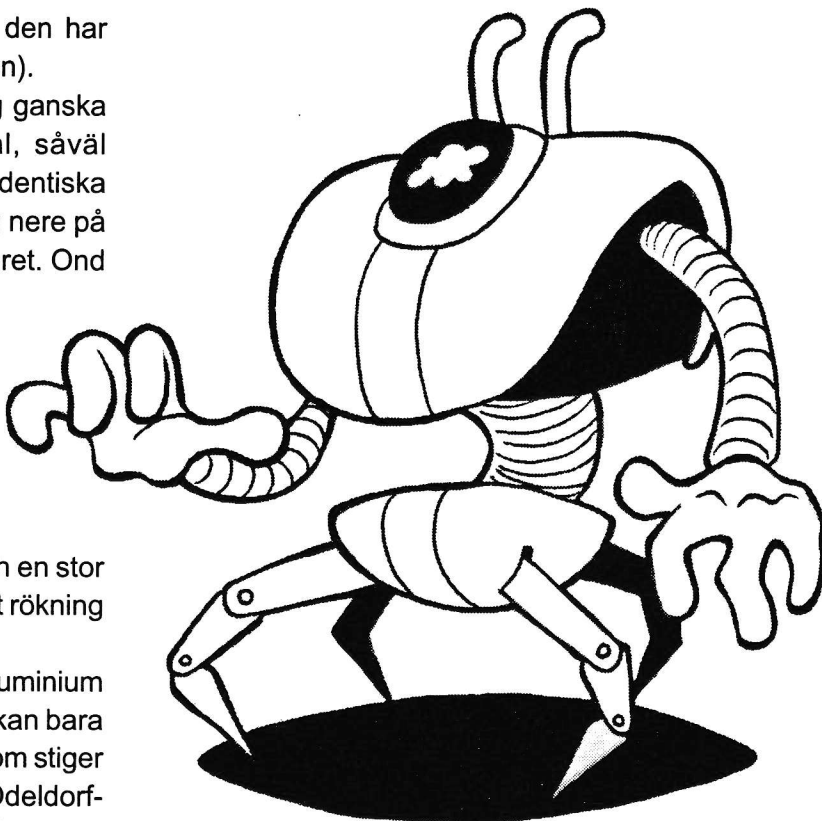
MonsterGreta sitter i sin stora fåtölj av aluminium och har ryggen till när RPna förs in. De kan bara skymta en metallisk arm och se röken som stiger upp från personen som sitter där. En Odeldorf-vakt går fram och informerar henne om fångarna. Hon reser sig hastigt upp och vänder sig om. Robotkroppen med dess hjärnbehållare till huvud är en oväntad syn och Nitro som känt sig lite kraslig efter rymdresan spyr av choken.

"Va!!!...Irriterande släktingar som lägger näsan i blöt...IGEN...Om den där nedrans TV:n inte hade gått sönder hade jag aldrig behövt dras med puckon som er" utbrister MonsterGreta. Rösten som kommer från en högtalare på robotkroppen är trogen originalet med undantag för de kraftiga hostattackerna (som man slipper när man inte har några lungor). Rösten verkar upprörd men det är svårt att se till vilken grad eftersom hon inte har något ansikte.

En Odeldorf-forskare kommer fram till MonsterGreta med några papper och hon tappar snabbt intresse för RPna.

Det är mycket aktivitet i rummet och det är tydligt att något stort är på väg att hända (RPna kanske redan vet vad beroende på hur mycket snokande de lyckats med hittills).

MonsterGreta blir djupt försjunken i förberedelserna och ingen annan i rummet verkar bry sig om deras närvaro. Det är gott om



Odeldorf-vakter som vaktar RPna så ett flyktförsök är lönlöst, men de kan se sig omkring och samtala med varandra.

Hasseltoft

Vid en konsol nära MonsterGreta jobbar en uppenbart mycket gammal och trött man med några siffror, han är inte en av klonerna. Han rör sig långsamt och ser ut att kunna falla ihop när som helst. När han utbyter data med de klonade forskarna runt om honom kan man tydligt höra en stark tysk brytning. Det borde vara omöjligt, han skulle vara för gammal, men Armada är ändå ganska säker på att det är Professor Hasseltoft. En lätt galen Professor som jobbade för Bodil Bengtsson under släktkriget (Handout 5).

Om inte RPna känner till planen om att vända månens och bestråla FNR med en enorm laserstråle så kan MonsterGreta avslöja sig nu. Hon kan även avslöja att hon är MonsterGreta, den teknologiskt förbättrade versionen Monster Greta.

Hon är mycket upprymd över att hon om några minuter ska få sin efterlängtnade optimala seger

MONSTERGRETAS AIRAT



över alla släktfån som vägrade acceptera henne som släktöverhuvud. Så hon beordrar att RPna ska hållas kvar i kontrollrummet för att få bevittna hennes triumf.

En av RPna uppfattar att Professor Hasseltoft ger denne ett tecken. Strax stapplar han över till en kontrollpanel, tar fram en läskburk ur fikan, öppnar den och tömmer innehållet över kontrollpanelen. Det smäller till och rök börjar välla ut. Kaos utbryter och RPna finner sig för ett kort ögonblick att vara obehagade. Nu är tiden kommen att agera mot MonsterGretas onda plan.

Ett fatalt misstag

Hur den efterföljande tumulten och försöken att stoppa förstörelsen av FNR än går, så kommer

resultatet bli att samtliga styrraketer, som finns utplacerade för att vända månen, utlöses samtidigt. Låt gärna RPna tro att allting är på väg att lösa sig när de av misstag gör något som leder till katastrofen.

Den enorma accelerationen trycker ner alla till golvet, nödbelysningen går igång och smärre bränder uppstår lite varstans. Månen har hamnat på kollisionskurs mot jorden och med den enorma hastighet som uppnåtts är det frågan om minuter innan de två möts. Alla försök att häva processen är resultatlösa.

Nederlaget är uppenbart och efter att ha skjutit några skott med sin inbyggda laserkanon mot RPna så kastar sig MonsterGreta in i en av de två duschkabinerna. Strax försvinner den ljudlöst i tomma intet.

Det finns ingen annan utväg för RPna än att fly på samma sätt genom den andra duschkabinen.

Goda råd

Professor Hasseltoft har skadats i en explosion och ligger bredvid den kvarvarande duschkabinen.

Han är svag men kan tala. "*Lyssnen und mich!*" viskar han ansträngt. Han berättar snabbt om hur han kidnappades vid släktens stora slutstrid och hur han mot löften om stora mängder guld manipulerades att bygga MonsterGretas robotkropp och transplantera hennes hjärna till den. Han ville aldrig skada någon, bara få tag på några ton guld. Han ger dem instruktioner om hur MonsterGretas artificiella kropp kan besegras. Man ska slänga in örtte eller ett motsvarande hälsopreparat i nikotinugnen på robotkroppens baksida.

Vidare varnar han dem att Gretas hjärna har nikotinmuterats och att hon är så mentalt stark att hon kan ta kontrollen över deras sinnen. Men hon är mycket känslig för att höra sanningen om de hälsovådliga effekterna med rökning, det borde bryta hennes krafter. Hasseltoft kan även svara på eventuella frågor som RPna har (i den utsträckning SL tycker att de behöver extra info). Han uppmanar dem att fly med hjälp av duschkabinen. Innan han slocknar utbrister han

"Ich zeer guldet!!!".

Nu är det rejält bråttom att ge sig av. Jorden är riktigt nära nu och man kan med blotta ögat urskilja storartade mänskliga verk som Kinesiska muren, pyramiderna och Skara Sommarland.

Duschkabinen

Duschkabinerna är inga evakuerings-transportörer eller liknande. De är experimentella tidsmaskiner som Hasseltoft har tvingats konstruera åt MonsterGreta. De två är de enda prototyperna av sitt slag och de har ännu inte testats med människor i.

Duschkabinen har utöver den vanliga temperaturregleraren även två spakar och en knapp (Handout 6). Spakarna kan stå i två lägen, 1 och 0. Temperaturen kan sättas mellan 15-40 grader Celsius. Bläddra lite i dina papper och låt spelarna tro att det har betydelse vilken kombination av spakar och temperatur de väljer.



Kapitel 3 – En episk resa

Där rollpersonerna reser i tiden, får uppleva legenderna och blir tilldelade ansvaret att återställa historiens förlopp.

Första tidshoppet – 2009 Fälten vid pensionärshemmet Endstatiån

En märklig drömlig känsla går genom RPna när duschkabinen de står i dematerialiseras. Sakta vaknar de upp till ett tilltagande ljud. Ett ljud av höga rop från mängder av människor och metall som slås mot metall. Det låter precis som när tusentals människor slåss med trädgårdsredskap. Vilket det visar sig vara när dörrarna till duschkabinen öppnas. RPnas kabin har materialiserats vid utkanten av ett stort fält, den andra kabinen är inte inom synhåll. På fältet finns ett par tusen människor som ganska tydligt är uppdelade i två läger kämpandes mot varandra. En lätt dimma ligger i luften och det luktar svavel, man använder tydligen kraftiga fyrverkerier mot varann. En mindre röd stuga syns på andra sidan av fältet.

Bara ett tiotal meter från den plats där RPna står springer ett par svartklädda punkare och en ninja för sina liv tätt följda av ett tiotal nördar med sina linjaler i högsta hugg. Nördarna är naturligtvis klädda på ett sofistikerat töntigt sätt, men inte på ett sätt som RPna direkt kan känna igen. Det ser väldigt gammaldags ut.

Ge Handout 7 till lämplig RP om ingen i gruppen förstår var de har hamnat.

Tänkbara utvecklingar:

1. Gruppen bestämmer sig för att undersöka omgivningen eller att söka efter MonsterGreta, blir tillfångatagna av Bodils Frihetskämpar och hamnar hos Bodil Bengtsson anklagade för spioneri.

2. Gruppen beslutar sig för att omedelbart lämna platsen och försöka sig på ett nytt tidshopp. De blir då hastigt tillfångatagna och förda till Bodil Bengtsson anklagade för spioneri.

Huvudsaken är att de på ett eller annat sätt hamnar hos Bodil Bengtsson och hennes stab av legendariska släktingar.

Kommendör Bodil Bengtsson

Bodils Frihetskämpar har sitt basläger strax intill pensionärshemmet Endstatiån. Hemmet är till större delen raserat till följd av stridigheterna för några dagar sedan när fronten låg här. Baslägret består av ett stort antal tält i varierande storlekar. Det sjuder av aktivitet och ett 50-tal stabspersoner jobbar med att leda striden med radioapparater, brevduvor och WAP-telefoner. Bodil står lutad över en karta och samtalar med några av sina rådgivare. Befälhavaren i gruppen som fört RPna hit informerar henne om att en grupp spioner från Gretas Imperialister har tillfångatagits. Antagligen protesterar RPna mot detta men utan resultat. Utan att lyfta blicken från kartan vinkar Bodil dem mot "dynggropen", standardstraffet vid spioneri, förräderi och tjuvrökning.

Dynggropen är en grävd grop i marken som fyllts med avfallsprodukter från kor, det bubblar till emellanåt och områden av gröna ansamlingar syns på ytan. Lukten indikerar att det rör sig om naturens allra lägsta substans. Straffet är helt enkelt ett 30 sekunders dopp med huvudet före, ett straff i klass med döden.

Inge Kolls skägg

Det ser hopplöst ut för RPna och Qina tas ut att doppas först, en lätt stämning av panik uppstår.

I sista stund, bara ett par centimeter från kontakt med ytan av gropen, manar en hög gäll röst till att avbryta cermonin. Det är Inge Koll som kommer till undsättning. Han har sett skäggen RPna bär och känner genast igen dem som sina egna skägg som han låste in i ett bankvalv i tisdags. Han förundras över hur gruppen kommit över dem och godtar utan problem förklaringen att RPna är tidsresenärer från framtiden. Det är den enda rimliga förklaringen då det naturligtvis är totalt omöjligt att göra inbrott på den hårt bevakade centralbanken i Jokkmokk.

Skulle någon RP av någon anledning ha förlorat skägget eller vägrat bära det får denne ett dopp i gropen.

Armada är mycket upprymd över att stå öga mot öga med sin förfader som hon forskat så mycket kring. Dock lite besviken över att han inte riktigt lever upp till historiekrönikornas beskrivning av hans fysiska storhet.

Inge Koll informerar som hastigast Bodil Bengtsson om att "De skäggiga dårarna" återvänt, helt i enlighet med släktprofetian. Han återgår sedan till sina sysslor som underrättelsechef i ett tält längre bort.

RPna har nu Bodils fulla uppmärksamhet och hon är mycket intresserad av att få veta vilka de är och varför de är klädda så fånigt. Hon tar



gruppens eventuella varningar om kärnvapenexplosionen på största allvar och tar sig gärna tid att skriva några autografer.

Under samtalet med Bodil kan RPna i bakgrunden se legendariska släktingar som de känner igen från sitt släktforskande. De ser bland annat Bonden Lars Odeldorf (originalet) som leder 1:a och 2:a koartilleriet. Egon Wallander, älgarnas konung, ledare av 1:e till 7:e älgkavalleriet. Brevbäraren Svante Ågren, ledare för 3:e till 4:e släktinfanteriet. Hans svarta uniform visar att han är en stolt medlem av Apostlapostarna.

När gruppens samtal med Bodil går mot sitt slut så sprider sig en panikartad stämning bland stabsfolket och upprörda röster försöker få klarhet i vad som pågår. Snart står det klart att Bodils anhängare blir synbart färre, de upplöses utan ett spår. På samma mystiska sätt materialiseras fler anhängare till Moster Greta. Förloppet kan med lätthet följas med blotta ögat från RPnas position.

Någon ändrar i historien

En (för RPna) ung Professor Hasseltoft kommer springande med ett par papper i handen. Enligt hans analys så manipulerar någon med tidslinjen (Det är MonsterGreta som vid flykten från månbasen har rest tillbaka i tiden och förändrat historien).

Om RPna inte redan berättat om MonsterGretas flykt i tidsmaskinen (eller att MonsterGreta finns i framtiden) så frågar nu Bodil snabbt ut dem beroende på vad de sagt. Finns det fler tidsmaskiner? Besegrade de MonsterGreta? Kom hon undan? Förfogar hon över en tidsmaskin lik deras egen?

Det är snart klarlagt vem som ligger bakom manipulerandet, Bodil tar ett snabbt beslut och vänder sig mot RPna: *"Ge er av, hitta MonsterGreta och stoppa hennes ändringar i tidslinjen. Det är vår enda chans"*. Med ett mäktigt härskri manar Bodil till anfall och tar själv upp täten.

Situationen här är hopplös och skulle RPna dumdristigt nog stanna kvar för att stödja Bodils



Frihetskämpar kommer de själva stryka med i det oundvikliga nederlaget.

RPna får återigen välja temperatur och spakarnas lägen (låt dem återigen tro att det spelar roll vad de väljer). Det sista de ser innan duschkabinen dematerialiseras är Bodil och Greta i vild närkamp med varsitt paraply. Framtidens öde ligger nu i rollpersonernas händer.

Följande tidshopp är tänkta att spelas ganska snabbt för att skaka om spelarna lite inför finalen.

Andra tidshoppet

2000 Grusgropsbasen i Yllehult

En fruktansvärd doft av svett möter rollpersonerna när de sticker ut huvudet ur duschkabinen. Odören ger dem tårar i ögonen när de ser sig om och upptäcker att de är inomhus i vad som förefaller vara ett stort



källarkomplex. Den andra kabinen syns inte till. Skakningar i marken, fallande saker från taket och diverse varningssignaler indikerar att allt inte står rätt till här.

Ett svartklätt rötägg springer hastigt förbi kabinen, under armen har han ett stort block av något som ser ut som kokosfett, men som lämnar efter sig en fruktansvärd odör. Det ser ut som det finns en person ingjuten i blocket (Det är Bosse Fett som flyr basen med Jerker Axelsson under armen, se BSoD). Rötägget tappar en portfölj när han passerar kabinen med namnet Jerker Axelsson ingraverat på sidan (innehållandes dennes personliga tillhörigheter). Den innehåller en ställinjal, ett par flaskbottentjocka glasögon, ett måttband och ett stort antal hälsopreparat (bland annat örtte). RPna gör bäst i att ta med sig hälsopreparaten i enlighet med Professor Hasseltofts råd hur man besegrar MonsterGretas robotkropp.

Det finns inget mer RPna kan göra här. Basen är på väg att självförstöras och de måste snabbt resa vidare för att undvika att följa dess öde.

Tredje tidshoppet

1999 Pensionärshemmet Svalan i Åseda

Kabinen materialiseras mitt i ett aerobicspass på pensionärshemmet Svalan i Åseda. Ett tjugotal pensionärer studsar omkring fullt ovetandes om att ett de egentligen tränas att bli ninjor. Aerobicsledaren är självaste moster Greta, dock förklädd. Pensionärerna vänder sig om och tittar på RPna när de kommer ut ur duschen. Nu gäller det att hänga på i träningen för att snabbt smälta in i mängden. Tvinga upp spelarna och led dem genom ett par övningar innan RPna lyckas hoppa vidare i tiden.

Fjärde tidshoppet

1999 Trångt rum någonstans i Sverige

RPna befinner sig i ett mycket trångt och tomt rum, det finns knappt plats så att alla kan komma ut ur kabinen. Ta spelarna till ett trångt mörkt rum och berätta att de hamnat i ett trångt mörkt rum. Det finns absolut ingenting intressant att finna här, dessutom saknar rummet en dörr ut.

Kapitel 4 – Slutet i begynnelsen

Där rollpersonerna besegrar MonsterGreta och reparerar tidslinjen vid dess allra kritiska punkt.

Femte tidshoppet – 1998 Släktkalaset i Moster Gretas stuga

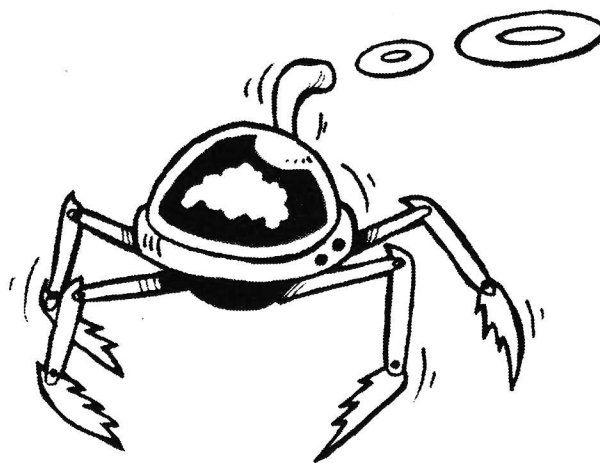
Gruppen är återigen tillbaka vid fälten utanför Moster Gretas stuga, men denna gång mycket närmare stugan. Det är mörkt ute och allting är lugnt, inget spår av något fältslag. Kabinen har materialiserats ett tiotal meter från ingången till potatiskällaren. Den andra kabinen står några meter till vänster om dem, ett säkert bevis på att MonsterGreta är här.

Flertalet bilar står uppställda utanför stugan och därinne verkar det pågå någon sorts tillställning med mycket folk. Bredvid luckan till potatiskällaren står ett par kassar med tidningar, de är samtliga daterade 1998.

Slutstriden

Plötsligt slängs stugans dörr upp och ut stormar MonsterGreta. Hon springer med långa steg mot sin kabin. Halvvägs framme upptäcker hon rollpersonerna. Hon avlossar omedelbart en salva mot gruppen. En strid utbryter. RPna måste nu förgöra MonsterGretas mäktiga artificiella kropp enligt de råd de fick av Professor Hasseltoft.

Under striden går två implantat i Nitro Proteins högerarm sönder. Effekten är mycket tydlig och





att nu dölja hemligheten blir en minst sagt svår sak. Även MonsterGretas duschkabin förintas under striden.

En mental attack

När RPna lyckats få in örtteet (eller ett annat hälsopreparat) i nikotinugnen så får robotkroppen problem inom en minut. Dess rörelser blir allt segare och det gnisslar högt i dess leder. Snart står den helt still och det börjar ryka (ovanligt mycket) från dess inre. Efter en serie högljudda verbala smädesord riktade mot RPna frigör sig "hjärndelen" av MonsterGreta och rör sig mot gruppen. Hon gör en mental attack mot två av dem och tar kontrollen över deras sinnen samtidigt som hon blockerar övriga från att närma sig henne. Hon leder de två att attackera övriga i gruppen som nu ivrigt måste börja bearbeta Greta med antiröknings fakta om de inte vill bli nedklubbade av sina vänner. Gretas krafter blir ofokuserade redan efter ett par argument och hon förmår inte längre att driva de två RPna att gå på de andra. Efter ytterligare intensivt, övertygande och trovärdigt argumenterande mot rökning så exploderar Gretas hjärna inne i sin behållare och faller till marken (skulle spelarnas argument inte uppfylla

dessa krav kan du som SL driva på dem genom att låta Greta återigen få kontroll över ett par RP som ger de övriga ordentligt med stryk).

Legenden är äntligen besegrad. Men rubbningarna i tidslinjen återstår att ordna till.

Ge Handout 8 till spelaren av Zapp.

MonsterGretas robotkropp är totalt utbrunnen och inget av värde finns kvar i den som skulle kunna påverka framtiden.

TV:n

Inne på festen råder en upprörd stämning. En märklig makapär, som festdeltagarna närmast kan beskriva som en gående hembränningsapparat med en hjärna i ett akvarium ovanpå, har precis klubbat ner morbror Lars och sedan gett sig av ut i skogen. I ett hörn står TV:n på och visar evighetssåpor.

MonsterGreta har genom att försätta morbror Lars ur spel stoppat händelserna som leder till att TV:n går sönder och i förlängningen även att MonsterGretas släktmanipulation avslöjas. Hon kommer nu obehindrat att kunna expandera sin makt och rikedom i flera år till. Motståndet kommer att komma igång försent. TV:n måste gå sönder om framtiden ska räddas.

Rollpersonernas framtida existens börjar suddas



ut och de upplöses i tomma intet om tidslinjen inte återställs snarast. De försvinner en åt gången och kommer tillbaka när händelserna går åt rätt håll.

Det finns många kreativa sätt att förstöra TV:n på. Desto mer sofistikerad och omständig metod desto bättre. Skulle gruppen helt enkelt bara gå fram och slå sönder TV:n så kommer visserligen det mesta av tidslinjen att återställas, men metoden är allt för uppseendeväckande och vissa störningar kommer att finnas kvar. En av RPna kommer då att försvinna permanent.

Resan hem

När TV:n väl är förstörd är det dags för RPna att diskret lämna platsen. Innan de stiger in i duschkabinen kommer de se en grupp släktingar som kastas ut från festen, en grupp som snart kommer att bli "De skäggiga dårarna" och ta sig an eskapaden.

Vissa ändringar i tidslinjen kommer att kvarstå vilket har den positiva effekten att Zapps kunskaper i tidsrymdsfysik har nått nya höjder. Han kan utan problem styra duschkabinen tillbaka till Jokkmokk och år 2098. Detta är den sista resan som kabinen klarar av, det intensiva hoppandet i tiden har tömt batterierna.

Ett varmt välkomnande

Fler ändringar har uppstått i tiden. Tack vare informationen som RPna försåg Bodil med vid det stora släktslaget år 2009 har man kunnat avslöja MonsterGretas månbas i god tid. MonsterGreta själv blev anhållen av myndigheterna under tillgreppet mot basen men avled av nikotinöverdos innan åtal kunde väckas. FNR har nu kontroll över basen och satelliterna. Under kontrollerade former använder man lasern för att värma upp FNR till en tropisk oas på det nordliga halvklotet. Turismen och jordbruket blomstrar och FNR är ett mycket rikt och välmående land.

Men det är långt mer än värmen, grönskan och välståndet som chockerar RPna när de tittar ut ur duschkabinen. Ett kravallstaket omger dem i en cirkel ett tiotal meter från kabinen, bakom detta trängs några tusen personer som alla försöker få en glimt av RPna. Ankomsten är tydligen väntad och ett stort festområde med tält och scener har byggts upp kring platsen. I bakgrunden av publikhavets jubel hörs dansbandsmusik. Mängder av norrländska kändisar, reportrar och annat viktigt folk sitter på vad som förefaller vara en VIP läktare. En gammal, men i allra högsta grad levande



Professor Hasseltoft, återfinns bland dessa (i denna version av framtiden omkommer han inte på månbasen). Det är han som har beräknat den exakta positionen för RPnas ankomst. På en mindre scen framför VIP läktaren står FNRs president Salo Eriksmo med tapperhetsmedaljer i beredskap.

Episk avslutningsmonolog

"Ondskans främsta förkämpe är besegrad, i alla tider, för alltid. Nu skall Norrland och den stora spridda släkten äntligen få frodas utan inblandning av giriga bedrägerier och grymma släktfejder.

Ni svarade Dårkungen när han kallade och ni stod upp mot de faror som väntade. Slå er nu till ro och se era namn gå till historien tillsammans med det förflutnas alla mäktiga hjältar. Hjältar som ni fått kämpa sida vid sida med."

Uppslag för vidare äventyr kring moster Greta

Äventyren kring moster Greta måste inte begränsas till dessa tre. Du och din spelgrupp kan skapa egna sidoäventyr till handlingen när ni spelar er igenom kampanjtrilogin.

Efter "De skäggiga dårarnas eskapad" Återkomsten till Endstation

En av RPna tappade sina nycklar under stölden av TV:n. Att ta sig tillbaka och åter infiltrera hemmet är inte bara svårt. Det är livsfarligt då pensionärerna är rejält uppretade sedan sist.

Tango trubbel i Finland

Morbror Lars har efter flykten från Moster Gretas fest slagit sig till ro som bugginstruktör i Finland. Men den lokala tangoinstruktören Risto Arvebralla har svårt att acceptera den nytilkomna konkurrensen och skyr inga medel för att bli av med den. Er släkting behöver ert stöd!

Efter "Blod, svett och dårar"

Absolut Svett

En räddningsoperation för att hitta Jerker Axelsson som blev ingjuten i bikarbonerat svett och bortförd av yrkesrötägget Bosse Fett. Ta upp kampen om rätten till er släkting mot den mäktige tennisinstruktören Jürgen Makaron vid hans slott i den tyska byn Ädelbajser!

Hasseltoft Bussresor AB

Ta en paus från släktintrigerna och följ med på Professor Hasseltofts guidade bussresa till Norge i jakten på guld. Vaska i de djupa fjordarna och spräng i de höga bergen. Allt under ledning av en erfaren akademiker. Utöver det obligatoriska tre timmars stoppet på Eskobar Svettkopps Wärdshus i Åmål så blir det även vägmärkesbingo och färjeresa med taxfree shopping på hemvägen.