FAMILJEN

Ett äventyr till Dystopia, Gothcon 1995
av Ola Janson & Henrik Örnebring

Tillägnat Lars Norén
(Nobelpris innan år 2000! Inget snack!)

SEKTION A: INTRODUKTION

1. VÄLKOMMEN TILL DEN DYSTOPISKA VERKLIGHETEN!

Välkommen till den dystopiska verkligheten. Dystopia är ett nytt rollspel som de senaste fyra åren bara har funnits i Ola Janssons huvud, och på spridda papperslappar därutanför. En dystopi är en framtidsvision som är raka motsatsen till en utopi, d v s en vision av ett framtida samhälle där ingenting fungerar och nästan allt är dåligt. Exempel på sådana framtidsvisioner kan man hitta t ex i filmerna Brazil och Metropolis, och i böckerna Kallocain, 1984, Venus är vår! och flera andra. Dystopiska miljöer förekommer även i andra rollspel. Det mest uppenbara exemplet torde vara Paranoia, men även den värld som beskrivs i Cyberpunk med efterföljare kan anses som tämligen dystopisk.

Det speciella med den dystopiska verkligheten i Dystopia är att den bygger på en "klassisk" dystopiversion, sådan den möter oss i tidiga (pre-1952) science-fictionberättelser. Låt oss beskriva den dystopiska verkligheten med hjälp av några nyckelord:

Staden

Detta är platsen där spelet utspelar sig. Om man skulle försöka hitta en minsta gemensam nämnare för skildringar av dystopier skulle det förmodligen vara storstaden. Hela Europa är urbaniserat, all markyta mellan Köpenhamn och Rom (minst!) är förvandlat till ett stort hav av industriområden med öar av skyskrapor och ett och annat förortsträsk. Staden genomkorsas på alla nivåer av tunnelbanornas spindelnät. Då och då flyter likt en val en enorm zeppelinare fram genom den trygga smogen som ligger som ett täcke över Staden.

Teknologin

Teknologin i den dystopiska verkligheten är inte glassigt krombelagd som i Cyberpunk. Teknologin baseras på gamla visioner om framtidens teknologi och ligger inte på någon högre nivå än vad den gör idag. Däremot är allt mycket mer utrymmeskrävande och energislukande än idag. Det finns inga smäckra cyberdäck, det finns bara hålkortsmaskiner som tar upp flera rum. Mikrochips är okänt, elektroniska förmål har transistorrör som huvudkomponent. En räknemaskin får dras på en liten vagn för att kallas portabel. Inga avancerade vapen finns: automatpistolerna är av klassisk Luger- eller Browningmodell och k-pistarna är naturligtvis s k "Tommyguns". Det finns inga kärnkraftverk, energin kommer från gammaldags kraftvärmeverk med illa underhållna rörsystem. Miniräknare? Räknestickor. Orbehandlare? Skrivmaskiner. Svävarbilar? Zeppelinare (det vanligaste sättet att ta sig fram). Hologram? Svartvit TV. Fiberoptik? Metertjocka kablar. Listan kan göras lång. Tänk "mekanik" istället för "elektronik" så får du rätt bild av teknologin i den dystopiska verkligheten. Observera att teknologin inte styr människan i den dystopiska verkligheten. Tyvärr styr inte heller människan teknologin.

Byråkratin

Byråkratin kan för en utomstående verka som den sjukdom som snart kommer att ta död på Staden, men den dystopiske medborgaren ler åt ett sådant uttalande. Han vet att blanketterna är det kitt som håller samman samhället. "Rör man inte om i cementen så stelnar den". Blanketter måste

få flöda fritt. Det innebär att byråkraterna som yrkesgrupp har mycket hög status och som visas respekt i samhället. En man som spelar med öppna blanketter litar man på.

Samhället
Samhället delas in i tre maktsfärer: Staten, Kyrkan och Marknaden. Dessa tre kolosser sysselsätter 99 % av befolkningen och är lika fullproppade med byråkrati allihop. Staten är den mest diffusa maktsfären, ingen vet egentligen vad den gör och vad den är bra för. Forskare i den dystopiska verkligheten har påvisat att Staten har spelat ut sin roll, men sysselsätter ändå en otrolig mängd människor. Var gränserna emllan nationerna går har man sedan länge glömt, så politikerns uppgifter inskränker sig för det mesta till att klippa av tygband vid varuhusinvigningar och skåla på Nobelfesten. Politikern har dock en mycket viktig roll i samhället: det är han som blir syndabock när något går fel.

Marknaden är förmodligen det mäktigaste av dessa tre maktsfärer. Marknaden styrs av ett fåtal stora bolag som köper upp alla kommersiella rörelser som existerar. En enorm byråkratisk process krävs för att starta eget, det kan ta upp till tio år att få sin rörelse helt godkänd. Markanden har egna vaktbolag som jagar s k frilansare, medborgare som jobbar svart utan att ta hänsyn till den byråkratiska apparaten.

Kyrkan är den näst största maktsfären. Ett fåtal stora kyrkor styr det religiösa livet med järnhand. Inkvisitionen kväser alla försök att införa nya andliga riktningar. Nästan alla medborgare är på något sätt knutna till Kyrkan, om det så bara är det att man går dit varannan söndag.

Trots den tydliga uppdelning som råder mellan desa tre maktsfärer råder ingen anmärkningsvärd konkurrens eller rivalitet emellan dem. Representanter för maktsfärerna håller varandra om ryggen och utbyter tjänster och gentjänster. Staten stiftar lagar som gynnar Marknaden och alltihop välsignas av Kyrkan, och alla medborgare är lyckliga. Samhällsfilosofer har försökt beskriva de tre maktsfärerna som en enda organism med tre psyken som både älskar och hatar varandra.

Socialklasser
Samhället delas som brukligt in i tre imaginära grupperingar där socialklass 1 är den högsta och socialklass 3 den lägsta. Nedan kan du se hur en arketypisk socialklassmedlem ser på sin plats i tillvaron.

- Överklass (socialklass 1): Du lever i Stadens översta våningar. Det tillhör inte ovanligheterna att du aldrig satt din fot på markytan. Om du någonsin kommer att behöva utföra ett arbete kommer det f örmodligen vara att uppfylla en chefspost, VD-stol, hedersprofessur eller dylikt. Cocktailpartyn och fina middagar präglar din vardag.
- Medelklass (socialklass 2): Hemmet, familjen och balkonglådan är de tre fundament som evig lycka vilar på. Det är skönt att inte bo varken för högt upp eller för långt ner, lagom är bäst. Fast det skulle förstås vara trevligt att ha lite mer pengar, eller få skaka hand med någon riktigt berömd person.
- Underklass (socialklass 3): Inte är det så pjåkigt att bo under mark-ytan inte! Man slipper ju bullret från zeppelinarna, inte för att jag har

sett någon nå'n gång, men man vet ju, och så slipper man ju bländas av otrevligt solljus. Och av tretton timmars arbetsdag blir man stark och uthållig!

En viss social rörlighet förekommer. Det har hänt att någon lyckats (eller misslyckats) här i livet och flyttat i klasshierarkin.

Individen

I denna röra befinner sig individen. Vad som avgör hur individen är och vad han gör beror helt på hur han betraktar verkligheten. En person kan nämligen i olika grad "genomskåda" den dystopiska verkligheten. Ett siffervärde som varierar mellan minus fem och plus fem bestämmer detta förhållningssätt. Värdet är det s k dystopiska desillusioneringsvärdet, eller bara "Dystvärdet". Dyst -5 indikerar en blind tilltro till systemet och en tro på att allt som drabbar individen egentligen är för det bästa. En person med Dyst ±0 vet att världen inte är perfekt, men är inte sen att utnyttja det. En person med Dyst +5 tycker sig totalt ha genomskådat det korrupta samhället och skulle förmodligen beskrivas som terrorist eller samhällsfiende av sin omgivning. Om en sådan person pratar för högljutt försvinner han lätt och alla spår efter hans verksamhet utplånas ur alla register. Dystvärdet varierar under spelets gång (Som Sanity i Call of Cthulhu ungefär), både upp och ned (Okej då, det är väl inte riktigt som Sanity). Observera att det inte nödvändigtvis är "bra" att ha ett högt Dystvärde. Har man Dyst 5 är man med all säkerhet fullständigt alienerad och kan uppvisa neurotiska och psykotiska symptom.

Stämningen

Humor och civilisationskritik är två huvudnyckelord för stämningen i Dystopia, och rollspelskritik är något av ett sekundärnyckelord. Humorn, vare sig det är slapstick, fars, absurditeter, buskis eller nattsvart cynism, är en oundviklig komponent. Ska man gestalta en roll i en verklighet där en normal människa hade tagit livet av sig efter fem minuter måste man blanda in humor. Humorn kan också skänka totalt absurda scener styrka och slagkraft.

Det är förstås inte korrekt att säga att något har två minsta gemensamma nämnare, men om dystopiskildringar skulle ha det skulle den ena som sagt vara staden och den andra vara civilisationskritiken. Den dystopiska verkligheten är, självklart, en skrattspegel av vår egen. Vi eftersträvar inga snusförnuftiga pekpinnar, men i all humor (T o m Åsa-Nisse. Eller njae...) finns ett korn av allvar.

Rollspelskritik då? I Dystopia kollar man inte i ändlösa tabeller vid minsta handling. Den vägledande principen är istället att man slår tärningar när man tycker det är kul, annars gäller att det som verkar coolt/roligt/karaktärsdanande(?) lyckas. Eller misslyckas, om det skulle bli roligare.

Vi hoppas att allt det här kommer att visa sig i vårt äventyr *Familjen.*

Mycket nöje och Dystopiska lyckönskningar från

Ola Janson
Koncept- och systemutveckling

Henrik Örnebring
Produkt- och språkutveckling

SEKTION B: SJÄLVA ÄVENTYRET

1. "HUR SKA JAG FÅ VETA?"

Japp, det är dags igen! Ännu en gång har vi rådbråkat våra hjärnor och kommit fram med ett nytt fantastiskt äventyr till Dystopia, Spelet med Det! Årets äventyr handlar om familjeliv, svek, monochoppers, familjeliv, lögner, rackartyg, sabotage, jämlikhet, rödvinspimplande motståndsmän, familjeliv, familjeliv, superhjältar, kärlek, piroger (Åh nej! Inte piroger!), hemliga agenter och inte minst familjeliv.

1.1. "Use your brain"

Har du spelat rollspel förut? Inte det? Det ska du vara glad för! Lägg ifrån dig den här pappersbunten, ta en dusch, gå ut på krogen och ragga upp en brud (kille). Så'nt gör aldrig rollspelare. Skatta dig lycklig att du inte hann längre än hit.

Jaså, du har spelat rollspel förut? Ledsen, du är räddningslöst förlorad. Lika bra att göra det bästa av situationen: läs igenom det här äventyret noggrannt ett par gånger innan du spelleder det (Vi förutsätter att du som läser det här är spelledare och inte spelare. Är du spelare: Fy! Sluta genast! Du vet väl att du kan bli grön i handflatorna av att hålla på med så'nt där!). När du har gjort det har du förmodligen fått en känsla för vilka bitar du ska strunta i, ta med, förändra, förstärka och generellt sett göra som du vill med. Om du vill låta alla spelarna vara vampyrer i 800-talets Tyskland och ändra äventyret efter det kan vi inte stoppa dig. Frågan är om vi ens vill stoppa dig. Om du är den typen som skulle vilja ändra på äventyret på just det sättet vill vi nog inte ens träffa dig.

Om du däremot vill spela Dystopia har vi några tips. Tips ett: Ha roligt. I Dystopia finns det ingenting som heter "spela över". Kuta runt i salen och skrik och skräna och stör alla de på konvenetet som spelar Seriösa Spel™. Så fort spelarna verkar ha trist, har tröttnat på något av dina stående skämt, gör något nytt. I ansiktet på dem, helst. Så fort du tycker att *du* har trist, hitta på något nytt och sanslöst och njut av att se spelarna försöka klara sig ur situationen. Dystopia spelas lämpligen snabbt och hämningslöst. Tänk Lars Norén möter bröderna Marx. Tänk Robban Broberg på speed. Tänk Paranoia utan att folk dör. Tänk The Ren and Stimpy Show på fast-forward. Tänk Alf Svensson och Emma Sjöberg insmorda i vaselin instängda i en trång badhytt på Seychellerna. Tänk om man kunde hålla sig seriös mer än tjugo sekunder i sträck. Tänk om jag hade lilla nubben uppå ett snöre i halsen. Etcetera etcetera ad nauseam, som det heter på latin.

Tips två: Var flexibel. Reglerna till det här spelet är skitenkla och du behöver dessutom nästan aldrig använda dem. Slå lite tärningar när det verkar roligt, och låt spelarna slå när de tycker/tror att det är viktigt. Om spelarna gör något oväntat, luta dig tillbaka och häng med. Var lyhörd. Om samtliga dina spelare ser ut som om de har käkar krossat glas till frukost, snörper med munnarna och säger att de minsann har kommit till Gothcon för att ägna sig åt seriöst rollspelande och problemlösning och inte har nå'n lust att fara runt som några andra kobolder, så måste du som SL förstås göra det enda raka: dränk spelrummet och spelarna med bensin, tänd på, rusa ut och spärra alla brandutgångar och grilla en korv när Hvitfeldska gymnasiet brinner ned. Du fattar idén, va?

1.2. "Yesterday"

Så vad handlar äventyret om då? Här kommer en liten bakgrund. Huvudpersonerna är alltså familjen Svensson: Pappa Manfred, mamma Sylvia, dottern Louise och sonen Rickard. På ytan en lycklig familj i den dystopiska verkligheten, men allt står inte rätt till... hade du väntat dig nå't annat? I nuläget präglas familjen Svenssons dagliga liv av vad man skulle kunna kalla dysfunktionella relationer (d v s familjelivet suger). Detta beror dels på diverse händelser i familjens förflutna, dels på att familjemedlemmarna har sinsemellan helt olika sätt att hantera den dystopiska verkligheten.

När Sylvia och Manfred träffades och gifte sig, för ungefär tjugo år sedan, var läget annorlunda. Manfred var en rådig och aktiv karl, en ansvarskännande samhällsmedborgare, snäll och vänlig. Sylvia drogs till honom omedelbart och bröllop ståndade snart. De fick snart en dotter, Louise, och några år senare en son, Rickard. Familjelivet var harmoniskt och barnen överöstes med kärlek.

Föga anade Sylvia att Manfred i hemlighet var den populäre maskerade hjälten Ananasmannen, en sann folkets förkämpe som rättade till orättvisor i det dystopiska samhället och emellanåt slogs med sin ärkefiende, Kapten Kiwi. Manfreds gärning som Ananasmannen gick dock aldrig ut över familjen, och den stärkta självkänsla han fick som maskerad hjälte hade snarare bara positiva effekter för honom själv och hans familj. Efter fem år som hjälte (med officiell fanclub, egen serietidning och små dockor) fick dock Manfreds extralegala karriär ett abrupt slut. I en kataklysmisk strid med sin ärkefiende Kapten Kiwi tillfångatogs såväl den uttröttade Ananasmannen som den blåslagne Kapten Kiwi av statliga agenter! Den dystopiska staten uppskattar nämligen inte folk som rör sig utanför lagens råmärken (hjälte eller skurk spelar ingen roll), framförallt inte de som tjänar som förebilder och med sin kamp mot orättvisor gör att folk får upp ögonen för att orättvisor faktiskt existerar.

Manfred demaskerades och hjärntvättades grundligt till att bli en dystopisk mönstermedborgare (samma sak hände Kapten Kiwi). Sylvia och barnen blev oroliga när Manfred inte kom hem en kväll, men informerades snart om att Manfred hade varit tvungen att åka på en hastig tjänsteresa. När Manfred kom hem en vecka senare var han en skugga av sitt forna jag. Den aktive, ståtlige mannen med det starka rättspatoset hade förvandlats till en skygg, krum och servil medelklasstönt, kort sagt: en normal dystopisk medborgare. Luften gick ur familjelivet; den aktive Manfred hade varit familjens emotionella motor. Den tidigare något timida Sylvia knäcktes och sjönk ner i en djup desillusionerad depression. Dottern Louise reagerade på föräldrarnas förändring genom en tonårsrevolt och har nu blivit en fullfjädrad, illusionslös cyniker som har kontakter med motståndsrörelsen. Sonen Rickard försöker desperat återfå den lycka han kände i sina unga barnaår genom att försöka efterlikna sin far och bli en benhårt regletrogen och reaktionär samhällsmedborgare.

Av effektivitetsskäl placerades den hjärntvättade Kapten Kiwi (nu känd som farbror Gröön) i samma kvarter som Manfred, och en agent placerades också där för att se till att hjärntvätten höll (håller?). Agentens täckmantel är den lilla kvarterspirogrestaurangen (med hemleveransservice!); under namnet

Roger Broll agerar "Agent P" övervakare och pirogbagare i ett. De piroger som stundom levereras till familjen Svensson och farbror Gröön innehåller rikliga mängder psykofarmaka. På detta sätt hålls hjärntvätten av de forna kombattanterna kvar. Men nu har både Manfred och farbror Gröön börjat bli immuna mot de drogade pirogerna.

I kvarteret finns också en motståndsrörelsecell. Denna cell, Den Knutna Nävens Brödra- (och Syster-)skap (DKNB(S)S), är en rätt harmlös samling unga svartklädda män vars huvudsysselsättningar är att dricka rödvin, diskutera revolutionär filosofi, läsa dålig poesi samt emellanåt trycka och distribuera flygblad med marginellt samhällsomstörtande slogans på. Louise är med i cellen och kär i dess ledare Pierre Künkel. På senare tid har dock den karismatiske Evald Gröön (Brorson till Kapten Kiwi! Ondskan går i arv!) skapat en splittring i cellen, där han representerar mer militanta och aktiva intressen. Evald planerar ett attentat...

1.3. "Gör d rätt"

I idealfallet kommer äventyret att fortlöpa som presenterat nedan. Nu vet vi alla att spelare är ett fantasifullt och ondsint släkte som inte drar sig för att sätta sin snälle, altruistiske spelledare på pottan, men någonting i den här stilen kommer väl schlagern att gå, så att säga. Kom ihåg: Var flexibel!

Äventyret utspelar sig under en dag. Under denna dag står två viktiga ting på programmet för familjen Svensson. Till att börja med skall Manfred, som naturligtvis är engagerad i kvarterets bostadsrättsförening, gå en skydds- och inspektionsrond i områdets fyra höghus. Syftet är att kolla om allt är i sin ordning, och om det inte skulle vara det, försöka reparera det. Eftersom det är lördag drar Manfred med sig hela familjen på inspektionsrundan; den blir s a s familjens helgnöje. Under inspektionsrundan får man ju tillfälle att träffa och prata med de andra invånarna i området! Dessutom kan Rickard under rundan passa på att sälja lotter till förmån för den monochopperklubb han han är med i.

Det andra viktiga som händer är att Rickard under eftermiddagen skall spela en monochoppermatch (hans lag, Vita Liljans MCK, skall möta Kroppkärrs-Krossarnas MCK, i en Junior-DM-kval-match). Familjen skall givetvis vara åskådare och heja fram Rickard och resten av VLMCK till en plats i Junior-DM. Manfred kommer dock inte att befinna sig i publiken; han skall vara domare (mer om detta senare). Matchen spelas med hemmaplan för VLMCK, men eftersom VLMCK inte har en egen arena kommer KKMCK:s arena att flygas in med zeppelinare och landsättas mitt i VLMCK:s hemkvarter (d v s spelarnas hemkvarter).

Det här är vad spelarna vet om när äventyret börjar, och du kan lämpligen berätta ungefär detta för spelarna innan start. Naturligtvis kommer det också att hända en hel del som spelarna inte har den ringaste aning om.

I det första huset kommer spelarna under inspektionen att träffa på kvarterets Rackarungar. Rackarungarna kommer att spela spelarna ett antal spratt som börjar harmlöst (plånbok på marken som rycks undan, häftstift på stolar, hartsfiol), fortsätter något mindre harmlöst (såpade trappsteg, snubbeltrådar, nubb fastastta med kontaktlim inuti sitsen på stolar) och eskalerar till slut i total terror (slangbellor med spik, fallande

hinkar med bensin, snubbeltrådar intill vinkelslipmaskiner, kamouflagemålade rostiga sjutumsspik slagna genom stolsitsen). Det roligaste med den här episoden är att det är en, säger en, räknar en:en, spelare som kommer att råka ut för *alla* spratt: Rickard.

Detta leder oss vidare till detta äventyrs Stående Skämt (Ni minns väl Det Flygande Ägget och Mustafa?): Rickard är Offret. Närhelst slumpen skulle kunna spela in drabbas alltid Rickard. Det är han som snubblar, han som blir träffad av flygande/fallande föremål, han som halkar, han som råkar få salt istället för socker i vaniljpirogen etc. Detta gäller inte bara första episoden utan *hela äventyret*. Rickard är sportfånen som mobbade dig och mig under hela högstadiet, okej? Ge igen! En duktig spelare fattar galoppen och hakar på skämtet istället för att försöka komma undan.

Äventyrets andra episod tar vid när spelarna skall inspektera hus nummer två (Börjar du skönja ett mönster?). Trubbel med en hiss kommer att leda spelarna ner till motståndsrörelsens tillhåll och tryckeri och en intressant konfrontation. Evald Gröön är där, Louise slits mellan familj och pojkvän och ledtrådar till Manfreds förflutna kan hittas här (Ananasmannen är förstås motståndsrörelsens förebild!).

Något förvirrade tar sig spelarna vidare till hus nummer tre, där det mesta är fel och någon tycks ha gillrat försåtliga fällor för Manfred. Rackarungarna misstänks, men i själva verket är det farbror Gröön, alias Kapten Kiwi, som ligger bakom. Han har vagt börjat minnas att han ogillar Manfred och episoden kulminerar i att kapten Kiwi får tillbaka minnet, tar Rickard (nähä!) som gisslan och i tumultet som uppstår försvinner han och sällar sig till sin brorson, terroristen (Som planerar att byta ut bollen i den kommande monochoppermatchen mot en bomb!).

Under tiden har dessutom spelarna kontinuerligt fått ledtrådar till Manfreds och familjens förflutna samt börjat kunna ana sig till att allt inte står rätt till med pirogförsäljaren. Efter episod tre står spelarna med alla pusselbitarna och hinner precis lägga ihop dom när... BAM! Arenan är på plats och det är dags för monochoppermatchen! Naturligtvis kommer den att sluta i att samtliga familjemedlemmar befinner sig på planen, helst med monochopper på, (allt till Rickards stora irritation), i en slutgiltig konfrontation med två generationer Kiwi-skurkar. Spelarna besegrar dem och hyllas av publiken när den verklige fienden dyker upp: Agent P, fast besluten att fånga in Manfred igen och totallobotomera honom för att en gång för alla få stopp på Ananasmannen. Inför en andlös publik tvingas familjen samarbeta och ge sitt yttersta för att besegra den galne agenten och slå ett slag för klassiska familjevärden! Slutet är så lyckligt det kan bli!

Samtliga episoder kommer att vara tämligen summariskt beskrivna och bara innehålla den information som måste komma spelarna till del, samt nyttiga SL-tips. I slutet av äventyret finns en lista på andra småhändelser som kan inträffa under inspektionen och andra kufiska kvartersinvånare spelarna kan stöta på. Läs igenom och utnyttja det du tycker verkar vara roligt, förändra, hitta på eget och så vidare. Allra sist finns lite kartor och beskrivningar samt små lappar med flashbacks för Manfred.

2. "The kids are alright"
Inled äventyret med att förklara dagens göromål för spelarna. Förklara att det finns ett noggrannt fastställt schema för i vilken ordning som husen skall inspekteras och vad som skall kollas upp.

Vitsen med den här delen är alltså att utsätta Rickard för allehanda plågor. Rackarungarna kommer att spela honom ett antal spratt och Rickard kommer att drivas närmare och närmare vansinnets brant. Det du framförallt måste tänka på i den här delen är timing och tempo. Rackarungarnas spratt skall gradvis öka i farlighetsgrad och kulminera i att Rickard svävar i livsfara. Kom ihåg att resten av familjen inte kommer att drabbas av Rackarungarnas spratt *på något sätt*. Du måste se till att det *bara* är Rickard som råkar illa ut.

Rackarungarna är ett väl sammansvetsat gäng och består av områdets fyra-fem största odågor. Där finns den obligatoriske ledargestalten, den fete killen som fnittrar hela tiden, den rödhårige fräknige killen med spruckna glasögon, och alla andra klichéer du kan tänka dig. Blanda *Söderkåkar*, *Anderssonskan Kalle* och *The Little Rascals* och du har Rackarungarna. Kortbyxor (oavsett klimat), randiga tröjor, någon har keps och en annan har propellermössa (som snurrar när han skrattar). De har givetvis inget begrepp om att de hyss de hittar på kan vara livsfarliga; de vet helt enkelt inte bättre. Därför börjar de naturligtvis se Fruktansvärt Gulliga och Gråtfärdiga ut när någon tänker skälla på dem. När vuxna människor tittar åt deras håll är de antingen inte där eller också Uppenbart Oskyldiga. De skrattar rått och elakt när Rickard råkar illa ut. Alla utom Rickard tycker att ungarna fnittrar gulligt snarae än hånfullt, och de har absolut inte den där onda glimten i ögat som Rickard svär på att han ser efter ett tag. Rackarungarna har också fritt tillträde till alla delar av alla hus och kan likt Aliens röra sig genom trånga utrymmen sanbbt, dyka upp oväntat och till synes befinna sig på två ställen samtidigt. Kniper det riktigt ränner de iväg till sina föräldrar (de har några stycken) och gömmer sig i mammas kjolar. Mamma skäller ut Manfred för att han tillåter sin son att vara elak mot De Små Liven och Manfred i sin tur skäller ut Rickard och manar honom till självbehärskning. Dessutom tycker *alla andra* i området att Rackarungarna är gulliga och charmiga; de äldre i kvarteret bjuder Rackarungarna på saft och bullar, Den Gamle Ungkarlen berättar spännande historier om visa byråkrater för Rackarungarna, ingen bryr sig om att de springer omkring i allas lägenheter; Rackarungarna *är* ju så gulliga! Kom ihåg: Familjen ska gaddas ihop *mot* Rickard och *för* Rackarungarna. Använd alla fula knep du kan.

Förslag till inledning: Familjen vandrar fram mot det första huset. Alla slår mot sin Syn. Oavsett slag är det Rickard som ser en plånbok ligga bredvid förstutrappen. Om han försöker plocka upp den rycks den undan med hjälp av ett tunt snöre; Rackarungarna tittar runt hörnet och fnittrar. Manfred skrattar godmodigt, Sylvia ger Rackarungarna karameller och Louise säger något cyniskt om vad lättlurad Rickard är. Om Rickard upplyser de andra om plånboken och någon annan försöker plocka upp den, *rycks den inte undan*. I det fallet är det bara en tappad plånbok som ligger och skräpar, och som Manfred får lämna tillbaka till ägaren under skyddsronden. Om Rickard specifikt letar efter snören innan han plockar upp plånboken hittar han inga, oavsett slag. Eller så finns det inga snören: istället släpper Rackarungarna

en vattenballong i huvudet på Rickard från andra våningen när han böjer sig ned för att plocka upp plånboken. Ungarna fnittrar och det gör alla andra också. Om de andra spelarna trilskas, tag dem avsides och förklara att de omöjligen kan tro Rackarungarna om något ont och att deras spratt faktiskt kan vara riktigt lustiga; de livar upp kvarteret helt enkelt.

Återigen: Det allra, allra viktigaste är att det alltid är Rickard och ingen annan som skall råka ut för alla spratt. Om någon annan vandrar in i Rackarungarnas fälla, ändra bara verkligheten så att den aldrig fanns. Om Rickard skriker åt ungarna eller försöker jaga dem/slå dem börjar de antingen omedelbart gråta, eller, om det inte finns någon vuxen i närheten, smiter de iväg innan Rickard får tag på dem och leder honom i en ny fälla.

Fler förslag till spratt på steg ett (harmlösa spratt):

- Rackarungarna har lagt häftstift på en stol som Rickard sätter sig på. Det här händer gärna när familjen inspekterar någon av Rackarungarnas föräldrars lägenheter (dubbelgenetiv!), så att Rackarungarna s a s har fördel av hemmaplan.
- Rackarungarna rusar energiskt runt och spelar hartsfiol, men bara när Rickard hör; när han har hamnat på efterkälken, när han har tappat bort ungarna efter en lång jakt, när han är inne ensam i ett rum, när han pustar ut efter det förra rackartyget, när han är inne i döva fru Tronks lägenhet etc. Rickard tror att han börjar få fel på öronen, Rackarungarna försvinner spårlöst likt ninjor och alla andra familjemedlemmar undrar varför Rickard hoppar till vid minsta dörrknarr.
- Rackarungarna släpper vattenballonger på Rickard (om de inte har gjort det förut), och när han är alldeles genomblöt kommer salva nummer två: påsar med vetemjöl. Rickard ser ut som Lilla Spöket Laban och Rackarungarna skrattar så de kiknar.
- Om Rickard någon gång får något att äta eller dricka (t ex saft och bullar av Tant Gredolin) har Rackarungarna preparerat maten med inkompatibla smaktillsatser. Bonustips: Mot slutet av episoden, när Rickard precis blivit utsatt för det sista livsfarliga sprattet, kommer familjen in till Tant Gredolin. Där sitter alla Rackarungarna och äter gräddtårta. Rickard håller på att koka över och Rackarungarna ser plötsligt mycket ångerfulla ut, som om de inser att det faktiskt är lite synd om Rickard trots allt, och en av Rackarungarna skjuter fram sin stora bit gräddtårta mot Rickard och tittar på honom med gråtmilda hundögon (jfr "Förlåt mig"). Manfred säger något i stil med: "Titta så snäll pojken är, fast allt han fått av dig idag är ovett!". Rickard äter tårtbiten. Just den tårtbiten har ungarna fyllt med vinäger och spansk peppar. Rackarungarna rullar runt på golvet i våldsamma skrattparoxysmer medan Rickard hoppar runt och vrålar efter något att dricka. Tant Gredolin skrockar godmodigt. "Ja,ja, pojkar är pojkar".

Efter en tid går ungarna över till fas två: Något mer hälsofarliga spratt. Ett antal tänkbara varianter finns.

- Rackarungarna har såpat en del av trappan. Rickard halkar och trillar ner för alla trapporna precis som Max von Sydow i *Exorcisten*. Resten av familjen säger irriterat åt Rickard att se sig för var han går och att han faktiskt får skylla sig själv om han är så klumpig. Rackarungarna garvar hysteriskt.
- Rackarungarna har spänt upp en snubbeltråd i källaren. Rickard upptäcker den inte, snubblar och landar obekvämt på ett barnvagnsskelett

som Rackarungarna har riggat upp. Barnvagnsskelettet rullar iväg längs källarkorriddoren med Rickard på och brakar in i den f d pingpongmästarens källarförråd. Rickard välter en massa lagerlådor fulla med pingpongbollar och avslutar sin vansinnesfärd med att dansa tango med resterna av en barnvagn på en yta av pingpongbollar. Rackarungarna skrattar så att de får kolik, resten av familjen tvingar Rickard att plocka upp pingpongbollarna en och en, personligen be den f d pingpongmästaren om ursäkt för sin vandalism och Rickard får ersätta de söndertrampade pingpongbollarna med sina egna besparingar.

- Rackarungarna är luriga: Rickard ser en dörr till en lägenhet (kanske den som en av rackarungarna bor i) stå på glänt. Rickard tassar fram och upptäcker mot alla odds att Rackarungarna har riggat upp en hink med vatten på ovansidan av dörren, som trillar ned om någon går in. Bäst som Rickard står och gottar sig åt att han överlistat Rackarungarna rycks dörrmattan bort under fötterna på honom (Rackarungarna har smugit fram bakom Rickard alt drar bort den med ett dolt rep) och han faller huvudstupa in genom dörren, landar raklång och får hinken över sig. Hinken innehåller inte alls vatten utan sirap. Resten av äventyret klibbar Rickard fast i allting han tar i. Försöker Rickard duscha/tvätta av sig har Rackarungarna elegant kopplat om avlopps- och friskvattenledningen just där. Rackarungarna skrattar och slår sig får knäna så att de blir blå och Rickard går omkring täckt av en blandning av sirap och bajs.

Slutligen kommer fas tre: Direkt hälsovådliga/obehagliga spratt. Vi lämnar två förslag här och vi rekommenderar att du inte kör fler, kanske bara det ena; effekten blir inte lika stor då.

- Det är stopp i sopnedkastet på fjärde våningen. Det är orsakat av att en sopkasse har fastnat mellan fjärde och tredje våningen. För att få loss den måste man liksom sticka in överkroppen in genom sopluckan och antingen dra/rycka (själv eller med verktyg) nerifrån (våning tre) eller putta/trycka ovanifrån (från våning fyra). Om Rickard hjälper till (Hjälper inte Rickard till? Så'nt här är ju karlgöra, det klarar inte mamma eller syrran av!) skjuter en av Rackarungarna påpassligt en spik med sin slangbella rakt i Rickards stjärt, bäst som han står och rycker och drar. Rickard trillar ner i sopnedkastet, ådrar sig skrubbsår, får den fastnade sopsäcken över sig och fastnar själv mellan andra och tredje våningen. Rickard måste hjälpas ut och kommer sannolikt att landa i sopcontainern i källarn (Ja, just den sopcontainern som automatiskt pressar soporna när de trillar ner. Lycka till, Rickard.). När Rackarungarna kommer åt bombarderar de Rickard med äckliga sopor från de övre sopnedkasten.
- När inspektionsrundan kommer till taket upptäcker familjen att TV-antennen håller på att trilla ned: fästena är rostiga och det knakar i dem när det blåser (eller när någon andas i riktning mot TV-antennen). TV-antennen måste repareras/stagas upp på något sätt. Hela familjen engageras, det klättras hamras, spikas och limmas. Rackarungarna flyger med drake nere på gården. Draken fastnar i antennen och antenn,drake och reparerande Rickard faller ned från taket. Antennen blir med ett ryck hängande och dinglande på tredje/fjärde våningen i antennsladden, Rickard hänger i antennen. Från sin utsatta position ser han hur en av Rackarungarna tar fram en fickkniv ur fickan och tittar menande på de andra Rackarungarna och upp mot Rickard. Ska familjen lyckas rädda Rickard innan Rackarungarna omärkligt är där med fickkniven?

Denna/Dessa sista händelser sammanfaller med att inspektionsrundan är avslutad och därmed också denna episod. Rackarungarna kommer inte att spela Rickard några mer spratt när familjen lämnat detta hus. Däremot kommer de liksom förut springa omkring överallt, så de kommer definitivtatt synas då och då under det kommande äventyret. Blotta åsynen av Rackarungarna torde vid det laget vara tillräckligt för att Rickard ska gå bärsärk.

Ett potentiellt problem med den här episoden är att de andra spelarna inte har speciellt mycket att göra, eftersom de flesta händelser är centrerade kring Rickard. Vårt förslag är att du i görligaste mån försöker involvera de andra spelarna i händelserna kring Rickard, naturligtvis utan att *de* råkar illa ut. Ibland går inte det, så se gärna till att plocka några lustiga hyresgäster eller knepiga inspektionsobjekt från listan i slutet så att de andra spelarna har något att pyssla med medan Rickard pinas.

Denna episod innehåller inte heller några direkta ledtrådar till familjens förlutna, förutom ett par eventuella flashbacks för Manfred, som ändå inte är knutna till episoden *per se*. Denna del av äventyret är dels tänkt som en inledning där spelarna ska få en chans att spela mot varandra och känna på sina karaktärer, dels som en etablering av Det Stående Skämtet: Rickard är Offret.

3. "I wanna know what love is"

I hus två kommer spelarna via en krånglande hiss att komma i kontakt med DKNB(S)S. Om Rickard var i fokus under förra episoden, är det här Louises tur. Vi rekommenderar att du inleder episoden med att avsides berätta för Louise så mycket som hon kan tänkas känna till om DKNB(S)S (Hon är ju trots allt medlem och kär i Brödra- (och Syster-)skapets informelle ledare.

I källaren, närmare bestämt i pannrummet, i hus två, har DKNB(S)S sin möteslokal. I det kyffiga pannrummet finns en väl använd och nedsutten soffgrupp, en skraltig kaffebryggare, en mängd tomma (och fulla) flaskor billigt rödvin, kortlekar (kort saknas), papper och penna, affischer på skäggiga samhällsomstörtare och Ananasmannen-folkets hjälte, Ananasmannen-serietidningar och allt annat du tycker behövs i ett rödvinsrevolutionärshögkvarter. Dessutom finns en äkta dystopisk tryckpress/kopiator som DKNB(S)S använder för att trycka upp flygblad och foldrar som de delar ut till kvartersinvånare och andra på nätterna. Tryckpressen får sin kraft genom att vara kopplad till hissmaskineriet (hissmaskinrummet ligger vid pannrummet; man måste gå via pannrummet för att komma dit). Detta har till följd att hissen fungerar lite dåligt och ibland stannar mellan våningarna när tryckpressen är igång (och ibland även när tryckpressen inte är igång).

Medlemmarna i DKNB(S)S är en fem-sex stycken män i tjugo- till tjugofemårsåldern som alla bor i området (utom Nikolas som kommer hit från grannkvarteret) och som till vardags arbetar som lågt uppsatta byråkrater i den statliga förvaltningen. Alla är dock avundsjuka på Malte som även extraknäcker som jazzpianist en kväll i veckan på ett arbetarfik i Stadens lägre kvarter. Informell ledare är Pierre Künkel. Pierre och Louise är kära i varandra och har de senaste månaderna haft ett förhållande. På förekommen anledning: Det här är ett familjeäventyr; sex finns liksom inte. Om någon undrar så består Pierres och Louises förhållande i att han läser dikter för henne, hon beundrar hans poetiska förmåga, hon berättar för honom vad hon egentligen tycker om det dystopiska samhället, han berömmer henne för hennes klarsynthet, och så pussas de och kramas lite kyskt innan var och en går hem till sitt och ligger vakna flera timmar och trånar.

De enda som vet om att pannrummet är mötesplats är DKNB(S)S-medlemmarna själva (inklusive Louise) och Agent P (han spionerar på DKNB(S)S men har (fullt korrekt) bedömt dem som tämligen harmlösa). Ingen av hyresgästerna går någonsin ner i pannrummet; det råkar nämligen slumpa sig så att Pierre Künkel också är portvakt och fastighetsskötare i huset. Han har satt upp en skylt märkt "Tillträde förbjudet för obehöriga" på pannrumsdörren.

På senare tid har cellmedlemmen Evald Gröön (brorson till Kapten Kiwi, ni minns) börjat visa sin sanna natur och börjat propsa på mer terrorist-liknande aktiviteter från DKNB(S)S:s sida. Hittills är det ingen som tar honom på allvar direkt, men två av de övriga medlemmarna brukar hålla med Evald om att DKNB(S)S borde bli en mer aktiv motståndsrörelse. Det finns en tydlig schism mellan Pierre och Evald. Pierre är en verklig idealist med hjärtat på rätta stället, medan Evald mer är intresserad av sabotage för

egen vinnings skull och för att han tycker att det är så roligt. Louise står givetvis på Pierres sida och tycker att Evald är lite obehaglig, fast hon kan inte riktigt säga varför. Ingen i DKNB(S)S misstänker att Evald Gröön helt på egen hand planerar ett attentat mot eftermiddagens monochoppermatch.

Inledningsskedet på denna episod ser ut som följer: Spelarna tar sig från hus ett till hus två och inleder inspektionen. Lägg in ett par orelaterade småhändelser och/eller personer från listningen i slutet innan allvaret börjar. I inledningsskedet informerar du dessutom Louise snabbt om motståndscellen, samt berättar också följande:
Saken är den att Louise plötsligt kommer på att DKNB(S)S har möte idag (man ska gemensamt trycka upp, vika och sortera foldrar med slagord) och således kommer att befinna sig i källaren. Det var meningen att Louise skulle varna resten av Brödra- (och Syster-)skapet när inspektionsrundan skulle äga rum, men hon har råkat lämna fel datum till dem! Hon hade visst fått för sig att inspektionen skulle ske nästa vecka. Poängtera för Louise att hon till varje pris måste hindra familjen från att inspektera källaren och pannrummet. Om du verkligen kör ner detta i halsen på henne kommer hon förhoppningsvis inte ens att tänka på att hon kanske skulle kunna smita iväg och varna sina vänner (detta skulle kunna ställa till problem och dessutom skulle den här episoden inte bli riktigt lika rolig). Skulle hon trots allt vilja göra det, strula till det lite för henne (Men gör det för all del inte omöjligt. Spelare tycker att så'nt är tråkigt av någon anledning.) innan hon lyckas. När Louise varnat sina vänner i pannrummet ser naturligtvis Evald sin chans: han börjar provocera Pierre att stanna kvar och "stå upp" för sina övertygelser och inte vara rädd för Louises löjeväckande far. "Den fjanten ska vi nog kunna dra vid näsan!" säger elake Evald. I så fall kommer problemet liksom att vara kvar när inspektionen når källaren, trots Louises varning. I så fall kommer scenen att se något annorlunda ut: kanske kokar Louise och de andra DKNB(S)S-arna ihop en hejdundrande lögn att slå i Manfred och resten av familjen. Då kan det bli riktigt roligt i alla fall.

Efter att Louise har fått den information hon behöver för att episoden ska kunna avnjutas till fullo, kan du inleda spelarnas ankomst till hus två med ett eller annat slumpmässigt möte från slutsektionen. Låt Rickard ta igen sig lite. Han kommer att råka illa ut igen, var så säker.

Förr eller senare (troligen senare) kommer spelarna upptäcka att hissen fungerar dåligt. Den har rentav stannat mellan två våningar. På förekommen anledning kan vi meddela att hissen är av samma typ som man i bland stöter på i gamla 1910-talshus: Trappan går runt hisschaktet och trapphuset och hisschaktet är avskiljda från varandra medelst stålgaller. När man åker i hissen kan man se ut i trapphuset hela tiden, och de i trapphuset kan se in i hissen (om den råkar passera). Förstår ni? Inte? Be då närmaste åttaåring förklara för er. Det finns bergis en så'n hiss i hans mormors hus.

Nå. Spelarna kommer snart att nås av försynta klagorop från hissen, och vid närmare undersökning kan man mycket riktigt konstatera att hissen har stannat mellan två våningar och att någon sitter fast i hissen. Denna någon är Pontus Grötting, andre byråassistent på statens institut för standardisering, underavdelningen för möbelstandardisering, under-underavdelningen för pall- och stolinspektion och -underhåll. Pontus bor i

huset och var på väg till arbetet i morse (-Men det är ju lördag! - Ja, jag hade en del att jobba undan, se.) när hissen plötsligt gav ifrån sig ett hemskt knakande ljud (DKNB(S)S satte igång tryckpressen) och stannade. Sedan dess har han suttit fast, och han undrar om spelarna skulle kunna hjälpa honom ut, förutsatt att alla blanketter för ansökan om tillåtelse för hissreparation är ifyllda förstås.

Vad händer nu då? Manfred vet förstås att Pierre Künkel är fastighetsskötare och att det är han som borde ombesörja lagningen. Om spelarna tänker på att leta efter honom, så finns han förstås ändå inte i sin lägenhet (han är på möte i källaren, om ni minns). Det torde ligga i Louises intresse att se till att familjen inte sätter igång en skallgång efter Pierre utan reder ut situationen själva.

Undersökning av hissen ger vid handen att problemet är svårt att åtgärda utifrån. Antingen måste man ner i maskinrummet eller kanske t o m in i hisschaktet. Kom ihåg: så snart spelarna bestämmer sig för att gå ner till maskinrummet kommer de att konfronteras med DKNB(S)S enligt nedan (som tidigare sagts måste man gå genom pannrummet för att komma till maskinrummet). Vårt idealscenario består i att spelarna först tar sig in i hisschaktet, varpå hissen faller ned och spelarna mer eller mindre ofrivilligt konfronteras med DKNB(S)S. Försök presentera saken på ett sådant sätt att hisschaktslösningen framstår som ett reellt alternativ. Var inte för övertydlig; spelarna kan fatta misstankar.

Som sagt; spelarna väljer förhoppningsvis att ta sig in i hisschaktet för att åtgärda problemet. På vinden finns en underhållslucka som leder ned i hisschaktet. Tyvärr finns ingen stege: det är bara ett hål rakt ned. Det bästa alternativet torde vara att fira ned någon på hisskorgen med ett rep (det finns säkert rep på vinden) och låta denna någon försöka utröna vad som är fel. Vem ska då firas ned? Tänk efter: vilket är det enda logiskt och dramaturgiskt korrekta svaret? Just det. Rickard kommer att hissas ned genom schaktet i ett spektakulärt försök att rädda Pontus Grötting från att försmäkta (*Speed*, någon?). Häpp. När du inte tycker att det är roligt att ha Rickard på hisstaket längre, (gärna när han är mitt uppe i att försöka hjälpa upp även Pontus på hisstaket) vad händer? Tryckpressen får spel, hostar till och den cykelkedja som kopplar tryckpressen till hissmaskineriet går av, kastas in i hisschaktet och slår av kabeln till motvikterna: hissen far neråt i en farlig fart och landar med ett brak längst ned i hisschaktet och väggen in till pannrummet går sönder.

Eftersom det här är Dystopia är det naturligtvis ingen som dör; på sin höjd blir Rickard lite blåslagen och Pontus kanske svimmar. Det intressanta är att vi nu har en situation där en förvånad Rickard sitter mitt i DKNB(S)S:s högkvarter, och resten av familjen är sannolikt på väg nedför trappan och ned till maskinrummet för att se hur det har gått med Rickard. Plötsligt är motståndsrörelsen trängd från två håll. Hur ska detta sluta? Ingen vet.

Konflikten med DKNB(S)S kan beroende på omständigheterna avlöpa hur som helst. Den grundläggande konflikten blir sannolikt om man ska ange motståndscellen eller ej. Övervinner Louises kärlek resten av familjen? Kanske hon t o m får ett bättre förhållande till sin mor när både Sylvia och Louise inser att de är på samma våglängd. Eller kommer Rickard

(provocerad av Evald Gröön förstås) att starta våldsamheter nere i det trånbga pannrummet. Oavsett händelseutveckling kommer Evald att försöka provocera fram handgripligheter så att han kan smita i tumultet. Han kanske t ex i smyg sätter igång tryckpressen på maxhastighet så att samhällsomstörtande foldrar börjar virvla runt i rummet, utnyttjar förvirringen för att klippa till Rickard och fly genom hisschaktet. Ytterligare en komplikation skulle kunna vara att en förvirrad Pontus vaknar och undrar vad som försiggår. En hel del lustiga lögner skulle kunna bli följden; den snabbtungade Evald kan säkert hitta på något som får spelarna att framstå som skurkar i Pontus ögon (Han hade det ju faktiskt lungt och skönt i hissen tills de dök upp, eller hur?). Oavsett vad som händer kommer någon i familjen säkert lägga märke till agent P, som försiktigt kikar in genom källarfönstret, fäller ut en antenn ur en pirog och byter några hastiga kodfraser med sina överordnade. Han kanske t o m dyker upp ur ingenstans med en pirogleverans precis när läget mellan spelarna och DKNB(S)S är som mest spänt?

Det saknas tyvärr något naturligt slut på den här episoden, men när situationen med DKNB(S)S är utredd kan du gå vidare till nästa. Generellt sett kan man säga att förhandlingar är bättre än handgemäng, och att spelarna egentligen inte har någon anledning att göra något annat än att sluta fred med DKNB(S)S. Det viktiga är att Evald planteras som en skum och arrogant person som försvinner fån konflikten, och att agent P planteras som ett mystiskt, potentiellt farligt, inslag i gatubilden.

4. "Dead or alive"

Efter tumultet i episod två är det dags att gå vidare till den minst lika tumultartade men något snabbare och rättframmare episod tre. Här kommer Manfred att konfronteras med sin gamle ärkefiende Kapten Kiwi alias farbror Gröön. Båda kommer att återfå substansiella minnesfragment, ett gisslandrama kommer att utspela sig och en arena kommer att luftlandsättas (för episod fyra och episod fyra-och-en-halv).

När spelarna kommer till hur numro tre står farbror Gröön vid ingången och väntar på dem. Farbror Gröön spelar här lämpligen som den arketypiske Gnällige Gubben som finns i alla kvarter. Han hälsar dem med ett gnälligt: "Är ni äntligen här nu? Ni är faktiskt tre minuter försenade! Det finns massor som behöver åtgärdas i det här huset! Var har ni varit egentligen? Bla bla bla". Farbrör Gröön är alltså den hjärntvättade Kapten Kiwi. Liksom Manfred har han börjat utveckla en viss immunitet mot hjärntvättsdrogerna i pirogerna (Det rimmar!) och kommer ihåg att han ogillar Manfred. Därför kommer han att göra sitt bästa för att irritera spelarna och sabotera skyddsronden.

Under spelarnas inspektion kommer Farbror Gröön att följa med familjen och oupphörligen och outtröttligt påpeka allt han tycker är fel. Han kommer att följa med om spelarna gör stickprov i någon lägenhet och sannolikt försvåra spelarnas relationer med andra kvartersinvånare. Helt omotiverat är han gnällig och elak och ger spelarna små tjuvnyp: "råkar" smälla igen dörrar på deras fingrar, välta saker, nypa Louise och/eller Sylvia i baken etc. Ibland sabbar han något själv och beklagar sig sedan för spelarna. Ex:
"Titta på tapeten här, den ser verkligen illa ut!" <Rritsch> (Farbror Gröön river loss en tapetremsa) "Den är ju alldeles trasig! Vad tänker ni göra åt det om jag får fråga?"
"Men det var ju ni som rev sönder tapeten alldeles nu!"
"Va? Vad är det ni säger?"
"Jag såg ju hur ni..."
"Skulle jag ha förstört tapeten? Hur vågar ni beskylla mig för något sådant? Har ni ingen respekt för äldre människor?"
"Men herr Gröön, ni rev ju själv alldeles nyss..."
"Det är en gemen lögn! Jag har aldrig rivit en tapet i hela mitt liv!" <Rritsch> (River loss en remsa till) "Och titta här då! Kallar ni det här att sköta om huset, va? Tapeterna är ju undermåliga!"
"Men.."

Så fortgår alltså spelarnas inspektion. Allt eftersom tiden går och hjärntvätten försvagas blir farbror Gröön allt halsstarrigare och löjligare i sina mer och mer uppenbara tjunvyp. Det hela får sin kulmen när någon (förslagsvis Manfred) säger till farbror Gröön på skarpen. Då får han en slutlig flashback han också och vrålar i falsett: "Ingen lurar Kapten Kiwi ostraffat! Detta kommer ni att ångra!". Manfred får omedlebart huvudvärk när han påminns om denna röst från sitt förflutna och segnar ned. Kapten Kiwi rycker upp en överbliven Kiwihandgranat ur fickan, rycker ur säkringen och tar Rickard som gisslan! Han trycker upp handgranaten mot Rickards ansikte och skriker: "Om jag släpper den här sprängs vi allihop! Jag gör det! Jag gör det! Jag ska få min hämnd! Hahahahahaha!", varefter han backar in i sin lägenhet. Manfreds huvudvärk släpper.

Om spelarna skulle envisas med att vilja göra någonting för att hjälpa Rickard eller överhuvudtaget lägga sig i situationen och sabba upptakten till ett alldeles utmärkt gisslandrama, kan du väl låta dem göra någonting och sedan låta Evald Gröön (farbror Grööns onde brorson, ni minns) överraskande träda in på scenen och övermanna Rickard igen och hjälpa Kpaten Kiwi in i sin lägenhet. Om det verkligen, verkligen krisar till sig kanske Kapten Kiwi har ytterligare en Kiwirökgranat i fickan som han smäller av och flyr i förvirringen.

Poängen är att spelarna nu står inför ett klassiskt gisslandrama. Rickard är Kapten Kiwis fånge inne i den barrikaderade lägenheten. Evald kanske har dykt upp och hjälper Kaptenen att övermanna och binda Rickard. Utanför står spelarna. Nu gäller det att komma på något smart sätt att rädda Rickard. Ärligt talat kan spelarna lösa konflikten på ungefär hur många sätt som helst, så vi föreslår att du utifrån ditt eget skön improviserar dig igenom den här scenen. Det ska inte vara omöjligt att frita Rickard; Släktingarna Gröön är egentligen två ganska amatörmässiga skurkar.

En ganska vacker lösning på den här episoden skulle kunna vara att alla spelarna har hjälpt tidigare under äventyret rekryteras (eller anmäler sig självmant) och en enormt välkkoordinerad räddningsoperation iscensätts. Motsråndsrörelsen distraherar Kaptenen med flygblad, rackarungarna skjuter märlor med slangbella på Evald genom fönstret (tänk så nesligt för Rickard att räddas av sina ärkefiender), fixaren Balder fixar någonting, den nakne indiern tittar förbi och undrar om han kan hjälpa till med något och tant Gredolin serverar saft och bullar till alla när räddningen är ett faktum. Manfred har en möjlighet att leva upp i den här tänkta lösningen. Rättrådig står han mitt bland alla frivilliga och ger dem klara order och organiserar räddningen helt felfritt och utnyttjar allas förmågor på bästa möjliga sätt.

Viktigt, viktigt: Både Evald och Kapten Kiwi måste komma undan i gisslandramats upplösning! De ska nämligen vara med i slutstriden också. I allt tumult måste du se till att de har ett någorlunda trovärdigt äss i rockärmen: en kiwirökgranat till, en lönngång, en hängglidare på taket, vad som helst. Scenen ska sluta med att Rickard är räddad och skurkarna försvunna. Samtidigt har familjen nu fått tillräckligt med ledtrådar till vad som hänt i det förflutna för att kunna dra vissa slutsatser och bättra på familjeharmonin. När spelarna har hunnit lugna ner sig lite och börjar fundera på hur de ska få tag på Kapten Kiwi med brorson, gå omedelbart vidare till episod 4, även känd som del 5.

5. "This is not the end"

Pusselbitarna börjar falla på plats för familjen Svensson: Manfred har börjat ana att han kanske har ett mer ärorikt förflutet än vad han hittills trott, Sylvia börjar se vissa positiva förändringar i sin make, Louise börjar inse att hennes mamma kanske inte är så fånig trots allt och Rickard fattar i vanlig ordning ingenting. Efter episod tre hoppas vi att spelarna liksom ska stå på gränsen till att upptäcka allt det viktiga, och ha känslan av att saker och ting kanske kommer att ordna upp sig bara de sätter sig ned och pratar med varandra. Den välbehövliga pausen kommer vi givetvis inte att unna dem.

När spelarnas första förvirring i slutet på episod tre har börjat lägga sig: Pang! Monochopperarenan luftlandsätts! Just det, det har blivit eftermiddag och Rickard och hans klubb ska spela match! En zeppelinare flyger in ovanför kvarteret och släpper sin last: en hel arena inslagen i wellpapp.

Timingmässigt sker arenalandsättningen precis när spelarna just har eller just ska till att besluta vad de ska göra härnäst. Monochoppermatchen ska fungera som ett abrupt avbrott i familjeåterföreningsprocessen; liksom en återgång till de ursprungliga familjerollerna. Monochoppermatchen är heller ingenting familjen kan strunta i, hur viktig de än tycker att familjeharmonin är (Rickard kommer säkert att driva på familjen om de överväger att hoppa monochoppermatchen). Arenalandsättningen kan också funka som äventyrets "panicbutton": om spelarna börjar iscensätta kamikazeattacker på pirogrestaurangen och generellt sett balla ur kan du landsätta arenan i förtid och skapa ett avbrott och tvinga fram en återgång till den normala äventyrsordningen. I extremfall (spelarna sitter och sover, spelarna rollspelar lika inspirerat som en påse nötter) kan du landsätta arenan i huvudet på familjen. *Roll end credits.*

Spela gärna upp det bisarra i denna inledningsscen. Bäst som spelarna står och funderar och bråkar, beskriv hur en stor skugga faller över hela kvarteret... spelarna tittar upp och ser en gigantisk zeppelinare som bär på ett lika gigantiskt wellpapp-paket. Ett högt klickande ljud hörs när paketet görs loss från lastfästena och trillar ned mitt i kvarteret och krossar lekplatsen. Wellpappen glider av och blottar en monochopperarena, komplett med publik. När området har slutat skaka och zeppelinaren glidit iväg gör publiken vågen och paradorkestern börjar spela "Björneborgarnas marsch". Rickards lagkamrater i Den Vita Liljans MCK anländer med linbanan.

Under monochoppermatchen kommer spelarna att vara något splittrade; Rickard ska spela, naturligtvis, och Manfred ska vara domare. Va, hör jag er fråga. Hur kommer det sig att Manfred ska vara domare i en match som hans son spelar? Jo, se, så här är det: I förrgår blev den ordinarie domaren sjuk i maginfluensa och p g a en landsomfattande monochopperdomarstrejk kunde man inte hitta någon ersättare. Man visste att Manfred hade spelat monochopper i sin ungdom (det har han) och att han är en rättskaffens karl som minsann inte kommer att låta sig påverkas av att hans son spelar i ena laget (Det kommer han inte. Han kommer i själva verket vara mycket strängare mot VLMCK bara för att visa att han inte ger sin son speciella favörer,. Tråkigt för Rickard.). Anledningen till att Manfred är domare är naturligtvis egentligen den att vi vill att Rickard ska terras av sin far även under monochoppermatchen.

Sylvia och Louise kommer att sitta i publiken och mer eller mindre engagerat heja på Rickard. Agent P kommer naturligtvis att finnas på plats: han går omkring i publiken och säljer piroger.

Det viktiga i den här scenen sker inte förrän i inledningen på andra halvleken. Kör därför igenom laguppställning, slantsingling, hejaramsor och spel med några få meningar, och låt Rickard slå några tärningsslag om han vill. Låt gärna första halvlek sluta i ett underläge för Rickards lag. När sen andra halvlek börjar kommer linjedomarna att vara försenade. På förekommen anledning (igen): Jodå, det finns linjedomare i monochoppersporten. De är två till antalet, har svarta dräkter och bär massiv skyddsutrustning, bl a mask för ansiktet. Börjar du ana vad som kommer att hända?

Just det: anledningen till att linje domarna har blivit försenade är att de har blivit överfallna av Kapten Kiwi och Evald Gröön! Dessa två elakingar har iklätt sig linjedomarnas dräkter och har med sig en dold bomb i form av en monochopperboll! När linjedomarna väl kommer in är det alltså två skurkar i dräkterna! De avvärjer alla frågor och Manfred kan inte ställa hur många frågor som helst; matchen måste ju börja! När så den ordinarie bollen hamnar utanför planen i andra halvlek (sådant händer stup i kvarten i monochopper) åker linjedomarna/skurkarna iväg och hämtar den, men har i själva verket ersatt bollen med bomben! När så bollen har kommit i spel flyger linjedomarna snabbt av planen. Detta uppmärksammas naturligvis med förvåning av såväl publik som Manfred; notera att monochopper-spelarna är så inne i spelet att de inte märker ett skvatt. Uppmärksamma åskådare (Sylvia och/eller Louise?) kan notera att bollen inte ser riktigt likadan ut nu. I förvirringen noterar också Sylvia och/eller Louise i ögonvrån hur linjedomarna tar av sig sina masker när de precis är på väg ut från planen, och ser hur Farbror Gröön och Evald Gröön hånskrattar!

Vad kommer att hända? Vi ser framför oss en hänsynslös actionscen där Louise och Sylvia, med eller utan lånade monochoppers, bryter sig in på planen och försöker stoppa spelet och få bort bomben. Manfred blir totalförvirrad av alla regelbrott och måste övertygas om att bollen är farlig. Monochopperspelarna blir vansinniga när två dumma kvinnor försöker ta bollen för dem och kommer totalt ignorera Manfreds visselsignaler i jakten på bollen. Rickard blir tokig när hans stund på jorden avbryts av morsan och syrran. Publiken "aaah":ar och "oooh":ar och buar som det faller sig under denna kaotiska scen. När familjen verkar lyckas enas och gemensamt börjar anstränga sig för att få bort bollen från arenan, dyker två generationer Gröön upp igen! Kapten Kiwi och Kapten Kiwis brorson har naturligtvis suttit i Kaptenens lägenhet med en kikare, för att kunna bevittna resultatet av sitt onda arbete. När de ser att deras plan är på väg att gå om intet spänner de ilsket på sig sina monochoppers och flyger in på arenan för att kamikaze-försäkra sig om att bomben kommer att smälla! En vild trepartsstrid mellan familjen, monochopperspelarna och Kapten Kiwi & Evald Gröön kommer att äga rum.

Striden kommer förhoppningsvis att sluta någonting i stil med att Rickard får till sitt livs slag och skickar iväg bollen/bomben högt ovan arenan där den exploderar utan att skada någon. Under tiden har spelarna buntat ihop Kapten Kiwi och Evald och lugnat ner monochopperspelarna. Den tidigare

förvirrade publiken fattar nu omedelbart hur det ligger till och hyllar familjen som dagens hjältar. Spelarna tar emot folkets jubel. Vilket lyckligt slut!

Pang! Med ett vrål kastar sig Agent P in på arenan med hela sin pirogarsenal. Han har åsett spektaklet och märkt hur både Kapten Kiwi och Ananasmannen (Manfred) har brutit sig ur hjärntvätten. Hans uppdrag har totalhavererat, och dessutom har Manfred och hans familj blivit folkhjältar (igen). Detta blir för mycket för Agent P som får frispel och beslutar sig för att ta saken i egna händer. Ilsket vrålande saker i stil med "Den här gången ska du fanimej lobotomeras, jävla samhällsomstörtare!" utnyttjar han alla sina agentkunskaper och sina trickpiroger för att ta Manfred tillfånga igen. Alla monochopperspelare (utom Rickard) står som förstenade. Publiken tittar på i andlös tystnad. Nu utbryter den verkliga slutstriden: hela familjen mot den ondsinte Agent P, som är en betydligt farligare skurk än de något patetiska släktingarna Gröön. Låt Agent P ha höga värden i allting och trickpiroger för varje tillfälle. Spelarna måste samarbeta för att kunna besegra honom; alla familjemotsättningar måste försvinna och spelarna måste tackla Agent P som en välkoordinerad, harmonisk enhet. Segern över Agent P ska inte bara vara en seger för familjen Svensson, det ska också vara en seger för Sanna Och Eviga Familjevärderingar: Kärnfamiljen övervinner allt, liksom.

När så spelarna har besegrat Agent P står de där på arenan i solnedgången och mottar publikens jubel (nu ännu större än när de besegrade Kapten Kiwi med brorson). Manfred har återfått sitt minne, Sylvia har blivit harmonisk, Louise är inte missförstådd längre och t o m Rickard får vara glad för att allt är som förut igen.

Vilket lyckligt slut!

6. "Living in a box"

Här följer några korta beskrivningar av lägenheter, lägenhetsinvånare och situationer spelarna kan råka ut för under sin skyddsrond. Meningen är ju att de ska göra ett par "stickprov" i varje hus, förutom sin inspektion av de allmänna utrymmena. Dessa situationer stoppar alltså du som SL in när du tycker att de passar.

6.1 "Mister Know-it-all"

Balder Johansson bor ensam i en trång etta. Han lever sitt liv enligt gör-det-själv-principen. När något går sönder så fixar han det själv hellre än att kontakta fastighetsskötaren eller någon av statens reparatörer. Balder har en enorm uppfinningsrikedom och hans hem är fyllt med snillrika lösningar på dystopiska vardagsproblem. Balder var från början en mycket laglydig medborgare men droppande element, läckande gaskranar och för tunna innerväggar tvingade honom att ta saker i egna händer. Fastighetskötaren Ingmar är dessutom både lat och klumpig.

Ingen hade misstänkt något fram tills för en vecka sedan då Ingmar började frukta att Balder hade tagit från honom hans arbetsuppgifter. En till synes olöslig konflikt uppstod, en konflikt som nu nått sin kulmen. Ingmar står nämligen med en blåslampa och ett dyrkset utanför Balders dörr när spelarna gör sitt stickprov.

-"Ditt förbannade frilansaräckel !" skriker Ingmar (Som är mycket lik Ingmar Bergman).

-"Försvinn, din fummelpelle till förstörare!" piper Balder (Som ser ut som Robert Gustavsson) genom brevinkastet som är gjort av spagettikartonger och cykelslangar.

Familjen får medla och i den svårlösta konflikten. Balder har en tendens att lyssna mer till kvinnor än män. Ingmar har en tendens att lyssna mer till smicker än rationella argument.

6.2 "When a man loves a woman"

Familjen ringer på hos paret Ingmarie och Klark Kolander. De visas artigt in i tamburen och paret verkar inte alls besvärade av att familjen tänkt inspektera lägenheten. Lägenheten är också helt felfri och spelarna förväntas hitta vägen ut själva. I hallen, utanför sovrummet märker någon av spelarna att en garderobsdörr hoppat ur gängorna och nästan håller på att falla av. Om de bestämmer sig för att åtgärda felet finner de i garderoben en naken indier som försöker gömma sig bakom några slipsar.

Indiern, som jobbar i fabriken under bostadsområdet, har fungerat som Klarks homosexuelle älskare under en längre tid. Detta vet Ingmarie om men värdesätter ett tryggt äktenskap framför skilsmässa. Dessutom är hon glad över att det inte är en kvinna. Ingmaries mogna insikt har varken Klark eller hans indiske älskare i garderoben greppat. Om spelarna väljer att avslöja älskaren så kastar sig Klark gråtande på knä framför sin fru för att be om förlåtelse. Ingmarie agerar trygg moder och stryker honom lugnande över huvudet. Indiern vet inte riktigt vad han skall göra, han har nämligen tappat bort sina kläder.

6.3 "Send in the clowns"
Familjen kommer in clownen Jackys trånga rum medan han tränar på sina livsfarliga slapsticktrick i full clownkostymering. Det kan tänkas att familjen tror att det försigår ett vilt slagsmål innan de ser vad som egentligen händer. Clownen Jacky ler ett nervöst clownleende och ber dem att skynda sig eftersom han måste forsätta repetera. Det finns inget särskilt att klaga på men om någon närmar sig matberedaren så börjar han plötsligt repetera igen, denna gång med vild frenesi för att tillkalla sig personens uppmärksamhet. Om någon trots detta bestämmer sig för att undersöka matberedaren så tar han i så mycket i ett ramla-på-stolen-hamna-under-bordet trick att han verkligen slår sig. Han är mycket rolig. I matberadaren ligger Jakcys hund Poo-Poo gömd. Det är en vidrig liten chiuahua som han bara lyckats skämma bort och som inte kan ett enda trick. Jacky är mycket fäst vid det arma djuret men äger inget tillstånd att ha honom i lägenheten. Spelarna får själv dömma om de kan tänka sig att se mellan fingrarna och låta byrackan stanna i matberadaren.

6.4 "Sleeping beauty"
Arne Tapper hjärntvättades ganska nyligen med den piroganpassade kemimetoden. Den gick kanske inte riktigt som Agent P och hans kumpaner hade tänkt sig: Arne Tapper utvecklade nämligen ett extremt pirogberoende. Han gör inget annat än äter piroger och sover.

Dörren till hans lägenhet står på glänt. Hela golvet är täckt med pirogkartonger. Det går en liten upptrampad stig in i köket där han sitter. Precis när familjen kommer in slukar han den sista tuggan på sin tionde pirog för dagen och faller i djup sömn. Hur än familjen försöker så kommer han inte att vakna förrän han blir hungrig igen (om 5-6 timmar).

Arnes lägenhet ser ut som vilken normal nyhjärntvättad persons lägenhet som helst. Stora glapp i bokhyllorna, foton utryckta ur fotoalbumet och censurerade brev. Hjärntvätten har även förvirrat Arnes hjärnhalvor så att han har problem att klä sig. Han har högerskon på vänsterfoten och tvärtom, och tröjan bakochfram.

6.5. "Min mor sa till mig"
Tant Gredolins lägenhet har inte förändrats sedan hon flyttade in för 20 år sedan. Då var hon gammal och klok, nu är hon äldre och klokare. Tant Gredolin har sett folk i bostadsområdet komma och gå, växa upp och flytta ut; hon vet det mesta om alla. Hon är ödmjukheten och förståelsen personifierad. Hon har levt tillräckligt länge i den dystopiska verkligheten för att förstå att man inte talar rakt ut och säger vad man tycker. Hon har därför utvecklat en metod som går ut på att fälla små, synbarligen oskyldiga, kommentarer och gliringar som likt fallande dominobrickor leder fram till önskat resultat.

Hennes funktion i dramat är att lägga pusselbitar på rätt plats för familjen, om de har problem med att göra det själva.. När de kommer hem till henne har hon naturligtvis satt på kaffe och ber familjen sitta ned och berätta vad som hänt under dagen. Hon är fenomenal på att avsluta meningar och fylla i namn som ännu inte avslöjats åt personen som pratar. Om någon undrar över varför hon vet så mycket så skrockar hon fram ett undvikande svar.

Hon försöker dessutom framkalla flashbacks hos Manfred genom att oavbrutet bjuda på ananastårta och alkoholfri kiwibål.

6.6 "Headhunter"

Rogers Pirogbar ligger belägen en bit ifrån själva bostadsområdet. Pirogbaren är i själva verket toppen på det isberg som utgör hjärntvättskontrollenhet P18-100:s högkvarter. Agent P dvs Roger Broll är den ende som jobbar på markytan. Tre kemitekniker och en svartmuskig bagare jobbar under baren i ett illa upplyst labb och skickar via en mathiss upp pirogerna rakt upp i Rogers ugn.

Om spelarna tar sig in i hans pirogstuga hittar de inget mystiskt förutom att det inte finns en enda pirogingrediens så långt ögat kan nå. Bakom en tavla, föreställande spelkonstruktörerna Ola och Henrik, finns ett kassaskåp där Agent P förvarar alla sina specialpiroger. Han har lika många specialpiroger som Batman har prylar i sitt bälte, d v s allt från antihajspray till en tandläkarborr. Agent P bär alltid på sig sin kikarpirog, walkietalkiepirog och sin pistolpirog. Låt inte spelarna söka igenom hans stuga för länge innan han kommer tillbaka. Eftersom Agent P är en rutinerad agent så spelar han med och frågar om familjen hittar något att anmärka på i hans pirogbar under sin skyddsrond. Om de ställer underliga frågor så ger han vassa svar tillbaka, det är ju faktiskt inte meningen att de skall inspektera hans stuga. Han vill dock inte göra sig ovän med familjen i detta läge. Det väntar han med till slutet.

Obs! Glöm inte bort att Agent P äventyret igenom stryker runt i bostads-området med sin piroglåda på magen och erbjuder förbipasserande byråkrater, invånare i bostadsområdet, motståndsmän(kvinnor) , kort sagt alla, sina nybakade piroger. Till en början ser bara spelarna honom som pirogförsäljare men ju närmare upplösningen de kommer så visa Agent P utförandes underliga aktivieter som att tala i sin walkietalkiepirog, titta i sin kikarpirog eller använda sin dyrkpirog. Agent P finns överallt!

6.7 "There goes the neighborhood"

Som framgår av bilden ligger bostadsområdet ovanpå en stor fabriksbyggnad. Vilken sorts fabrik är irrelevant. Snäs av spelarna om de frågar. Det enda sättet att ta sig ifrån bostadsområdet (vilket inte kommer att vara aktuellt för spelarna under äventyret) är de två linbanorna och hissen. Hissen kommer från fabriken och det kommer då och då upp trötta, slitna arbetare i blåställ ur den, släpandes på tunga verktyg. De hasar sig över gårdsplanen till någon av linbanorna utan att bry sig särskilt mycket om någonting alls. Agent P bryr sig inte ens om att sälja piroger till dem eftersom de förmodligen inte har råd. Ibland kan en byråkrat ses komma stressande från en linbana hasta över gårdsplanen med dokumentportföljen under armen för att hinna med linbanan på motsatt sida. Naturligtvis är det alltid så att de helmekaniska linbanorna är inställda så att de inte väntar på varandra. När den ena anländer avgår den andra, inte ens Ben Johnsson fylld med anabola skulla kunna hinna över gårdsplanen för att ta linbanan. Detta lär sig aldrig byråkraterna. Rackarungarna har funderat ut en massa bus som resulterar i att blanketter far och flyger och en byråkrat med nöd och näppe klarar sig undan från att krossas mot markytan sisådär 50 våningar ned.

Lekparken är möblerad med en rutschbana och en sandlåda. Den innehåller massor med varningsskyltar, som tex "HIT MEN INTE LÄNGRE", "OBEHÖRIGA ÄGA EJ TILLTRÄDE", "FÅR ENDAST BETRÄDAS UNDER MÅLSMANS UPPSYN", "STÅLSPADAR OCH TRÄKRATTOR STRÄNGT FÖRBJUDNA". Framför rutschbanan står en skyllt med en nogran, överpedagogisk, bruksanvisning hur man utnytjar den på bästa sätt. Om spelarna någon gång passerar den beskriv hur en liten flicka sitter halvägs ned för rutschbanan och tycks ha fastnat pga för dålig friktion. Hon verkar inte våga göra något åt det och sitter följaktligen bara där och stirrar rakt fram. Om du som spelledare tycker att äventyet har innehållit för lite action så låt henne sitta kvar när zeppelinaren kommer med monochopperarenan.

6.8 "Cut to the chase"

Klippen fyller, liksom i tidigare Dystopiaäventyr, en stämmningshöjande funktion. Karaktärerna ser egentligen inte klippen men spelarna gör det och det är god rollspelsanda att spela som om de inte har sett dem. Denna gång utspelar sig samtliga klipp i labbet under Rogers pirogbar.

Klipp 1.
Kameran sveper över ett bord fyllt med provrör och mystiska kokande substanser. Tre män ses hälla en vätska från provrör till provrör och addera gula pulver som gör att vätskan ändrar färg till grönt och sedan gredelin för att sedan bli helt svart. Man ser inte ansiktena på de tre männen, bara deras arbetande händer. Flera gånger under arbetet svär någon av männen till då han råkar hälla i lite för mycket av någon substans. Han tröstas av sina kollegor som förklarar att det inte spelar någon roll.

Klipp 2.
Ett par håriga armar tycks röra ihop någon slags köttfärs röra och samtidigt röra om i en jäsande deg. Med ryggen vänd mot kameran rör han ihop alltihopa till....ja vadå, en pirog kanske?

Klipp 3.
En av de tre männen från klipp ett kommer in till den bakande mannen. Med ryggen fortfarande vänd mot kamran ses han nicka mot kemiteknikern som tappar upp den grumliga vätskan i en stor spruta. Den färdiga pirogen ställs i mathissen och fylls med vätskan från sprutan innan den hissas upp.

Klipp 1 och 2 läggs in vid valfria tillfällen under första delen av äventyret. Det sista klippet bör läggas in precis innan monochoppermatchen börjar.

6.9 "Flashback"

Manfred drabbas som bekant av flashbacks varenda gång han blir påmind om sitt förflutna. Flashbacksen blir mer och mer tydliga och när han upplevt alla fyra så bör Manfred vara på det klara med att det är han som är Ananasmannen. Varje gång Manfred får en flashback får han dessutom tillbaka vissa av de egenskaper och färdigheter han hade som Ananasmannen. Vilka färdigheter han får och vilka egenskaper som höjs står inom parentes vid varje flashback. Låt spelaren som spelar Manfred skriva upp de nya färdigheterna och egenskaperna på sitt formulär.

Om Manfred redan innan han upplevt alla flashbacks inser sin rätta identitet, låt honom drabbas av en huvudvärk värre än tidigare, och om han fortfarnde envisas med att kalla sig ananasmannen så gör honom medvetslös. Den sista flashbacken bör komma vid mötet med Kapten Kiwi.

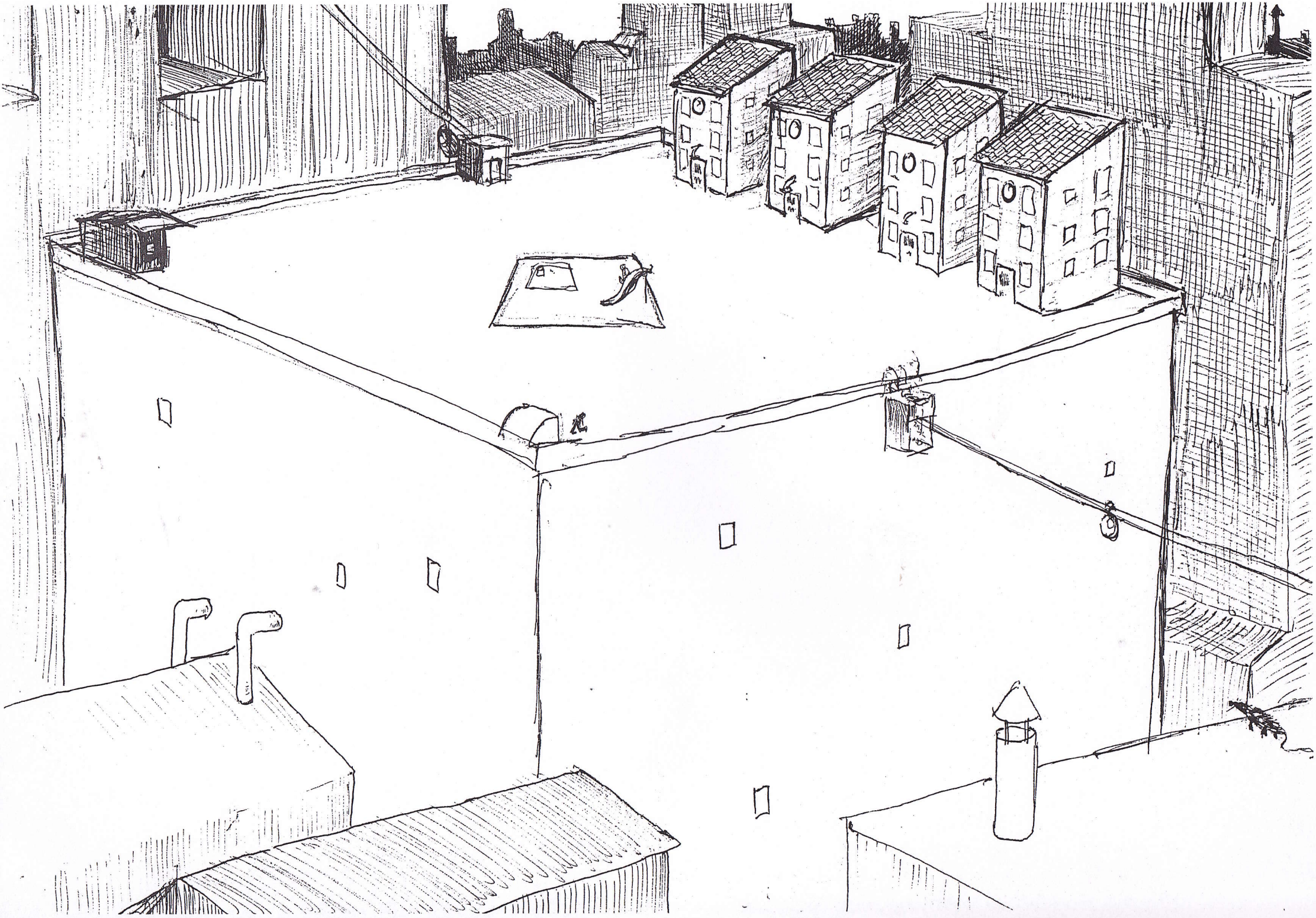
Flashback 1. (Rumsuppfattning +3, Vighet 8)
Det är mörkt du och du är varm. Du hänger i armarna ca 20 meter ovanför marken. Du ser verkligheten genom en slags hjälm eller mask. Du ser hur något rör sig nedanför dig på marken, någon som du instinktivt tycker mycket illa om. Du släpper plötsligt taget! Kommer du att krossas mot marken ? Nej, trots att du landar på mage studsar du 5-6 meter upp i luften och landar till slut triumferande på fötter. Figuren, som du tycker illa om, blir överraskad och börjar springa in i en mörk gång.

Flashback 2. (Fysik +2, Närstrid 8)
Du springer efter figuren i den trånga gången. Han har på sig en rund, hårig, grön-brun dräkt och kastar små runda bollar mot dig medan du springer. Du undviker dem och de exploderar bakom dig. Du knappar in på honom och precis när du skall kasta dig runt hans ben kommer ni ut i en stor sal. Där är ni inte längre ensamma. Rummet är fyllt med män klädda i trenchcoats och solglasögon. Innan du hinner tänka övermannas du och bakbinds. Din grön-bruna fiende skakar hand med en av männen och hånskrattar.

Flashback 3. (Logik +2, Styrka 6)
Du ligger fastspänd med läderremmar vid en sjukhusbrits. Män i vita rockar, munskydd och gummihandskar förbereder injicerandet av en stor spruta. De torkar omsorgsfullt av ditt armveck och sprutar in vätskan. Allt blir mörkt och dimmigt.

Flashback 4. (Personlighet +2, Uppmärksamhet 6)
Du sitter på en stol i ett litet rum. Du är fortfarnade bakbunden. En rullbandspelare står på med hög volym och spelar ett underligt musikstycke som får dig att bli förvirrad. En man som du inte kan se viskar konstiga meningar som du inte förstår i ditt öra. Du känner dig rädd och förvirrad. Plötsligt bryts stämmningen av att två av trenchcoat männen kommer in med din håriga fiende, som nu också är bakbunden Han för ett okristligt oväsen.
"Ingen lurar Kapten Kiwi ostraffat! Detta kommer ni att ångra!", skriker han nästan i falsett.
"Ruttna exemplar måste gallras bort annars förstör de resten av frukten, inte sant herr Ananas", replikerar en av trenchcoatmännen med en arrogant blinkning mot dig.

Du försöker säga något likvärdigt kvickt men en ur din mun kommer bara en lång vokal och massa saliv som droppar ned i ditt knä. Den mycket speciella huvudvärken som du får en känsla av att du kommer att känna mer av börjar molande att arbeta innanför dit pannben.



Bostadsrättsföreningen Grönsiskan Kontrollprotokoll 336 E - Inspektion II (18)

Hus 1

Ytterdörr	1	2	3	4	5	6	7	8							
Dörrhandtag	1	2	3	4	5	6	7	8							
Dörrmatta (ovansida)	1	2	3	4	5	6	7	8							
Dörrmatta (undersida)	1	2	3	4	5	6	7	8							
Hall			1	2	3	4	5								
Namnskyltar	OK		Felstavat			Rättstavat			Nej		Slut		Trasig		
Trappa 1		1	2		3		4	5							
Trappa 2	1	2		3	4			5							
Trappsteg 13-37	1		2	3		4	5								
Trappa 5				1	2	3	4	5							
Fönster	O	O	O	X	O	X	O	O							
Fönsterhake	1	2	3	4	5	6	8	9							
Bakgård	8	7	6	5	4	3	2	1							
Fönsterhake	A	B	C	D											
Soprum		A	B	C	D										
Soprumsskylt	Ja		Nej		Fel		Bra								
Vattenslang	Stopp?		OK?		+?		-?								
Avlopp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Källarfönster - 1-6	Funktion _____														
Källarfönster - 8-12	Funktion _____														
Lägenhetsdörrar	1	2	3	4	5	6	7	8							
Egna kommentarer	2	5	1	8	6	3	4	7							
Övrigt	_____														
Annat	Gran		Björk		Ek		Mahogny		Spånskiva						
Anteckningar	1		2		3		5								
Vindsförråd	Se § 12, st 3														
Hänglås	Som ovan														
Hänglåshållare	3		2		1										
Hänglåshållarskruv 1	3		2		1										
Hänglåshållarskruv 2	3		2		1										
Hänglåshållarskruv 3	Svart		Vit		Grön		Blå		Annat						
Hänglåshållarskruv 4	1		2		3		4		5						
Lägenhet - Stickprov 1	5		4		3		2		1						
Trappräcke	Kommentarer _____														
Trappräckesknopp	Andra kommentarer _____														
Tvättstuga (total)	_____														
Tvättstuga - tvättmaskiner	_____														
Tvättstuga - centrifug	_____														
Tvättstuga - torktumlare	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
Tvättstuga - tak	2	4	6	8											
Tvättstuga - torkrum	Torrt		Vått		Mellan		Ganska fuktigt								
Soprum	A	B	C	D	E	F	G	H							
Takfönster	Finns?		Finns inte?												
TV-antenn	Signatur här: _____														
Antennsladd	Ja		Nej		Vet ej										
Lägenhet - Stickprov 2	1	2	3	4	5	6	7	8							
Tvättstuga - golv	A	B	C												
Lägenhet - Stickprov 3 (ev)	D	E	F												
Hiss	Färg _____														
Hissmaskineri	Säkert				Osäker				Helt OK						
Pannrum	Varmt		Kallt		1		3	4	Ljummet						
Lampa 1	Lyser														
Lampskärm 1	Lyser inte														
Lampa 2	1	3	4		6	8									
Lampskärm 2	1	2	3	4	5	6	7	8							