



LUKAS.02

Bodil Bengtsson, Lars Odeldorf, Jerker Axelsson,  
Egon Wallander och Ernst Ekman

## Blod, svett och dårar



”Det var förvånansvärt välstädat inne i det gamla fallfärdiga huset där släkträffen skulle hållas, nästan lite hemtrevligt. Doften av nybryggt kaffe spred sig i den provisoriska möteslokalen. Snart stod Bodil i dörröppningen med en rejäl bricka överfylld med kaffekannor, koppar och fikabröd. Det lilla vecket i rummets trasmatta var allt som krävdes för att få henne på fall. I ett tappert försök att komma till undsättning kastade sig Ernst över bordet, men det var för sent. Efter en kort luftfärd slog brickan i golvet och en stor mängd kaffe flödade snabbt ut. Allt Ernst lyckades med var att stöta till brödrosten som föll ner i havet av kaffe. Mäktiga blå gnistor från kortslutningen lyste upp det så nyligen fridfulla rummet. Kaffet var billigt, mycket billigt. Det fattade eld. Som en direkt följd av Bodils snålhet fann sig sällskapet nu med fötterna i ett brinnande inferno av kaffe.”

## Bakgrund till handlingen

Spelarna tar del av större delen av denna bakgrund genom Handout 1 som delas ut före karaktärsbeskrivningarna.

Tidig höst i nådens år 1998, någonstans djupt inne i Norrlands skogar. Det är lördagskväll.

Greta Wallander (som även lystrar till epitetet moster), släktens äldsta, rikaste och mäktigaste person anordnar en födelsedagsfest med anledning av sin 80-årsdag. Hela fjäskiga och lojala släkten närvarar i vanlig ordning. Släkten är otroligt stor och släktbanden är en smula luddiga. Men ingen har velat lyfta fram det för diskussion med rädsla för att verka dum.

Samtliga gäster är spända av förväntan inför kvällens stora händelse, den direktsända säsongsfinalen av det populära underhållningsprogrammet Pingo-Bingo.

Till följd av ett ödesdigert misstag råkar en av släktingarna förstöra husets TV-apparat, kvällens höjdpunkt är hotad. Fem av gästerna på denna bjudning försöker hjälpa till, men ställer i okunskap till det ännu värre. De fem var pensionären Bodil Bengtsson, ungarlen Anders Ågren, snokaren Inge Koll, punkaren Astmalia Efraimsdottir och brevbäraren Svante Ågren. Dessa fem blir förvisade från släktkalaset och Moster Greta svär att radera alla genetiska band med de fem om de inte kommer tillbaka med en ny TV i tid till kvällens säsongfinal.

I skuggan av mäktiga Norrländska granar och med månen som vittne svärs en helig ed utanför Moster Gretas stuga. De fem svär att återbilda den legendariska kriminella enklaven "De skäggiga dårarna" och ger sig av ut i mörkret för att finna en ny TV åt den bingofanatiska släkten. I skogen möter de fem en man som ansluter sig till gruppen. Detta sjätte element visar sig vara Moster Gretas ex-man, Egon Wallander. Information framkommer om att Moster Greta manipulerat släktskapen för sina egna syften. Slutdestinationen för färden visar sig vara det starkt ökända pensionärshemmet "Endstatiån". Platsen där landets värsta pensionärer spärras in.

Med förenade krafter lyckas de fem få med sig

gruppboendets enda TV ut och i processen försätter de även hemmets vakt Ernst Ekman ur spel. Detaljerna kring dessa händelser är fortfarande höljt i mystikens dunkel.

Efter en explosiv biljakt på skogens krokiga småvägar lyckas de fem leverera den stulna TV-apparaten till Moster Gretas hem. De passar även på att ställa festens värdinna till svars för de anklagelser som riktats mot henne, men hon tar till flykten och hinner undkomma.

I tumultet efter moster Gretas flykt uppdagas den horribla sanningen. Det visar sig att hon i år har manipulerat och kontrollerat släkten för att placera sig själv överst i hierarkin som äldst, rikast och mäktigast. Nästan alla etablerade släktband visar sig vara falska. En av de mest chockerande avslöjandena är att Inge Koll och Anders Ågren blev förväxlade på ett sommarkollo i sina unga år och att de därefter bytt identitet.

Släkten fortsätter transartat att spela bingo, men efteråt utbryter allmän förvirring.

Den tidigare så organiserade, idylliska och välbärgade släkten splittras denna höstkväll i norrlands djupa skogar under stor förvirring. Efter Moster Gretas sorti är Bodil Bengtson ensam på tronen som äldst, rikast och mäktigast. Men utan Moster Gretas konstruerade släktskap faller hela känslan av tillhörighet samman som ett korthus.

Kort efter detta spärras Bodil Bengtsson in på sluten åldervård och förblir där i lite mer än ett år innan hon flyr. För att återförena de splittrade fragment som återstår av släkten ser hon det som sin första uppgift i friheten att sammankalla en släkträff. För ändamålet bryter hon sig in i ett fallfärdigt rivningshus i det lilla samhället Yllehult på den skånska glesbygden. Att sammankalla en släkträff av bastant kaliber utan att kontakta släktheregistreringsförbundet är naturligtvis illegalt, men eftersom hon redan är efterspanad av polis bryr hon sig inte nämnvärt. Släkträffen utannonserades med extremt kort varsel och det är osäkert hur många som kommer att dyka upp. Det är fredagen den 3:e mars år 2000, klockan är 09:22. Släkträffen skall strax börja. Äventyret börjar här.



### Handlingen i korthet

Endast ett fåtal släktingar vågar dyka upp på Bodils släkträff, men sammanhållningen är god från första stund. En fikarelaterad olycka resulterar dock i att samtligas strumpor brinner upp och ett besök i stadens strumpbutik blir nödvändigt. Gruppen hamnar mitt i ett rån av butiken och blir efteråt oskyldigt anklagade som medbrottslingar. I hopp om att kunna hitta de skyldiga och rentvå sina namn påbörjar gruppen en egen undersökning av rånet. Spåren leder till en underjordisk bas i en grusgrop utanför staden. Verksamheterna i basen visar sig bedrivas av självaste Moster Greta. Med hjälp av droger, teknisk apparatur och en ihärdig aerobicsturné på landets pensionärshem har hon lyckats bygga upp en arbetsstyrka bestående av pensionärer, ungar och forskare. Hon har konstruerat en fruktansvärd domedagsbomb innehållandes högkoncentrerad svett. Genom att idka utpressning mot nordens regeringar hoppas hon kunna återvinna sin makt och rikedom. Genom lyckosamma omständigheter besegras Moster Greta och basen förstörs. Dessutom framkommer ytterligare en liten bit information i de förvirrade släktskapen.



## Kapitel 1 – Strumpfeber

*Där rollpersonerna råkar ut för en fika-relaterad olycka, köper nya strumpor och blir oskyldigt anklagade för ett brott.*

### Farligt fika

Bodil har bara haft några få timmar på sig att ordna det praktiska inför släkträffen. Men när de första släktingarna anländer har hon hunnit förvandla det gamla ödehusets kök och matsal till en ganska trevlig möteslokal. Ganska snart står det klart att inga fler släktingar kommer dyka upp och släktkalaset inleds enligt urgammal sed och tradition med fika. Bodil snubblar dock på trasmattan när hon ska servera och spiller rejält med kaffe över hela golvet. I ett försök att ingripa så välter Ernst den aktiverade brödrosten i floderna av kaffe vilket leder till en mäktigt gnistrande elektrisk kortslutning. Då Bodil är snål så är kaffet av ett ansevärt billigt märke och det fattar omedelbart eld. Det brinner ganska snabbt ut men samtligas strumpor har eldhärjats svårt.

### Strumpbrist

Det visar sig vara ruskigt kallt utan strumpor och några reservpar finns inte att tillgå. Ingen har dessutom speciellt snygga fötter som de glädjes över att blotta. Markant frustration över påtaglig strumpbrist uppkommer. Ernst vet dock råd. Han råkar veta att det finns en trendig strumpbutik på behagligt gångavstånd. Dessutom ska de snart ha rea (Handout 2).

De fem beger sig dit i samlad trupp. Efter en vandring genom den lilla idylliska staden Yllehult infinner sig RPna således i strumpbutiken "Sock-i-topp". De är alla barfota i sina obekväma skor och i stort behov av ett par nya strumpor.

### Strumpbutiken Sock-i-topp

Strumpbutiken Sock-i-topp är en trevlig liten butik i den centrala delen av staden där man kan köpa strumpor i alla längder, kulörer och former. Butiken är mycket populär och kunder vallfärdar från hela landet för att köpa sina strumpor just



här. Sock-i-topp har ett mycket gott anseende och butiken är förstuds med i den aktade kartellen "Det internationella strumpföbundet" som står för kvalitet världen över. Butiken innehas och drivs av Sandra Strumpläst (se SLP).

Rollpersonerna är förutom Sandra Strumpläst helt själva i butiken denna tidiga fredag. En realisation av stora delar av utbudet, vanligen kallad rea, är nämligen planerad under kommande vecka och stadens invånare håller inne på sina strumpköp inför denna. Förberedelserna pågår för fullt och stora torn av lådor med billiga b-strumpmärken står utplacerade över hela butiken. Runt om dessa torn finns dyra märkesstrumpor strategiskt utplacerade, men dessa kommer det naturligtvis inte att bli rea på.

Om det inte blir någon som helst konversation eller rollspel i butiken kan SL gå in med Sandra Strumplästa och försöka dra igång snacket.

## Rånet

Efter att gruppen spenderat ungefär fem minuter i butiken stannar en svart piketbuss med tonade rutor på gatan utanför butiken. Ut ur bussen och in i butiken genom skyltfönstret, som exploderar i ett moln av glasflisor, stormar, hoppar och voltar sex stycken väl maskerade ninjor beväpnade med karatepinnar och andra hemskheter.

De skriker med onaturligt gälla röster att alla i butiken ska lägga sig på golvet med händerna framför sig. Samtliga ninjor är ganska korta, mycket svettiga och en del av dem är dessutom aningen överviktiga. Butiksvärdinnan Sandra försätts ur spel med en välplacerad ninjaspark och flyger in bakom disken. Ninjorna länsar snabbt butiken på strumplådor och fyller snabbt den svarta bussen. Anmärkningsvärt är att de bara tar de billiga lågprismärken av tubsockar. Om RPna försöker göra motstånd mot rånarna så kommer de snabbt att försättas ur spel.

Bodil Bengtsson (en av karaktärerna) börjar helt plötsligt att hjälpa till att långa ut strumplådorna till piketbussen utanför. Alla försök från övriga spelare att övertyga henne om att sluta med detta är förgäves, Bodil är okontaktbar.

Låt en av RPna lägga märke till att samtliga ninjor bär en liten blinkande rund sak strax bakom höger öra, även Bodil.

Efter några minuter stormar, hoppar och voltar ninjorna ut igen. På vägen ut tappar en av dem en liten glasflaska som innehåller en blåaktig vätska. Bodil försöker lämna butiken tillsammans med dem men springer olyckligtvis in i en dörrkarm. Ninjorna knöker in sig i bussen, startar med en våldsam rivstart och försvinner i ett dammoln.



## Polisen

Så fort som Sandra Strumpläst (butiksvärdinnan) hämtat sig från chocken så kommer hon omedelbart att larma polisen. Dessa anländer snart till brottsplatsen i löjligt många polisbilar och stormar in med fullt kavalleri. Sandra Strumpläst, som är i upplösningstillstånd, kommer berätta för polisen om rånet och hur RPna hjälpte till med att få ut stöldgodset ur butiken (Hon såg visserligen bara Bodil bära ut lådor men i förvirringens stund drar hon slutsatsen att hela gruppen är inblandad).

Bland de billiga tubsockarna fanns en låda extremt dyra designerprototyper på framtidsstrumpor, vilket gör rånet än mer allvarligt.

Polisen kan lägga rånet till en lång lista av liknande märkliga rånfall i staden den närmaste månaden. Dessa ninjor har tidigare rånat både bärsbryggeriet, chipsfabriken, nätbrynjeskrädderiet och TV-fabriken. I samtliga fall har det rört sig om billiga märken och andrahandsortering som har stulits.

Rollpersonerna blir genast huvudmisstänkta efter Sandra Strumplästs vittnesmål. Dessvärre är häktet på polisstationen fullt då man ett par timmar tidigare slagit till mot terrorgruppen "Odörens vänner" som nyligen saboterat ett stort antal gödselspridare.

Rollpersonerna får alla visa identitetshandlingar och skriva på ett stiltigt papper där de lovar att inte lämna staden förrän utredningen är klar. Viss tvekan uppstår om Bodils internationella körkort från Spanien är en giltig ID-handling. För att frångå vidare kontakt med polisen och dess gallerprydda hemvist krävs att någon annan kan ställas till svars för brottet. Enligt Yllehults egna kommunala lagstiftning från 1923 bestraffas ett allvarligt brott som "grov stöld av strumpprototyper" med upp till 5 års fängelse.

Rollpersonerna måste helt enkelt finna förövarna för att rentvå sitt eget skinn.

Som om det inte vore nog så har de fortfarande inga strumpor.

## Kapitel 2

### Tillbaka till labbet

*Där rollpersonerna möter den galna Professor Hasseltoft och får upp ett spår som leder dem till ett fasansfullt hot mot hela mänskligheten.*

Rollpersonerna har främst två spår att undersöka.

- Den lilla flaskan med blåaktig vätska (Mobid-C)
- Den blinkande prylen på Bodils hals (Styrenheten)

Jerker Axelsson känner en professor som troligen kan analysera ledtrådarna. Han har tidigare haft kontakt med denna professor angående möjligheten att förflytta sin hjärna till en större kropp (Handout 3).

### Hasseltofts hemliga labb

Professor Rütger Hasseltofts extremt hemliga laboratorium ligger ganska centralt placerat i det lilla samhället Yllehult. Adressen dit går att finna om man letar under "Hemliga labb" i telefonkatalogens gula sidor.

Professorn sitter och mixtrar med diverse elektroniska prylar när RPna anländer. Han skiner



upp och glädjes över att få besök (se SLP). Det är tydligt för de andra i gruppen att han tidigare har mött Jerker Axelsson.

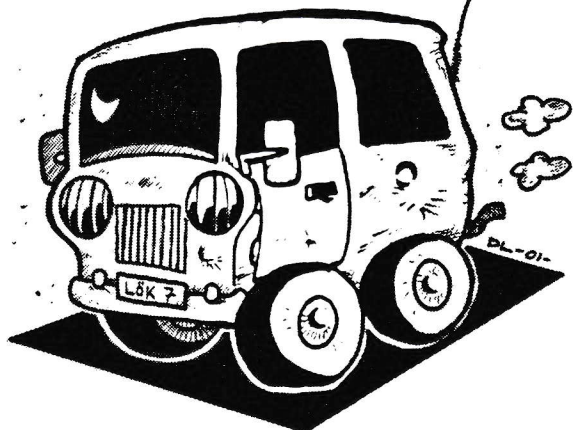
I den sunkiga källarlokalen som huserar labbet vimlar det av bisarra manicker, verktyg och mackapärer. I ett hörn står även ett dussin hopställda bord och en låda med bingobrickor. Professor Hasseltoft bortförklarar det med att han är tvungen att hyra ut lokalen till illegalt bingospelande två kvällar i veckan för att kunna betala hyran. Pensionärerna som brukade komma har dock inte syns till på ett tag.

### En god hjälp

Professor Hasseltoft visar sig vara till god hjälp för rollpersonerna. Han analyserar den lilla flaskan, om rollpersonerna fått med sig den, i en groteskt stor maskin. Han kan ganska snabbt fastställa att ämnet är Mobid-C, det absolut senaste inom hjärntvättningsdroger. Inte mycket är känt kring den, men offren lär förutom att bli mottaglig för hjärntvättning även få sin fysiska styrka höjd. Kända negativa bieffekter inkluderar lätt apati och frodig svettproduktion. Längre tids bruk av drogen färgar dessutom den påverkade gröna i huden.

Hasseltoft analyserar även den blinkande prylen på Bodils hals. Han förklarar att det är en elektronisk styrenhet som någon monterat dit för att kunna styra offret likt en radiostyrd bil. Styrenheten är dock ganska taffligt monterad med glappkontakt och fungerar därför bara ibland.

Hasseltoft vet vad han talar om när det gäller spårsändare, hans onda



tvillingbror har nämligen brukat samma knep en gång i tiden (Fakta för fans, se äventyret "Panik på kliniken"). Styrenheten kan avlägsnas, försäkrar Hasseltoft, men då måste halsen avlägsnas på samma gång.

Hasseltoft blir mycket exalterad av sina upptäckter, detta är det mest spännande som hänt på flera veckor. I inspirationens stund börjar han raskt uppfinna. Rollpersonerna får snart en liten ombyggd fjärrkontroll för att spåra varifrån radiosignalen som kontrollerade Bodil kommer ifrån. Apparaten kan även mäta halten av Mobid-C och fungerar tillika som flasköppnare.

### Andra häftiga prylar

Rollpersonerna utrustas med en mängd häftiga prylar av Hasseltoft. Han förevisar och berättar engagerat om varje pryl innan han överlämnar den.

En flaska **motgift mot Mobid-C**. Professor Hasseltoft påpekar dock att vissa biverkningar föreligger (Den rollperson som kommer som dricker motgiftet kommer efter en stund att drabbas av akut fiberbrist och frenetiskt börja tugga på närmsta föremål av textil. Dessvärre



är detta den enda effekt motgiftet har då det inte fungerar).

En självstädande **metallgolvmopp**. Den dånar, piper och vibrerar. Den utdelar dubbel skada jämfört med en vanlig golvmopp (Batteriet har dock en mycket begränsad livslängd och kommer att ta slut efter en genomförd strid).

Varsitt **armbandsur med inbyggd fiskkroksharpun**. Praktiskt om man vill svinga sig över ett stup eller får för sig att fiska.

RPna får även låna Hasseltofts **folkvagnsbuss**, en ganska välvårdad sak från början av 70-talet, vackert inredd i röd plysch.

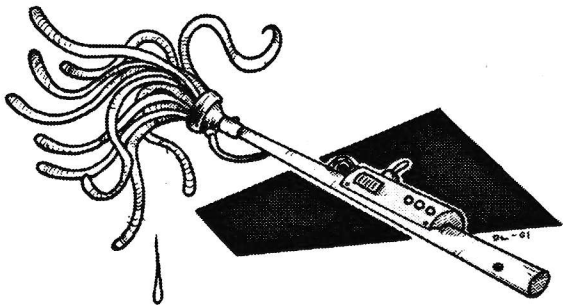
Hasseltoft har själv gjort vissa modifieringar på bilen. Rutorna är skottsäkra (förutsatt att man blir beskjuten med luftpistol) och ventilationen stängs med automatik av i närheten av ladugårdar. För situationer som kräver hög hastighet finns ett par raketmotorer monterade på sidorna. Signalhornet är modifierat och kan ställas in att låta som en polisbil, en brandbil eller glassbilen.

Hasseltoft själv är för feg för att ge sig ut på äventyr utanför sitt eget labb, men det vill han inte medge. Det enda Hasseltoft önskar i utbyte för sina tjänster är att gruppen tar med sig allt guld som de finner på sin resa tillbaka till hans labb.

### Hjärnsläpp

Efter att de fått prylarna, förklaringarna kring styrenheterna och Mobid-C så börjar Professor Hasseltoft svettas och skaka. Snart tappar han helt greppet och startar upp en motorsåg i syfte att som han själv uttrycker det "Gööra nåågra smååå schusteringar in i ihren huvuden".

RPna tvingas hastigt lämna labbet och ta sig ut på stadens säkra gator.



## Kapitel 3

### Vägen mot radiosignalen

*Där rollpersonerna ger sig av ut i skogen för att finna sanningen, möter onaturliga fenomen och tvingas förlita sig på naturens krafter för att nå sitt mål.*

Man får snart upp en stark radiosignal som leder ut ur staden och in i den ödsliga skogen. De passerar flertalet skyltar som påvisar olika former av förbud till infart.

"Varning! Militärt övningsområde. Tillträde förbjudet för obehöriga."

På nästa skylt står det "Kan ni inte läsa!?! Åk hem!".

Rollpersonerna kommer att susa förbi en idyllisk kohage. Det finns inget anmärkningsvärt med den förutom att en av korna är grön till färgen (Detta beror naturligtvis på att kossan ätit gräs impregnerat av Mobid-C). Halten av Mobid-C i luften går upp en aning men är inom de säkra värdena.

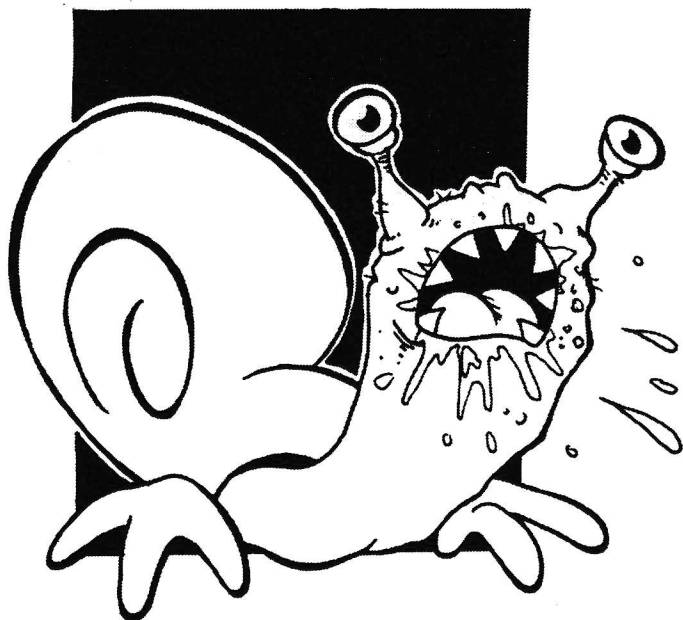
Lars Odeldorf kan framgångsrikt tala med korna. De kan berätta att gräset smakar svett och att det hörs skumma ljud från grustaget längre in i skogen om natten. Deras kokollega Rosa har blivit grön, men annars är allt bra. Ingen annan än Lars Odeldorf förstår någonting.

### Biljakten

Under pejlandet av radiosignalen kommer rollpersonerna att köra förbi en avtagsväg där två mindre bilar står parkerade. De åker hastigt ikapp rollpersonernas folkvagnsbuss och en av dem knuffar till den bakifrån. Förföljarna är fyra ninjor (två i varje bil) i snorgröna Nissan Micra-bilar med mörktonade rutor. De kommer frenetiskt att kasta kaststjärnor mot bussens däck under jakten. Efter lite hederligt prejande kommer en av de förföljande bilarna att tappa kontrollen och köra in i en gran, varpå fordonet exploderar i ett enormt eldklot.

Rollpersonerna får strax ett försprång (ett stort försprång om de använder raketmotorerna) och finner en infart, väl dold av buskage och sly.





Vägen fortsätter in i en mörk grotta, som de automatiskt kommer att åka in i av bilens höga hastighet. Genom denna avstickare lyckas de elegant skaka av sig de kvarvarande förföljarna.

### Skogssnigeln

Vad RPna inte vet är att de i mörkret har kört in i det stora gapet på en gigantisk grön skogssnigel (muterad genom upprepade exponeringar av den kemiska drogen Mobid-C). När RPna försöker backa ut bussen slirar den som om de stod på

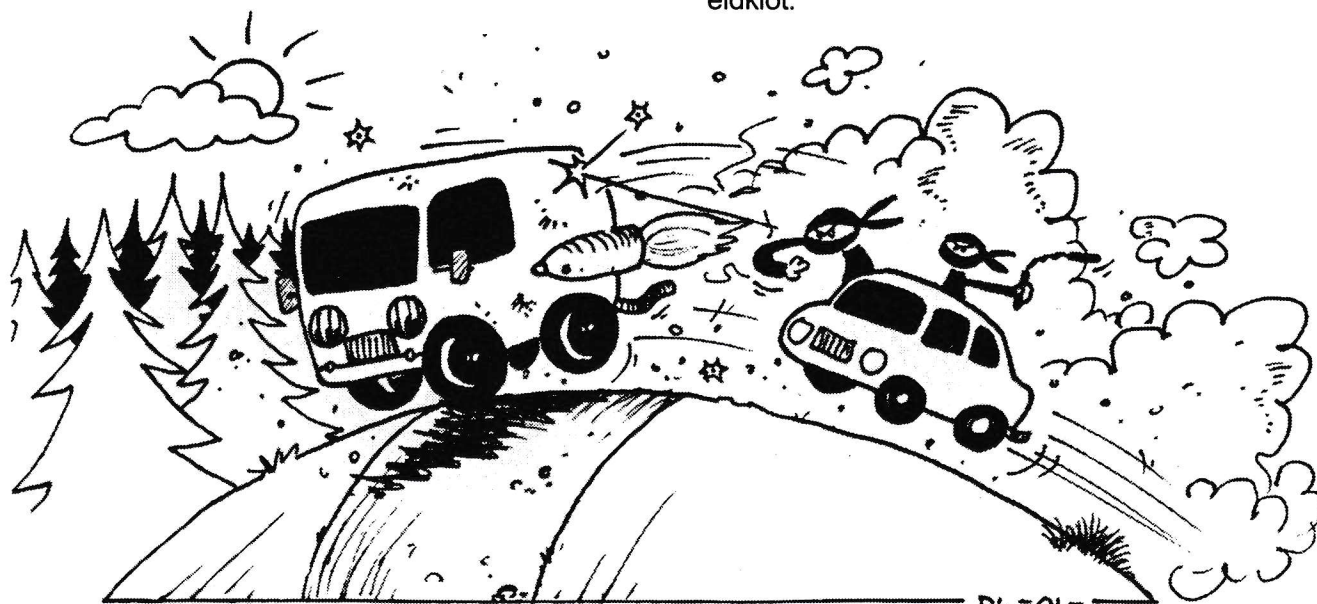
is. Det är snigelns slemmiga inre som däckerna får dåligt grepp på. Om rollpersonerna går ut för att knuffa på bilen kommer de känna att marken är slemmig och att luften är väldigt fuktig och unken. Snart förstår en av RPna vad som pågår (Handout 4).

Strax får de fart på bilen igen och halvvägs ut ur grottan (snigeln) börjar öppningen att stängas. Rollpersonerna tvingas köra för sina liv för att inte bli fast i skogssnigelns inre. De klarar det precis men förlorar höger backspegel. Väl ute ur snigeln återstår ett tjugotal meter till grottans öppning. Snigeln hugger några gånger efter bilen, men väl vid grottans öppning ger den sig och kryper tillbaka in med en missnöjd väsning.

### Ett tekniskt fel

Några minuter efter den djuggående närkontakten med skogssnigeln börjar det lukta bränt inne i bussen och flera varningslampor blinkar. Plötsligt slår en eldsflamma upp från instrumentpanelen. Bussens komplicerade luftkonditioneringssystem (programmerat för att stänga ute illaluktande lantluft) har havererat när den starkt doftande karaktären Lars Odeldorf suttit en längre tid i bilen.

På några sekunder har elden spritt sig till den röda plyschen och rollpersonerna måste snabbt överge bilen. Alla försök att släcka elden är hopplösa och snart exploderar bilen i ett mäktigt eldklot.





Förutom en närliggande kohage så råder total tystnad kring rollpersonerna där de står mitt ute i skogens ödemark.

### Älgar och kor

Det finns två kor i hagen och i ett skogsbryn en bit bort syns älgar. Om inte spelarna av Egon Wallander och Lars Odeldorf själva inser tillfället att använda sig av sina specialkunskaper när det gäller kommunikationen med dessa djur så får SL ge dem handout 5 respektive 6.

De båda djurgrupperna går med på att bära sällskapet till deras slutdestination i hopp om att detta kommer leda till att saker och ting återgår till det normala i deras omgivning.

Med Egon Wallander i spetsen, ridandes på en stor mäktig älg, förs så sällskapet iväg över stock och sten genom skogen i jakten på källan till radiosignalen. Korna och älgarna har på vägen dit en livlig diskussion kring jordbrukspolitik, men eftersom Lars och Egon bara kan förstå halva konversationen var så har de svårt att hänga med.

Korna kan nu berätta vad de vet för Lars Odeldorf om detta inte skett tidigare.

## Kapitel 4 Basen och Big Bengt

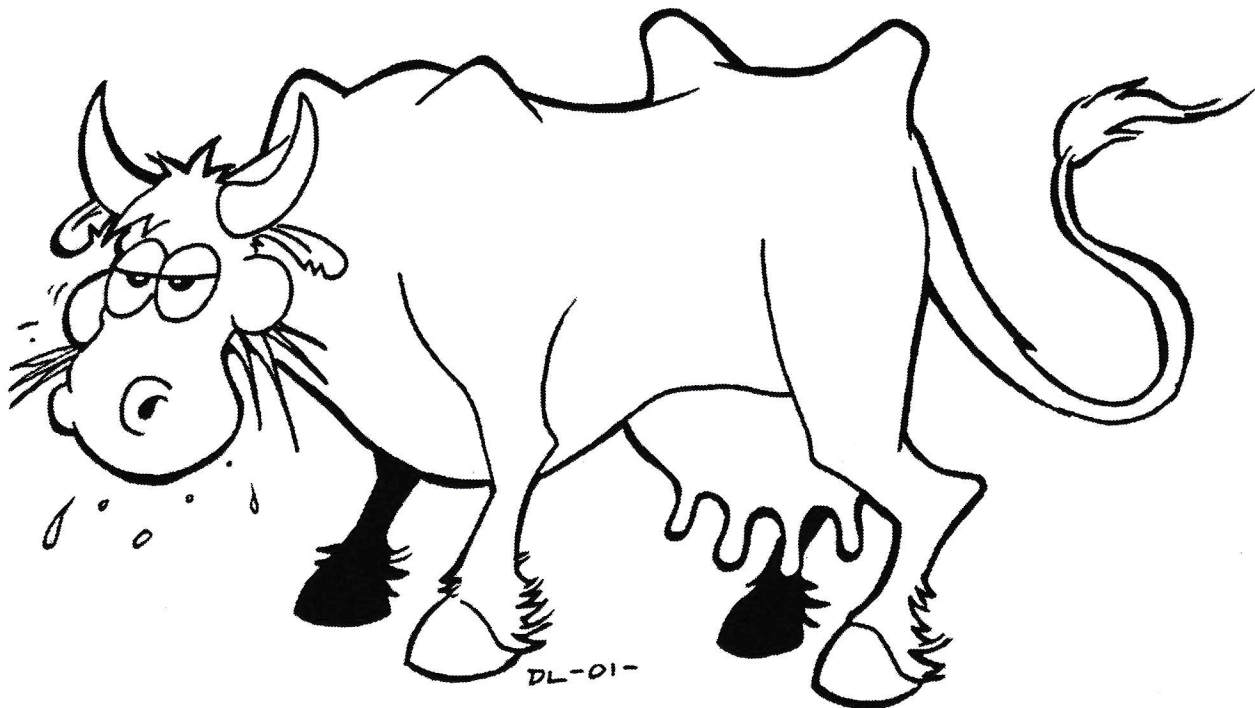
*Där en fruktansvärd sanning uppdagas och en gammal fiende gör sin återkomst.*

### Ett litet skjul

Centrum för radiosignalen som styrde Bodil och ninjorna är en hög radiomast som står i mitten på ett grustag långt ut i skogen. I anslutning till masten finns ett litet skjul.

Det är nu många mil till närmaste bebyggelse och total tystnad råder runtomkring rollpersonerna. Grusgropen verkar, för den skärpta betraktaren, vara ganska färsk och nygrävd.

Kort efter att rollpersonerna nått fram till grusgropen kommer en långtradarlastbil eskorterad av två snorgröna Nissan-Micra-bilar (av samma typ som tidigare förföljde RPna) insladdandes i grusgropen. Lastbilen bär chipsfabriken "Eskrällas" logotyp. Lastbilen stannar bredvid skjulet och ut hoppar ett halvdussin ninjor som kvickt lastar ut tonvis med chips ur lastbilen i stora låror och bär in i det lilla skjulet. Rollpersonerna borde inse att skjulet omöjligt kan rymma så mycket chips. Det måste finnas något mer därinne.



## Den onda sanningen

Under skjulet finns en enorm åtta våningars underjordisk bas. Basen är uppbyggd och drivs av ingen mindre än rollpersonernas fiende nummer ett, Moster Greta.

Efter att blivit avslöjad på släktkalaset och förlorat såväl makt som rikedom flydde Moster Greta söderut i landet. Hennes första prioritet var att bygga upp en ny skara trogna assistenter.

## Mobid-C

Med utgångspunkt i ett gammalt recept från Inkaindianerna och med hjälp av en kemilåda inköpt i en leksaksaffär lyckades Moster Greta få fram den sinneskontrollerande drogen Mobid-C.

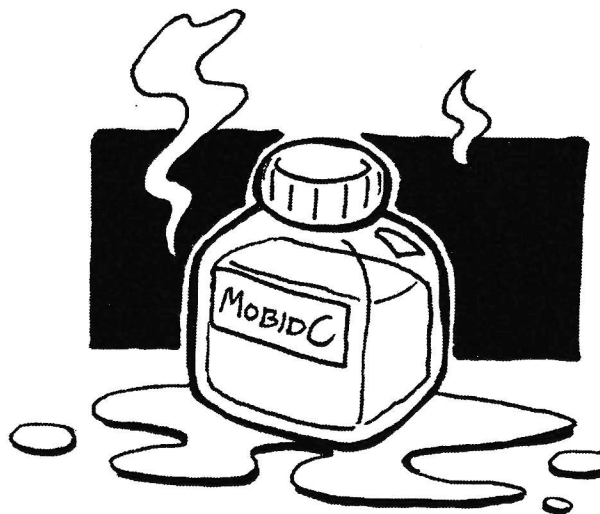
En drog med både hjärntvättande och fysiskt förstärkande egenskaper. Vissa bieffekter inkluderar en mycket rik svettproduktion och i vissa fall har offren också blivit lätt gröna i huden.

## En pensionärsninjaarmé

Under täckmanteln sjukgymnast turnerade hon sedan runt på landets pensionärshem och ledde "gruppgymnastik med inriktning på modern aerobics". Men istället för traditionell gymnastik eller modern aerobics lärde hon ut ninjutsu. I pauserna serverades det fika innehållandes Mobid-C och resultatet blev en samling starka och lojala pensionärsninjor. För att effektivare kunna samordna dem försågs de även med små styrenheter. Otäcka små elektroniska saker på halsen som är länkade med nervsystemet och som gör det möjligt att skicka kommandon till offren via radio.

Efter att på detta sätt ha tränat upp och bundit ett hundratal pensionärer till sig började hon arrangera massflykter från hemmen. Bland annat flykten på Endstatiån då Ernst Ekman blev mosad var arrangerad av Greta. Hon var även på Bodil Bengtssons ålderdomshem och bedrev träning. Bodil flydde dock innan den organiserade flykten därifrån, men hon hade då redan försetts med den svåravlägsnade styrenheten.

Under tiden för Moster Gretas aerobics turné byggde hjärntvättade byggnadsarbetare under



stor sekretess en hemlig underjordisk bas utanför Yllehult. I denna inhystes de frisläppta pensionärsninjorna. Moster Gretas onda plan gick nu in i sitt andra skede.

## Big Bengt

Inspirerad av bieffekterna av Mobid-C så lät Moster Greta sina hjärntvättade forskare konstruera en domedagsbomb innehållandes koncentrerad svett.

Avfyrad och sprängd i atmosfären så skulle hela Norden komma att dränkas i ett dödligt svettmoln. Bland de förödande konsekvenserna kan nämnas att alla människor skulle bli fula och lukta svett. Mikromat, folköl och billiga chips skulle bli den primära födan samtidigt som större delen av dygnet skulle ägnas åt TV tittande. Begreppet städning skulle falla i glömska och en naturlig befolkningsminskning skulle på sikt slå ut hela mänskligheten.

Men allt detta skulle naturligtvis inte främja Moster Gretas syften. Bomben skall användas för att ersätta de penningförluster som hennes bannlysning ur den mäktiga släkten innebar. Den svenska regeringen har att välja på att betala en fet summa pengar eller se sitt land dränkas i ett surt svettregn som en gång för alla skulle utplåna allt det vackra i Svea rikets land, inklusive Kaknästornet och Skara Stadsfest.

Men en sådant fanatiskt domedagsvapen kräver svett, mycket svett.

# MOSTER GRETTAS ARK

## Ungkarlskollektivet

Med hjälp av sin lydiga ninja armé började Greta kidnappa stadens ungarlar. Hon drogade dem med Mobid-C och placerade dem i ett speciellt ungarlskollektiv på sin bas.

Lokalen som de lever i är fuktig och ruskigt varm med sina 40 grader Celsius. Boendet är indelat i många mindre bås som ungarlarna delar två och två. Varje bås har utöver en soffa också en TV med fyrtiofem kabeltv kanaler som nästan alla visar sport dygnet runt. Ungarlarna serveras så mycket gratis folköl och chips de vill ha. Chipsen är preparerade med Mobid-C och håller ungarlarna apatiska, svettiga och lydiga. De mest framstående ungarlsexemplaren behöver naturligtvis inte inta Mobid-C för att uppnå dessa egenskaper.

Ungarlarnas enda uppgift är att producera svett. På bestämda tider med jämna mellanrum ringer ett larm i hela salen. Då går ungarlarna till närmaste "Svettomat". Där tar de av sig strumpor och nätbrynja och placerar dessa i en lucka märkt med en dödskallesymbol. Nya rena och osvettiga kläder ges på automatisk väg i retur i en annan lucka.

De svettiga kläderna förs via hemliga hissar och anordningar ner till basens bottensektion där arbetet kring Big Bengt fortlöper. De svettiga

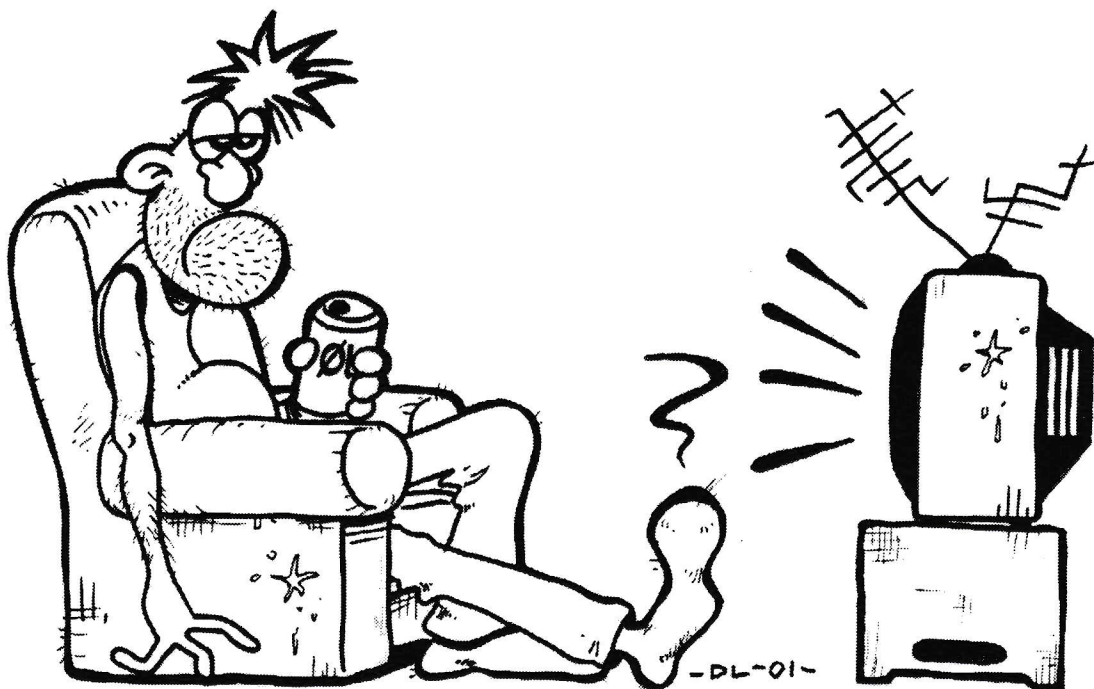
attiraljerna vrids ur i en sluten automatiserad process och svetten lagras därefter i stora tankar för att i förlängningen anrikas och utgöra bränsle till bomben.

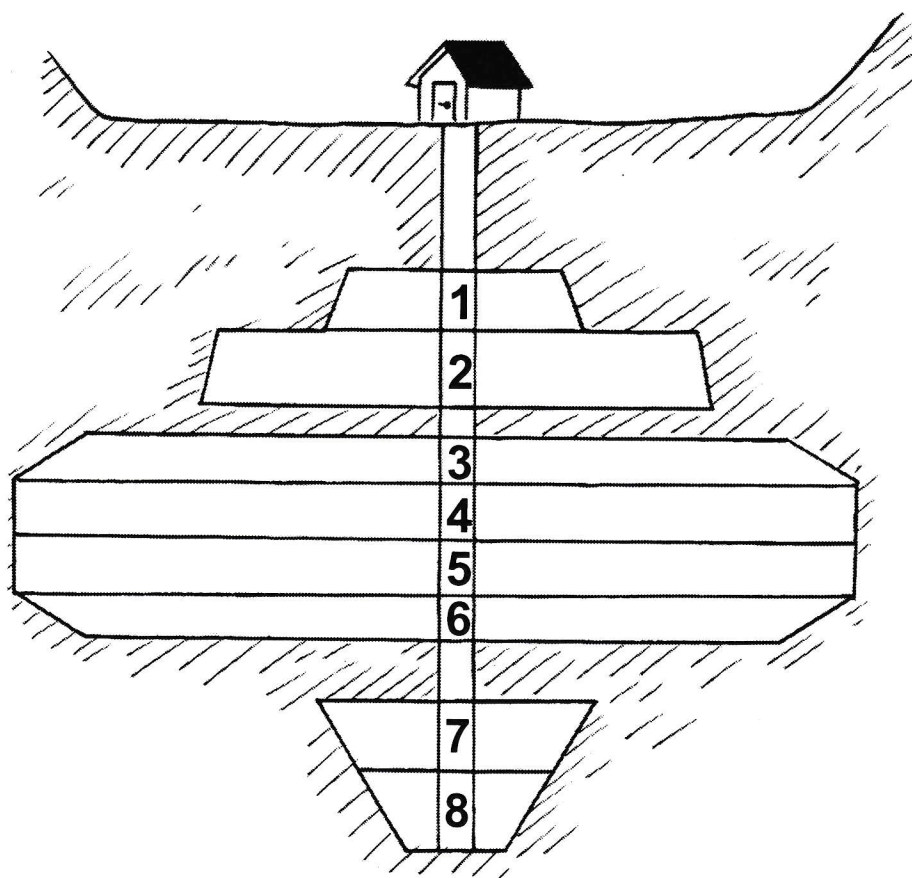
## Basen i grusgropen

Det lilla skjulet är egentligen bara ett hisschakt och metalledörren leder in till hissen. Så fort chipstransporten gett sig av är det bara att trycka upp hissen och gå in. Det finns inga speciella säkerhets anordningar mot inkräktare.

Inne i hissen finns en skylt på väggen som visar en översiktsbild av basen (Handout 7).

Basen är invändigt metallisk och steril. På vissa ställen skymtar man fuktiga stenväggar vilket vittnar om att basen är utsprängd direkt ur urberget. Arkitekturen präglas av långa tomma korridorer, högteknologi och mystiska grunkor. Alla dörrar är tvådelade skjutdörrar som öppnas på automatisk väg när man närmar sig. De är samtliga prydda av samma emblem med bokstäverna MG (Moster Greta) graverade i metall. De olika planen sammanbinds av cylindriska hissar på flera ställen. Dessa är röststyrda och kan vara ganska irriterande. Exempelvis kan de inte tolka Lars Odeldorfs utpräglade lantdialekt.





### **Träningsanläggningarna Sven, Eskil och Efraim vån 1-2**

På de två våningarna i den övre sektionen av basen finns tre stora gymnastiksalar med diverse träningsutrustning samt en hel del ninjaprylar. Här finns också omklädningsrum med bland annat ninjadräkter. En förklädnad som kan komma väl till pass om man vill röra sig obehindrat i basen. När rollpersonerna passerar här förekommer ingen träning och lokalerna är tomma på folk.

På våning 1 finns också ett stort hangarliknande garage där ett hundratal snorgröna Nissan Micra-bilar i skinande nyskick står symmetriskt uppställda.

### **Gruppboendet Svalan vån 3-6**

Hundratals ungarlar lever här i ett underjordiskt gruppboendekomplex. Den totala ytan är stor, drygt två fotbollsplaner. Ungarlarna bor två och två i bås som är uppbyggda av skärmväggar utan tak. Varje bås har en soffa och en TV.

Ungarlarna är alla apatiska och svettiga. De kommer inte att bry sig om RPna det minsta utan

fortsätter lugnt att äta chips och glo på TV.

Letar rollpersonerna runt i gruppboendet kommer de endast att finna ett ansikte som är bekant för några av dem. Nämligen Anders Ågren (som utgjorde en av de centrala rollerna i "De skäggiga dårarnas eskapad". Bodil Bengtsson, Ernst Ekman och Egon Wallander kommer att känna igen honom efter en stund). Han är dock lika apatisk och svettig som alla andra och går inte att kontakta.

Samtliga ungarlar bär en namnbricka där deras efternamn står med tillägget UK (ungkarl) följt av ett ID nummer.

RPna kan bevittna ett tvättbyte vid Svettomaten om de passerar här.

### **Att ta sig till vån 7-8**

Våning 7 och 8 kräver en kod och en nyckel för att hissen skall gå hit. Men RPna kan istället ta sig dit genom att hoppa ner i svettomaten. Den höga koncentrationen av svett är dock hälsovådlig och varje spelare måste slå 1T6 på nedanstående tabell för att avgöra vad som händer.

# MOSTER GRETAS APRIL

Effekterna är inte permanenta utan kommer att avta efter några timmar i ren luft.

**1 Power up.** Rollpersonen får en ordentlig kick och blir stärkt i både kropp och själ. Dubblad styrka och smidighet.

**2 Spänniskropp.** Rollpersonens kropp sväller upp och blir groteskt muskulös. Men denne är fortfarande lika fysiskt stark/klen.

**3 Näsblod.** Rollpersonen får svåra skador på luktsinnet och börjar dessutom blöda näsblod.

**4 Ingen effekt.**

**5 Svetthjärna.** Huvudet på rollpersonen expanderar märkbart och i svettförgiftningens ljuva stund tror han sig veta svaret på alla frågor som existerar.

**6 Ingen effekt.**

## Privat sektion vän 7-8

I botten på basen finns diverse laboratorier där moster Gretas assistenter forskar kring svett och andra hemskheter. Laboratorieassistenterna är väldigt upptagna med det de gör och kommer inte att lägga märke till RPna. Utöver laboratorierna finns här även Moster Gretas privata bostad och den stora kontrollcentralen. Förutom det man kan förvänta sig av en stor kontrollcentral såsom stora skärmar, stora datorer, högtalarröster och en febril aktivitet så finns här också den stora bomben Big Bengt.

Ironiskt nog ser bomben ut som en drygt tre meter hög deodorant monterad på en avfyrningsramp som är riktad mot en lucka i taket.

## Händelser i basen

Rollpersonerna kan skymta ninjor lite här och var när de rör sig i basen. De ser också att vissa ninjor beter sig lite underligt för att vara just ninjor. De dricker kaffe, förtär fikabröd och spelar bingo genom att se underhållningsprogrammet Pingo-Bingo på storbildsapparater i stängda föreläsningssalar. Råkar rollpersonerna se en demaskerad ninja kommer deras verkliga pensionärskepnad att avslöjas. Några kommer även att vara gröna i ansiktet till följd av stora doseringar av Mobid-C.

## Ändring i formulan

Innan RPna blir tillfångatagna så kommer en av dem av någon anledning att ramla över en kontrollpanel. En anslutande skärm kommer visa meddelandet "Varning formulan har förändrats". RPna har nu ovetandes ändrat i produktionen av Mobid-C som nu kommer förlora alla sina egenskaper och istället blir en drog som ökar aggressioner och rebelliska känslor.

## Tillfångatagna

När SL tycker att RPna har snokat runt tillräkligt mycket blir de upptäckta av en förbipasserande



ninja. Ett larm går och gruppen blir snabbt omringade. Har de inte vett att ge upp så blir de handgripligen omhändertagna. Ingen av ninjorna säger något men deras styrenheter blinkar ivrigt och de väntar på något. Snart dyker en ungarl upp som vid närmare betraktelse visar sig vara deras egen släkting Anders Ågren. Hans blick är frånvarande, han rör sig likgiltigt och talar med en monoton röst. Han förklarar att han är "Ågren UK001", personlig assistent till basens ledare. Han informerar gruppen om att deras intrång är ett allvarligt regelbrott och att de nu kommer tas till ledaren.

En av RPna lägger märke till att han bär en nyckel i en kedja kring halsen.

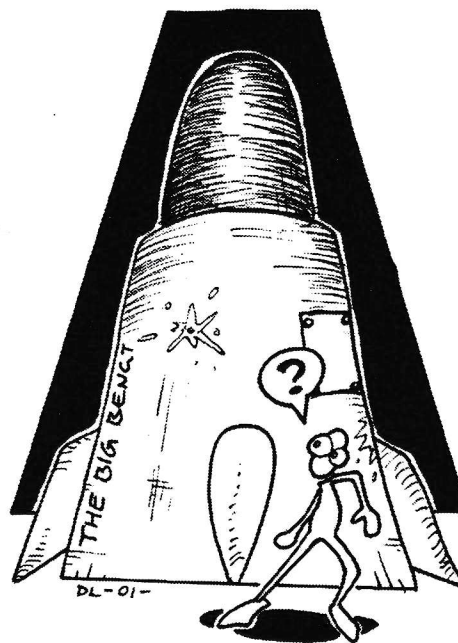
### **Moster Gretas återkomst**

Rollpersonerna förs till kontrollcentralen där moster Greta väntar dem. Hon gör ett försök till en mäktig entré men dessvärre avbryts denna i ett svårt hostanfall. Hon återhämtar sig snabbt, tänder en cigarett och talar till rollpersonerna. Först börjar hon med ett utlägg kring det allvarliga i att göra intrång på privat egendom men avbryter sig abrupt då hon plötsligt känner igen ansikten från sina forna släktundersåtar. Hon utbryter i ett diaboliskt glädjeskratt och börjar på klassiskt vis att avslöja allt om sin operation (se "Den onda sanningen" tidigare i kapitlet).

### **En ren affärssuppgörelse**

Halvvägs in i förklarandet mottar hon en lapp från en assistent. Omedelbart efter att ha läst den beordrar hon att Jerker Axelsson skall bli impregnerad och förstenad i bikarbonerat-svett (en restprodukt vid förädlingen av svett).

Jerker skall säljas till den mäktiga tennisinstruktören Jürgen Makaron (vilken Jerker är skyldig en större summa pengar sedan tidigare). Inköpet görs av det feta yrkesrötägget Bosse Fett. Denne kommer in och väser med kall blick under den vattenkammade luggen som skuggar hans ögon "Han är ingen nytta för mig död...". Försteningen av Jerker går dock bra och Bosse Fett försvinner snabbt med det nypressade paketet under armen.



Den svettimpregnerade och bortförde Jerker är nu borta ur äventyret. Denne spelare genomgår i enrum med SL en snabb reinkarnation och övertar rollen som Anders Ågren (lämna över karaktärsbeskrivning). Denne spelare får naturligtvis inte vara lojal mot övriga spelgruppen utan måste agera utifrån Anders Ågrens hjärntvättade preferenser och lyda Moster Gretas order.

### **Mer sanning**

Moster Greta tänker efter en stund och återupptar avslöjande av sin senaste kriminella operation. När hon är klar kommer hon att skratta elakt onödigt länge. Hennes livvaktsninjaor placerar rollpersonerna på varsin plattform som löjligt långsamt sänks ner i en gigantisk öppen tank fylld till bredden med stinkande och rykande svett. Moster Greta fortsätter skratta elakt, livvaktsninjorna och en del modiga labbtekniker stämmer in i kören med sina späda stämmor.

### **Ungkarls upproret**

Plötsligt stormar en laboratorieassistent in och börjar ropa om att någon har ändrat i Mobid-C formulan och att ett fullskaligt uppror håller på att bryta ut i gruppboendet.

Strax därefter stormar en stor grupp ungarlar in och ger sig på Moster Greta och hennes lojala

# MOSTER GRETAS AR

livvakter beväpnade med städredskap och sporadiska tillhyggen.

I tumultet har rollpersonerna chansen att ta sig fria på något vis (Kanske med hjälp av harpunarmbandsuren från Professor Hasseltoft). Ungkarlarna är usla på att slåss och faller en efter en. Men en ständig ström av dem tillkommer hela tiden och högarna av medvetlösa ungarlar blir snart så stort att ninjorna inte längre har utrymme för sina mäktiga sparkar. Det blir allt svårare för dem att stå emot och det ser hopplöst ut. Moster Greta inser sitt nederlag och drar i två stora röda spakar. Liksom varje skurk med självaktning har moster Greta naturligtvis försett basen med en "självförstörelse-mekanism" som räknar ner från 10 minuter. Hon har dessutom aktiverat Big Bengt som startar sin nedräkning på 7 minuter. Två stora digitala tavlor i kommandocentralen visar nedräkningarna.

En käck kvinnoröst dyker upp i basens högtalarsystem och varnar om att de båda nedräkningarna har startat.

*"Varning! Big Bengt är aktiverad XX minuter till avfyrning."*

*"Varning! Basen självförstörs om XX minuter. Var inte här när det händer."*

Rösten återkommer med jämna mellanrum och berättar hur mycket tid som återstår till Big Bengts detonation respektive basens självförstörelse.

Moster Greta skjuter skrattandes ut sig i sin hemliga flyktkapsel (hon vill ju inte förlora sitt goda dåliga anseende) Hon har återigen kommit undan.

*"Varning! Socialstyrelsen informerar. Svettångor skadar din hälsa allvarigt."*

Nedräkningarna kan stoppas på huvudkontrollpanelen men det visar sig vara omöjligt utan basens huvudnyckel. En nyckel som finns i en kedja kring halsen på Anders Ågren, moster Gretas personliga Mobid-C slav. Det hela eskalerar till en slutstrid mellan RPna och Anders Ågren i ett av de angränsande rummen. Ågren har även ett par av moster Gretas specialtränade ninjor med sig.



Mitt i striden utropas följande varning:

*"Varning! Läckage upptäckta på Svettank 1,2 och 5. De automatiska tätningsdörrarna har aktiverats."*

## Slutstriden

Endast Odeldorf (som är van vid starka odörer) och Anders Ågren (härdad av ungarlivet) kan fortsätta strida då svettångorna tränger in i rummet där striden äger rum. Övriga ligger och kiper efter luft och ligger stönande på golvet. En genomskinlig automatisk tätningsdörr stängs och separerar Lars Odeldorf och Anders Ågren från de övriga.

De övriga RPna kan åter andas normalt men kan endast observera situationen som följer (får ej agera).

Lars Odeldorf och Anders Ågren hamnar på en smal brygga över ett djupt schakt. I deras vilda kamp tappar Ågren nyckeln på golvet. En kort stund senare far han ner i schaktet, Odeldorf får precis tag på honom och Ågren blir hängande i en arm. Ågrens och Odelfords medvetanden klarnar plötsligt efter sviterna från svettångorna, de når båda en högre insikt (Handout 8 respektive 9).

Dialogen mellan de två blir antagligen dramatisk och Anders tydliga missnöje med sin nyfunna



identitet ekar mellan väggarna. Han tappar taget, faller famlande ner i avgrunden, sugts in i en ventilationstrumma och försvinner.

### Big Bengt deaktiveras

Odeldorf tar nyckeln som hans son just tappade och nedräkningarna kan nu avbrytas inne i kontrollrummet. Det finns två lås, ett för varje nedräkning. Det är inte många sekunder kvar till Big Bengt avfyras och i den stressade situationen fumlade den RP som har nyckeln och bryter av denna i låset. Nedräkningen för Big Bengt är avbruten men det går nu inte att stoppa självförstörelsen av basen. Väggarna börjar skaka samtidigt som sporadiska och mäktiga explosioner bryter ut. Sten och gnistregn faller från taket. Golvet skälver och spricker sönder.

### En kraftfull flykt

Då plötsligt! En monstruös mullvadsgrävmaskin forcerar en av basens väggar med ett stort skräll och störtar in i basens kontrollrum. En lucka öppnas snabbt och ut kommer Sandra Strumpläst. I jakten på sina stulna framtidsstrumpor har hon fått reda på sanningen och vet att rollpersonerna är oskyldiga till rånet i strumpaffären. Därför har hon skyndat till undsättning. "Skynda er!" ropar hon käckt. Inne i maskinen sitter Professor Hasseltoft vid spakarna. Han är glad att återse sällskapet och frågar som hastigast "Wo sind mein buss?". När alla är inne och luckan stängts manövrerar Professorn maskinen att ta ett skutt och borra sig ner genom basens golv. De lämnar basen bakom sig, börjar borra sig upp mot ytan och tränger igenom vid grusgropens krön. Skjulet med hissen ner till basen exploderar varpå hela grusgropen krackeleras och faller samman i ett öronbedövande kaos av explosioner och dammoln. Det som blir kvar efter denna bombastiska avslutningsscen är en djup rykande och svettpyrande krater till botten fylld av jord, stenbumlingar och metallskrot.

### Episk avslutningsmonolog

*"Så var då äntligen sanningen om Anders Ågrens far ute och den pinsamma förväxlingen på sommarkollet i Hova 1982 har fått sitt slut. Ytterligare en liten pusselbit har lagts på plats i den stora släktskapsförvirring som moster Gretas djävulska komplott lämnade efter sig. Att ni samtidigt lyckades rädda Sverige från att dränkas i ett fasansfullt svettmoln var en välförtjänt bonus.*

*Men vad hände med Anders Ågren? Blev han inte glad över beviset på att han verkligen tillhör slakten? Kommer Bodil någonsin att bli av med sin spårsändare, utan att bli av med sin hals på köpet? Vem ska rädda Jerker Axelsson från Jürgen Makarons grymma vilja?*

*Kort sagt. Ni kan resa er ur spillrorna, borsta dammet av kläderna och med en stolt gest blicka ut över den vackra värld ni räddat och se den bäddas in i solnedgångens röda ljus.*

*Världen är åter igen en lugn och säker plats. Moster Greta är borta och hennes onda planer förintade. Ondskan slumrar. Men för hur länge...svett och dårar finns det gott om!"*

