



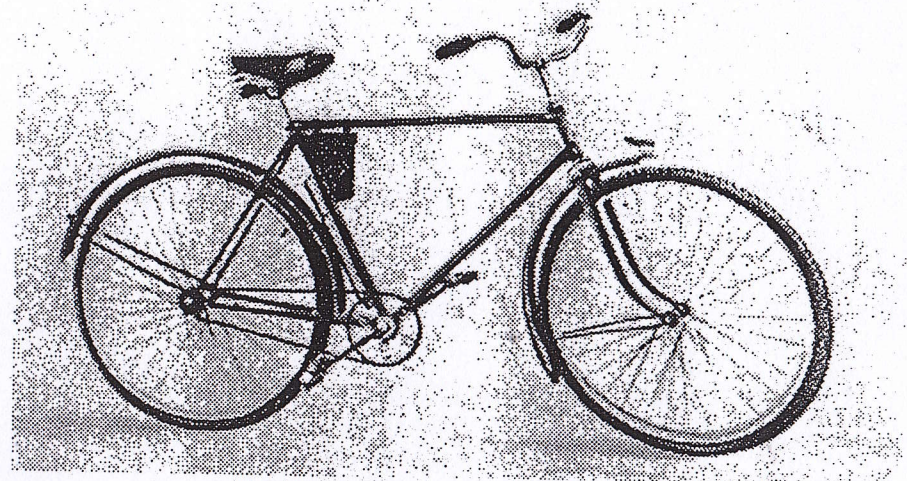
STÖLDEN

Ett äventyr till Dystopia
för Gothcon XXII
av Ola Janson
och Henrik Örnebring

*Fyra av den dystopiska
verklighetens skickligaste
brottslingar är anklagade
för ett brott de inte har begått.*

*För att klara sig måste de göra
det svåraste de någonsin gjort:*

samarbeta...



BAKGRUND

Arnold Sommerfeld växte upp ensam - föräldralös, utan syskon, valsandes från barnhem till barnhem och från fosterhem till fosterhem. Men eftersom det här är Dystopia och ingen socialrealistisk snyfthistoria, är det faktiskt så att Arnold Sommerfelds liv är tämligen ointressant fram tills det att han börjar på Statens Teaterhögskola. Under sitt liv har Arnold Sommerfeld tillägnat sig en enorm talang för att ikläda sig olika roller och ett tillika enormt (abnormt?) behov av makt, kontroll och hämnd. Under sin tid på Teaterhögskolan får han utlopp för båda - han tränar sig till en ännu bättre skådespelarförmåga, och börjar dessutom få smak för livet i samhällets högre kretsar. Tillsammans med

en annan egenkär manipulativ streber, Jonathan Flory, idkar Sommerfeld ogenerat utpressning mot lärare, medelever och teaterdirektörer för att stiga socialt, få bättre roller och bättre betyg. Flory och Sommerfeld blir med tiden ganska illa omtyckta av sina medelever, och när de till slut i ungdomligt övermod går för långt, slår deras utpressningsoffer tillbaka - duons misshagligheter avslöjas och de hotas av fängelsestraff. Alla inblandade i affären blir dock mycket förvånade när Arnold Sommerfeld frivilligt tar på sig hela skulden själv, rentvår sin partner Jonathan Flory och åker in i fängelse i åtta år. Flory blir både skamsen och lättad - under hela Sommerfelds fängelsevistelse dövar han

sitt samvete i en tät brevväxling, där Sommerfeld hålls a jour med det senaste skvallret i kändisvärlden.

Samningen är den att Arnold Sommerfeld egentligen är närmast gränslöst galen. Allt han gör är en del i hans stora plan, även att åka i fängelse. I fängelset kan den socialt smidige Sommerfeld nämligen knyta de kriminella kontakter som krävs för att förverkliga Den Stora Drömmen - att bli en maktfaktor att räkna med i den dystopiska verkligheten. Arnold Sommerfeld tänker inte nöja sig med mindre än att bli den undre världens kung!

När han släpps ut från fängelset går han under jorden - de enda livstecken är de brev han då och då skickar till Jonathan Flory, där han berättar om sina planer. Det första han gör att etablera sig i en falsk identitet - i rollen som Alfonso Alfredolini, blind gammal gubbe, avancerar han till consigliere (rådgivare) till maffiabossen Don Martini. Under några få år infiltrerar Sommerfeld i andra skepnader tre andra organisationer som han bedömer att han kommer att ha stor nytta av. I sitt alias Göran El-Fayed stiger han i graderna till Biträdande Handläggare på Hemliga Byrån, en avdelning inom den dystopiska hemliga polisen. Som Gary P Storm är han kampanjkonsult åt den korrupte politikern Golmar Golonka, chef för Statens Allmänna Utredningsinstitut (eller SAU - bakom denna oskyldiga beteckning döljer sig en organisation som ägnar sig åt kartläggning och avlyssning av det dystopiska samhällets medborgare och som arbetar nära tillsammans med Hemliga Byrån). Slutligen är han i sin identitet som Wilner Erland Gyllenkråås, tillbakadragna filantrop, också Andre Storvizir i det frimurarliknande Esoteriska Sällskapet, en sammanslut-

ning av rika och mäktiga dystopiska överklassmedborgare. Arnold Sommerfeld håller sig alltså med inte mindre än fyra separata identiteter. Hur han bär sig åt för att upprätthålla alla dessa kommer det mer information om senare.

I alla sina identiteter spelar alltså Sommerfeld rollen som andrafiol i fyra mäktiga organisationer. Hans stora plan går ut på att iscensätta ett maktövertagande där han blir överhuvud för alla fyra organisationerna, samtidigt som han lägger ut rökråd som leder blickarna bort från hans egen skuld - när timman är slagen tänker Sommerfeld träda fram likt en frälsare och installera sig själv som spindeln i nätet för en mäktig konspiration: med maffians muskler och kriminella kontaktnät, Hemliga Byråns och SAUs kartläggning av ljusskygga element och det Esoteriska Sällskapets förmögenhet och kontakter i den dystopiska överklassen, kommer Arnold Sommerfeld att vara chef för ett maktcentrum av sällan skadat slag...

Detta har förstås inte undgått Sommerfelds förtrogne, Jonathan Flory. Jonathan Flory är nu, tolv år efter tiden på Statens Teaterhögskola, en firad stjärna som lever i lyx och överflöd. Men på senare tid har hans stjärna börjat dala något, och i hans väns plan ser han chansen att komma upp sig igen. Flory har vid det här laget förträngt sin skuld till Sommerfeld och kräver helt sonika en plats i Sommerfelds nya världsordning. Om detta inte sker hotar Flory med avslöjande: han har fortfarande i sin ägo alla Sommerfelds brev. Arnold Sommerfeld tvekar inte en sekund: Jonathan Flory måste dö, och några lämpliga syndabockar måste få skulden...

SOMMERFELDS FYRA ANSIKTEN

Sommerfelds "huvudentitet" är alltså som Alfonso Alfredolini, consigliere åt maffiabossen Don Martini. Som Alfonso (Eller "farbror Alfo" som han också är känd som) är Sommerfeld förklädd till en gammal kostymklädd, blind gubbe. Han har med tiden fått stor status i Don Martinis maffiafamilj, vilket gradvis har gjort det lättare för honom att upprätthålla denna identitet. "Farbror Alfo" håller till i en lyxig överklassvåning utan tjänare som han sällan lämnar. Istället kommer Don Martini och hans närmaste män dit för att få Alfonsos råd om förestående kupper, ligasammanslagningar etc. Eftersom Don Martini aldrig kommer oanmäld är det lätt för Sommerfeld att vara på plats när Don Martini behöver råd - positionen som consigliere kräver inte ett dagligt arbete. Ibland är dock Sommerfeld tvungen att gå ut som Alfonso. Då har han alltid med sig en maffiasoldat som leder honom och en stilig käpp med elfensbenskrycka (och mörka solglasögon förstås). Detta sker oftast när Don Martini håller hov på en tandemvelodrombana som tjänar som maffians inofficiella högkvarter.

Göran El-Fayed kommer till sitt jobb på Hemliga Byrån varje morgon (utom de dagar han är på konferenser, PM-möten eller uppdrag, vilket är ganska ofta...), säger godmorgon till sin sekreterare Ulrika Zwyck och går in på

sitt kontor. Väl där ger han order om att han inte får störas under resten av dagen av någon anledning och kopplar igång bandspelaren med automatiserade snabbtelefonmeddelanden. Därefter går han i den hemliga hiss till arkivskåpet och åker därifrån och blir Sommerfeld (eller någon annan) igen. Det är denna identitet som Sommerfeld spenderar minst tid i - det behövs faktiskt inte, för han har ändå den insyn han behöver i Hemliga Byråns arkiv. Ulrika Zwyck har ingen aning om Göran El-Fayed's dubbelliv, men hon är en väldomperad sekreterare och gör precis som chefen säger - vill han inte bli störd, så vill han inte, helt enkelt. Det är enklare än vad man skulle kunna tro att upprätthålla identiteten trots att han nästan aldrig är där - Hemliga Byrån är ju en hemlig organisation, så vanliga besökare är mycket ovanliga. Skulle någon däremot komma in på Göran El-Fayed's kontor skulle hemligheten ganska snart avslöjas - nästan hela rummet upptas nämligen av ett intrikat ombyggt rörpostsystem som smidigt dirigerar om alla El-Fayed's ärenden till Sommerfelds räkträlare eller Alfonsos lägenhet, där han kan arbeta med dem i lugn och ro. För att upprätthålla illusionen finns även en (medelklass)lägenhet hyrd i Göran El-Fayed's namn. Där är dock Sommerfeld ännu mer sällan än vad han är på sin arbetsplats på Hemliga Byrån.

Gary P Storm är en man med



ARNOLD SOMMERFELD

många järn i elden, och han arbetar som kampanj/PR/informations/strategikonstult åt många olika politiker och byråkrater. Eftersom Gary P Storm alltid är i rörelse och ute på nya viktiga uppdrag, så har han ingen fast bostad - han bor alltid på olika hotell. Så lyder i alla fall täckmanteln, men egentligen går alla de telefonnummer till obskyra hotell han delar ut till Sommerfelds räkrålarhögkvarter.



FARIBORZ ALFO

Samtidigt har Gary mutat flera anställda på stadens lyxigare hotell för att säga att han är där, men inte anträffbar för tillfället, om någon ringer och söker honom. I själva verket arbetar



WILMER ERLAND GYLLENKRÅÅS

Gary P Storm bara med Golmar Golonka, chef för Statens Allmänna Utredningsinstitut. I denna vackra, välbevakade kontorsskrapa, har han ett litet, sällan besökt kontor. Ingen undrar dock över varför Gary så sällan är på plats, eftersom alla vet att han har så många andra uppdrag. Sina råd till Golmar kommer han för det mesta med via telefon, när det inte är dags för ytterligare en omvalskampanj förstas: då är Sommerfeld tvungen att spendera mer tid i sin Gary P Storm-identitet.

Wilmer Erland Gyllenkråås är känd som en mycket tillbakadragen man. Trots att han genom sitt stora arv har

en självklar plats i sociteten, föredrar han att hålla sig ifrån banala festligheter. Någon gång kan han ses på välgörenhetsmiddagar, där han alltid donerar pengar till något välgörande ändamål. Nej, Wilmer Erland Gyllenkråås lämnar sällan sin



GARY P STORM

lyxvåning, som av en märklig slump ligger i samma hus som Alfonso Alfredolinis våning...

Wilmer har dock ett stort intresse: esoterika och ockultism. Därför är han med i Det Esoteriska Sällskapet, ett sällskap som sysslar med frimurarliknande ritualer och har möten i en dold lokal i det stora biblioteket, där alla är iklädda kåpor...och efter ritualerna tar man av sig kåporna



GÖRAN EL-FAYED

och idkar social samvaro över en kupa konjak och en cigarr i sällskapsrummet. I det Esoteriska Sällskapet är Wilmer Andre Storvizir och följdaktligen näst högst upp i hierarkin. Wilmer-identiteten ger Sommerfeld ovärderliga inblickar och kontakter i rika och mäktiga överklasskretsar.

Som synes har Sommerfeld med tiden konstruerat sina identiteter så, att de kräver så lite ansikte-mot-ansikte-interaktion med andra organisationsmedlemmar som möjligt, att de andra organisationsmedlemmar han interagerar med är så få som möjligt (endast toppskiktet inom resp organisa-

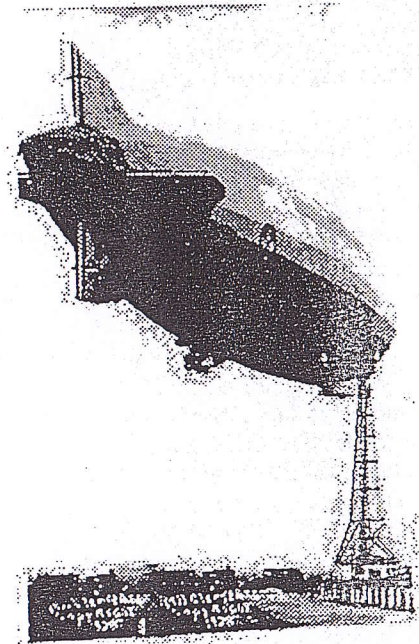
tion). Om man dessutom betänker att Sommerfeld är knäpp och målmedveten, samt att han konsumerar stora mängder Räkmos (en dystopisk delikatess som innehåller ett beroendeframkallande, uppiggande medel) så förstår man hur det faktiskt är möjligt att upprätthålla fyra identiteter samtidigt. Han är dessutom en så bra skådespelare, att ingen i hans närhet i de fyra olika identiteterna misstänker någonting. Men om spelarna går runt och pratar med folk i de olika organisationerna kommer ju ovanstående mönster snabbt att uppenbara sig: de fyra personerna är alla i princip osynliga, de träffar få andra och de är ofta upptagna eller oanträffbara. Endast två av dem har en "riktig" bostad, och dessa två bostäder ligger dessutom i samma hus...

SOMMERFELDS PLAN

Arnold Sommerfeld står nu inför sin stora möjlighet att ensam bli en maktfaktor att räkna med i den dystopiska verklighetens undre värld. Hans plan är att i sina olika identiteter genom förfalskade rapporter och övertalning se till att de fyra organisationer han har makt över (maffian, SAU, Hemliga Byrån och Esoteriska Sällskapet) kommer att röja undan varandras överhuvuden. Detta kommer att skapa kaos och ett småskaligt "krig" mellan organisationerna. När detta pågått tillräckligt länge, kommer Sommerfelds fyra identiteter att uppenbara sig inför varje organisation som den frälsare som kan ställa i ordning allt: Alfonso/Göran/Gary/Wilmer kommer att presentera de skyldiga till attackerna - en samling syndabockar som tyvärr kommer att vara för döda för att man ska kunna fråga ut dem - och sedan ta över ledarskapet över organisationen. Därefter tänker Sommerfeld på sikt eliminera alla organisationsmedlemmar

som har haft kontakt med hans alternativa identiteter. På detta sätt kan han efter en tid överge sitt kvadruppel och istället helt öppet (näja, helt öppet inför den undre världen) vara chef för alla fyra organisationerna.

Syndabockarna är naturligtvis spelarna, och de tänker han utnyttja dubbelt. I sina olika identiteter hyr han de fyra spelarna för att stjäla en värdefull porslinsgris som ägs av den kände skå-



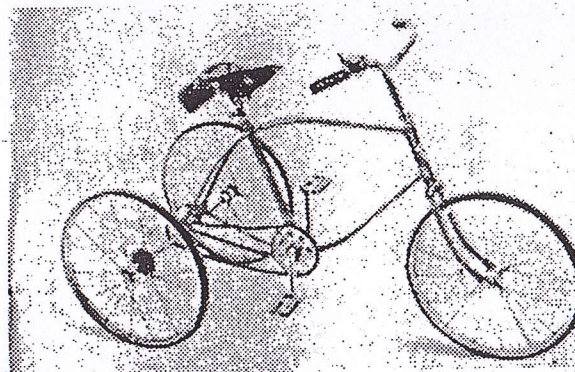
despelaren Jonathan Flory. I själva verket kommer Sommerfeld att själv stjäla porslinsgrisen (eller snarare dess innehåll - hans brev till Jonathan Flory) och vad viktigare är, döda Jonathan Flory, strax innan spelarna dyker upp på scenen. Spelarna kommer nu ofelbart att bli anklagade för mordet på Jonathan Flory och bli jagade av polisen. Eftersom Sommerfeld vet att mäs-terbrottslingarna är individualister, har



JONATHAN FLORY

han inte en tanke på att de kommer att samarbeta. Sommerfeld är dock övertygad om att de kommer att klara sig undan lagens långa arm tillräckligt länge för att han i sina olika identiteter ska hinna sprida ryktet att de fyra nu tröttnat på att arbeta för andra och istället slagit sina påsar ihop för att kunna sprida kaos inför sitt eget maktövertagande i den undre världen. Nästa fas i planen är att lura spelarna i ett bakhåll där de dödas och sedan återfinns tillsammans med högvis med förfälskade bevis som pekar ut dem som ansvariga för såväl mordet på Jonathan Flory som de andra "terroristattackerna". Därefter kan Sommerfeld, hjälten som avslöjade spelarna, inta sin rättmätiga position som ledare för maffian/Hemliga Byrån/SAU/ Esoteriska Sällskapet. Så långt Sommerfelds plan. Förhoppningsvis kommer spelarna att lyckas kullkasta densamma och göra upp med det kriminella geniet Sommerfeld ombord på hans räkträlarhöghävarter. Men vägen dit kommer att vara kantad med tung, klichéfyllt action...

Årets Stående Skämt är Räkmos. Den kända delikatessen Räkmos (en grå-skär sörja med små knapriga bitar av räkskal) har länge varit förbjuden i den dystopiska verkligheten p g a den stora Räkmos-skandalen för tio år sedan, när det uppdagades att Räkmos innehöll starka beroendeframkallande medel. Nu har dock Räkmos AB fått nya ägare och försäkrat att det beroendeframkallande medlet är borta - Räkmos ska återintroduceras på marknaden! En av de som dock ätit Räkmos (överkommet på den svarta marknaden) hela tiden är förstas Arnold Sommerfeld. Under hela äventyret kommer spelarna att stöta på Räkmos-reklamkampanjen i alla möjliga former - affischer, jinglar, parader, Miss Räkmos-tävlingen, lappar etc. Ett återkommande inslag är nedräkningen. "Räkmos - i din butik om en vecka!" Räkmos finns alltså inte ute på den öppna marknaden än, vilket också fungerar som en ledtråd för spelarna - någon som är inblandad i konspirationen mot dem har uppenbarligen tillgång till räkmos...Ett annat element knyter också Räkmos-kampanjen närmare till äventyret - Jonathan Flory är förstas Räkmos stora affischnamn! När nyheten om hans död når pressen, kommer arbetare staden över vara syselsatta med att ta ned alla jätteaffischer med Jonathan Flory på och istället montera upp nya, dåligt designade nödaffischer med Räkmosfabrikschefens fru på.



SJÄLVA ÄVENTYRET

FYRA FULA FISKAR

Som sig bör inleds äventyret in medias res, vilket är fint akademikerspråk och betyder "mitt i smeten". I sin personliga prolog har spelarna läst om sitt nya uppdrag (att stjäla Canastas Porslinsgris från den kände skådespelaren Jonathan Florys välbevakade hem), om sina förberedelser och sina respektive vägar in i Florys lyxlägenhet. Äventyret inleds således med att alla spelarna från sina respektive håll kommer in i Jonathan Florys bibliotek, där Grisen ska stå på en piedestal.

Du kan ägna ganska lång tid att beskriva inledningsscenen utan att spelarna får göra någonting - beskriv hur de förvånat fryser medan detalj efter detalj från rummet avslöjas. Följande saker ska förmedlas innan spelarna får en chans att göra något (inte nödvändigtvis i denna ordning): (1) det luxuösa bibliotekets utseende: träpaneler, persiska mattor, öppen spis (fejkad naturligtvis), läderfätöljer, barskåp etc etc (2) det faktum att Jonathan Flory ligger på golvet med två stora röda hål i ryggen förvånade anletsdrag och en liten tunn bok, nätt och jämnt utdragen ur bok-

hyllan, i högerhanden (3) det faktum att Canastas Porslinsgris inte står på den lilla marmorpedestal där den enligt allas uppgifter ska stå - det är faktiskt så att den inte syns till i rummet överhuvud taget, (4) det faktum att alla spelarna känner igen varandra även om de inte träffats förut och vet ungefär vad de andra sysslar med - förutom att alla männen i sällskapet faktiskt känner Gwendolyn eftersom de alla, var för sig förstas, har jobbat med henne någon gång förut.

Efter detta kan spelarna få en chans att reagera i ungefär fem sekunder. Låt alla slå ett Uppmärksamhetsslag. Den som får högst lägger märke till en märklig svag men oidentifierbar doft i rummet (Räkmos, vilket man kan komma på sedan om man kommer i kontakt med denna substans - det är Sommerfelds dåliga andedräkt som avslöjar honom). Alla andra känner bara doften av krutrök, vilket tyder på att Flory blev skjuten tämligen nyligen. Om någon (nu eller sedan) tittar på boken i Florys hand kan man se att det är ett nött och tummat exemplar av pjäsen Duellanterna av Truls-Søren Jensen.

Låt absolut inte spelarna hålla på att hatta runt för länge. De ska egentligen bara ha tid att säga ett par meningar och kanske göra en grej vardera, innan nästa bomb faller. Forma händerna till en tratt framför munnen och vråla: "AHOOGA! AHOOGA! AHOOGA!". Just det - larmet har gått! Om 30 sekunder kommer rummet att fyllas med Jonathan Florys skjutglada säkerhetsvakter och de mutade specialpoliserna som bevakar hans hem.

Här kommer äventyrets första vändpunkt. Det är imperativt att spelarna fattar att äventyrets stämning, koncept och konstruktion kräver att de flyr tillsammans. De flesta som spelat Dystopia förut kommer nog att fatta det, men man vet aldrig. Om spelarna i ett anfall av jag-vet-inte vad ser ut att vilja fly separat kan du t o m gå så långt att ta på dig din bästa filmtrailer-röst och säga någonting i stil med äventyrets undertitel, dvs "Den dystopiska verklighetens fyra skickligaste brottslingar blir anklagade för ett brott de inte har begått...för att klara sig måste de göra det svåraste de någonsin gjort: samarbeta!"

Därefter vidtar äventyrets första actionscen: Flykten undan säkerhetsstyrkorna och polisen. Miljön är alltså en överklasskyskrapa, vilket innebär att spelarna kommer att röra sig i vackert dekorerade korridorer med röda heltäckningsmattor, luftiga innergårdar med marmorgolv och rikligt med plastblommor, andra rika knösars lyxlägenheter, eventuellt också lyxiga

överklassbutiker med pälsar, juveler, skor, parfym och annat etc etc. Även om spelarna kommer att vara omgivna av säkerhetsvakter och specialpoliserna finns det naturligtvis en miljon sätt att ta sig ut - klassiska favoriter är förstasätt ta sig upp till det privata zeppelinardäcket i husets topp, eller att slå ner/döda fyra poliser och sno deras kläder och passerkort, men fantasifulle spelare kan säkert hitta flera andra sätt.

Din uppgift som spelledare är tude-lad: För det första måste tempot hållas uppe. Denna flyktscen ska inte vara för

lång, men det ska gå i ett. Under själva flykten ska spelarna inte ha någon chans att sätta sig ned och analysera situationen - på sin höjd kan de bolla lite oneliners mellan sig. För det andra måste spelarna hållas ihop. Om någon gör ansatser att lämna gruppen händer något som hindrar detta - en grupp säkerhetsvakter dyker upp från just det hållet, en dörr går i baklås, brandsläck-

ningssystemet går igång etc. Kom ihåg Dystopias gyllene regel (eller en av dem, i varje fall): "Split party is not an option!"

Tänk också på att detta är första chansen för spelarna att visa vad deras otroligt coola karaktärer går för. Även om tempot ska vara högt, så behöver inte själva flykten vara för svår. Arnold Sommerfeld vill ju dessutom att spelarna i detta läge ska komma undan (det skulle vara ett dråpslag mot hans planer om de åkte fast och förhördes), så om de betar sig alltför klantigt kan något hända som underlättar deras flykt,



JONATHAN FLORY MED BECDRÄMNINGEN

givetvis arrangerat av Arnold. Riktigt tröga spelare kanske t o m behöver se en glimt av sin mystiske hjälpare?

Så snart spelarna befinner sig på någon form av transportmedel på väg bort från brottsplatsen kan de pusta ut och börja rollspela. Den här situationen är huvudsakligen spelarstyrd och den kan gärna få hålla på ett tag. Förmodligen kommer den i alla fall att mynna ut i att spelarna inser att de är huvudmisstänkta för mordet på Jonathan Flory, och att någon troligen hann före dem till Porslinsgrisen - de har därmed alla också misslyckats med sitt uppdrag. Ambitiösa spelare med god känsla för actionklichéer kan givetvis redan på det här stadiet spekulera i att hela uppdraget var en bluff från början och att det är deras arbetsgivare som lurat dem, men än så länge finns inga direkta bevis för detta. Så länge spelarna inser att de bör göra någonting åt sin situation så har äventyret en motor.

Vad kan då spelarna göra? Det mest uppenbara är förstasätt att förr eller senare kontakta sina respektive arbetsgivare och fråga vad fan det är fråga om. Så snart spelarna gör detta kommer arbetsgivaren (dvs Arnold Sommerfeld eller någon underhuggare) inbjuda spelarna till ett möte. Gå då vidare till del II: "Fas B". Återigen är det viktigt att spelarna håller ihop - även om alla bestämmer möte med sina respektive arbetsgivare, kommer dessa möten ej att schemaläggas samtidigt. Någon av spelarna kommer oundvikligen att bli den förste. Om denne av någon anledning inte vill ha de andra spelarna i hasorna under sitt möte, kan du ju påpeka att lagens långa arm tycks vara ute efter alla fyra som bara den, och att det är lättare att klara sig om man är fler. Lite övertydligt kanske, men ju snarare du kan köra ner i halsen på spe-

larna att de inte ska dela upp sig, desto bättre är det faktiskt.

Annars är det huvudsakligen två möjliga trådar som spelarna kan börja nysta i: Canastas Porslinsgris och Jonathan Flory. Om spelarna börjar fråga runt om porslinsgrisen och vilka mer som kan tänkas vilja ha tag på den (Stellan Zsce är troligen den mest lämpade för denna typ av informationssökning), kan man efter lite samtal och/eller besök hos tjallare och hälare få reda på lite intressanta saker. För det första kan man få reda på att porslinsgrisen visserligen är värdefull, men inte



så värdefull. Någon excentrisk samlare kan förstasätt tänkas betala mer än marknadsvärdet för en stulen porslinsgris, men saken är den att inga av de stora hälarna fått förhandsinfo om att en het gris kan behöva byta ägare (vilket är normalt när något unikt och värdefullt stjäls). En del kan tänkas känna till att fler har blivit hyrda för att sno grisen (dvs fler av spelarna), men att ingen egentligen vet varför grisen blivit så aktuell just nu. En undersökning av grisens historia avslöjar att den tillverkades av den kända porslinsmålaren Canasta för 150 år sedan, att den såldes på en auktion till Jonathan Flory för

fem år sedan (dessförinnan hade den varit i en ättdings till Canasta ägo). Dessutom kan man i ett konstlexikon få reda på att grisen är ihålig - den var gjord som en sorts stor spargris. Det torde få klichévana spelare att inse att det inte är grisen i sig som är intressant utan dess eventuella innehåll.

Vem kan då tänkas ha motiv att döda Jonathan Flory? Tja, han var ju en äcklig streber och diva, samtidigt som han var oerhört populär bland massorna, vilket alla är egenskaper som så att säga inbjuder till mordmotiv. Han var dessutom i skvallerpressen känd som en fruntimmerskarl, vilket ju radar upp ytterligare ett antal misstänkta. Kort sagt: ganska många kan tänkas vilja döda Jonathan Flory. Om spelarna går vidare med pjäsen som den döde Flory höll i sin hand kan följande uppdagas: I boken var en av huvudrollernas alla repliker understruken - rollen som Tobias (den andra huvudrollen är Pär-Åke). Om man på något sätt undersöker Florys förflutna (gamla pressklipp, kändisbiografier etc) kan man konstatera att han under sin karriär faktiskt aldrig spelat denna pjäs (eller en filmatisering av densamma). Vidare grävande kan dock ge vid handen att Duellanterna faktiskt var den pjäs som Florys avgångsklass satte upp som examenspjäs vid Statens Teaterhögskola. Vidare efterforskningar på teaterhögskolan kan generera en lista på Florys klasskamrater och de lärare som var aktiva då. Om spelarna sedan söker upp några av dessa kan utpressningsskandalen som nämndes i Bakgrunden rullas upp - och spelarna kan för första gången komma i kontakt med Arnold Sommerfelds namn.

Observera att det kan ge god utdelning ledtrådmässigt att följa upp Duellanterna-ledtråden, men att detta sökande tar lång tid. Eftersom det här

SKRIV TILL

Öberg's

efter katalogen
"fina foto-lynd"

ÖBERG'S FOTO-KINO
St Eriksgatan 31 - Stockholm K

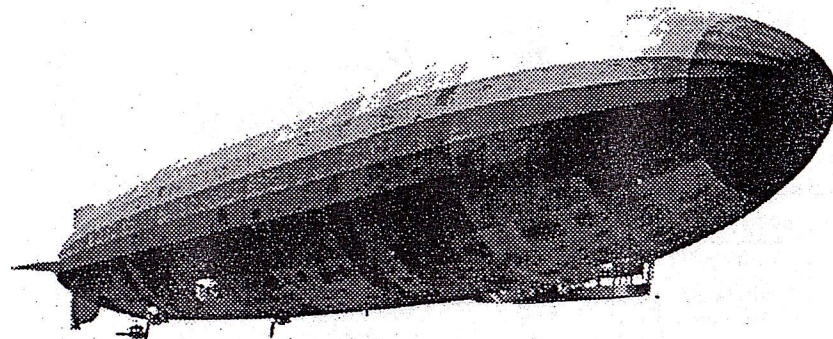
Var god sänd mig omgående 1 ex "fina foto-lynd" gratis och portofritt.

Namn:

Adress:

Postadr.: Se 34

är en actionhistoria och inte en deckare, ska du inte låta spelarna få den ledtråden på ett så här tidigt stadium. Nej, låt spelarna börja sina efterforskningar, komma en bit på väg, och för sedan vidare äventyret till nästa del. Spelarnas ledtrådsletande kommer hela tiden att avbrytas av ytterligare händelser att reagera på. Om spelarna helt begraver sig i detektivarbete och struntar i sina arbetsgivare, är det bara att du låter deras arbetsgivare kontakta dem på något sätt (kanske via en reklamarbetare iklädd en Räkmosburk-kostym: "Psst, chefen vill tala med dig!") och bestämma ett möte, varefter du kan gå vidare till del II, "Fas B".



FAS B

Arnold Sommerfelds plan går nu vidare till nästa fas. Efter att ha etablerat spelarna som syndabockar, är det dags att göra sig av med topparna i de fyra organisationer. De som ska dödas är Don Martini (maffiaboss, om nu någon har missat det), Golmar Golonka (chef för SAU), Sigmund Sahlgren (operativ chef för Hemliga Byrån) och Osvald Tromb (Årkemagus och Överste Storzvizi i Esoteriska Sällskapet, i det civila ägare till Trombs sirapsimperium). Via sina positioner som anderman/högra hand/rådgivare till dessa fyra personer börjar Sommerfeld sprida desinformation om att spelarnas lagt beslag på grisen själva, mördar Flory och generellt sett är ett hot mot organisationens fortsatta existens eftersom de sadlat om till proffsterrorister. Vad mera är, tycks det som som spelarna arbetar för en annan organisation som är inriktad på att förgöra den organisation Sommerfelds alias befinner sig i. Kort sagt: Sommerfeld manipulerar maffian till att slå till mot esoteriska sällskapet, det esoteriska sällskapet lönmördar Golmar Golonka, Golmar Golonkas muskulösa kampanjarbetare förbereder en rörpostbomb mot

Hemliga Byrån och Hemliga Byrån skickar två agenter förklädda till tandemvelodromcyklister att skjuta Don Martini.

Denna fas av äventyret träder således in när spelarna bestämmer sig för att ta kontakt med sina arbetsgivare för att förklara sig/ta reda på vad som gått snett. Beroende på vem av spelarna som stämmer möte först, kommer spelarna att trilla in i någon av mordscenerna som beskrevs ovan. Observera att de ovan nämnda attackerna sker i princip samtidigt, och att spelarna därför bara hinner bevista en av dem. Observera också att arbetsgivarna är övertygade om att det är spelaren/spelarna som har mördat Jonathan Flory och att detta betraktas som i bästa fall onödigt, i värsta fall farligt.

Läget är alltså följande: Beroende på vilken av de fyra organisationerna spelarna bestämmer sig för att ta kontakt med först, så plockar spelledaren en av nedanstående scener. Alla scenerna är uppbyggda på ett likartat sätt - spelarna kommer till platsen och får en känsla för miljön, spelarna hinner knappt prata med organisationens överhuvud innan organisationens överhuvud dör en våldsamt död, spelarna får

TIDERNAS

TIPS

Här finns chansen till snabba ökade inkomster... Vinsten blir extra stor tack vare fantastiskt höga rabatter. Vi sänder gratis katalog, netto-prislista å prover. Armbandsur, pendyler, kameror, kikare, el-rak-apparater m. m.
 Klipp ur annonsen, posta den i ett öppet kuvert och skriv namn och adress på baksidan. Porto 15 öre.

LISONA AB GÖTEBORG 1

oavsett sina förklaringar skulden och tvingas fly från platsen hals över huvud.

Om det är Fyodors uppdragsgivare man bestämmer sig för att hälsa på först, stämmer maffiaunderhuggaren som svarar i telefon möte på tandemvelodrombanan. Tandemvelodrom är en populär åskådarsport med tillhörande vadslagning. Ett antal tandemcyklister cyklar runt på en velodrombana i långa lopp (ett lopp kan ta en hel dag). "Villes Velodrom" är namnet på den arena som fungerar som maffias inofficiella mötesplats. Här brukar Don Martini hålla hov vid sitt bord i den sjaskiga velodromrestauranten, med panorama-fönster ut mot själva velodrombanan. Miljön är nedsliten, och de enda personerna i kostymer är maffiasoldater - tandemvelodrom är en utpräglad underklassport. Det finns en nedgången souvenirshop i arenan med idolbilder i svartvitt på berömda tandemvelodromcyklister, halsdukar och vimplar med lagnamn och små prydnadständercyklar. Vitklädda försäljare går runt bland sittplatserna och säljer varm korv, piroger och blaskig öl i stora pappersmuggar.

Spelarna kommer att få audiens hos Don Martini för att förklara sig, men

innan det hinner sägas något väsentligt skjuts Don Martini genom den stora fönsterrutan! Mördarna är uppenbarligen två av tandemvelodromcyklisterna - de har stannat till och den ene har avlossat en långpipig ljuddämpad pistol medan den andre har monterat ihop cykelns två sportdrycksflaskor till en raketmotor, varpå mördarna raskt raketar ut från arenan. Om du känner för det kan spelarna få en förvarning om vad som håller på att hända och se mördarnas förberedelser, men eftersom det är en nödvändighet att Don Martini dörs, föreslår vi att du i så fall lurar spelarna: säg att mördarna riktar pistolen mot dem, och när de så duckar, öppnar de skottfältet mot Don Martini. Med ett lyckat Uppmärksamhetslag kan Norman känna igen de två tandemvelodromcyklisterna som två personer hans ett på kontoret på Hemliga Byrån, när han har varit där. Kaos utbryter. Om spelarna duckade, ses detta som ett implicit medgivande av deras skuld och maffiasoldaterna höjer sina vapen... Oavsett vad spelarna gör kommer maffiasoldaterna åtminstone kräva att spelarna följer med dem "tills vi har rätt ut det här", vilket de förhoppningsvis inte går med på om de inte vill spendera

resten av äventyret inlåsta i en trång städskrubb. De två tandemmördarna försvann med sin rakettdem ut från banan in bland omklädningsrummen, så ambitiösa spelare kan försöka följa efter även om de naturligtvis inte har en chans att hinna ikapp mördarna. Däremot kan de på sina irrfärder i arenans bakre regioner hitta två bundna och munkavlade tandemvelodromcyklister i en städskrubb. Nåväl - på ett eller annat sätt kommer den här scenen att urarta i en vild flykt, där spelarna slutligen kommer undan med andan i halsen.

I det fall Gwendolyn försöker komma i kontakt med Golmar Golonka, kommer Golonkas personlige sekreterare Marko Tytter silkeslent avtala möte på ett nybyggt terrarium. "Byrådirektor Golonka är en mycket upptagen man, och han skulle föredra att träffa er någon annan stans än på kontoret...i kväll inviger han det nya terrariet i Byttegården...var där, så kan vi nog anordna ett diskret sammanträffande." Det är alltså galainvigning på Byttegårdens Terrarium, och då Golmar Golonka är en rutinerad bandavklippare, är det givetvis han som står för den officiella invigningen. När spelarna kommer dit är det fullt med folk - nyfikna kvartersbor, journalister och fotografer samt förstås Golmar med stab och säkerhetsvakter. Den jovialiske Golmar säger några plattityder om vikten av ett centrum för lättsam kräldjursutbildning i just detta kvarter och tackar sponsorerna Räkmos AB, klipper av det anakondamönstrade bandet, och en liten flicka (Kvartersrådets ordförandes dotter) överränner en stor blomsterbukett. Alla applåderar, fotoblixtarna smattrar och Golmar ler fryntligt när en grön mamba kryper ut ur blombuketten och biter Golmar i handen, varpå han dör omedelbart i

våldsamma kramper. Den lilla flickan ser ormen och svimmar. Panik utbryter. Någon av säkerhetsvakterna pekar på Fyodor och skriker: "Han är beväpnad!" och kalabaliken är ett faktum.

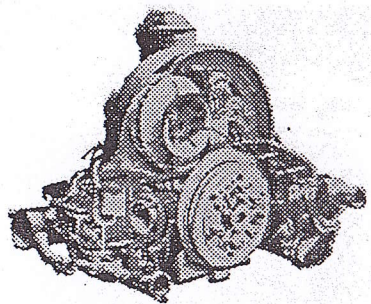
Utnyttja terrariemiljön så mycket det går under denna scen. Terrariets belysning är dunkel - det mesta av ljuset kommer från akvarierna och glasburarna. Glasburar och akvarier går desutom lätt sönder i skottlossning och sprider då sitt levande innehåll över omgivningarna. En strid ström av pärl-



bandssnokar, havssköldpaddor, gavalier, pilgiftsgrödor, fågelspindlar och sprattlande torsk kommer att försvåra framkomligheten och fungera som en utmärkt ursäkt för en hel massa billig slapstickhumor. Om någon osedvanligt snabbtänkt spelare fångar in den mordiska mamban, kan man konstatera att den är ovanligt ilska och faktiskt döende på att den har plågats och pinats till ett tillstånd av oresonligt hat mot mänskligheten! Om spelarna av någon märklig anledning hinner prata med den lilla flickan som överrättade blombuketten, kan hon mellan snyftningar och hulkningar berätta att hon fick bukettens alldeles strax innan den skulle delas ut av en gubbe med mustasch och monokel (Niklas von Marsvinsholm, en medlem i Esoteriska Sällskapet - om du tycker spelarna behöver ledtrådar kan Stellan

erinra sig att en monokel- och mustaschprydd medlem i sagda sällskap en gång stoppade honom i sällskapsrummet och talade om sin hobby, reptilträning). På sin flykt genom terrariets dunkla vrår kan spelarna också hitta en röd luva (modell KKK) tillhörande Niklas, som han tappat under flykten. Den känner Stellan garanterat igen.

Stellan anvisas givetvis Esoteriska Sällskapets hemliga möteslokal i biblioteket i kvarteret Gripen. Kvarteret Gripen är ett högt beläget överklass-



kvarter, och biblioteket är ganska litet och sobert inrett med tygtapeter, bokhyllor i ädelträ och hyllstegar och dörrhandtag i mässing. Bakom poesihyllan i stora läsesalen (en läsesal av Kungliga Biblioteket-snitt; två våningar, med en smal balkong med mässingräcken som går runt hela salen) finns en hemlig dörr som leder in i möteslokalen. När spelarna kommer in i läsesalen noterar de en liten samling välklädda herrar som står framför poesihyllan och väntar. Stellan känner igen dem som några medlemmar av den ledande cirkeln i Esoteriska Sällskapet, bl a Osvald Tromb. Andre Storvizir Wilmer Erland Gyllenkråås har dock inte kommit än. De tittar upp mot honom och sedan hinner de inte göra så mycket mer eftersom fyra maffiasoldater uppenbarar sig på den smala balkongen och mejar ned allihop med s k

“Tommyguns”. Om de inte passar sig kan spelarna också lätt bli nedmejade. När gangstrarna upptäcker att det finns vittnen kommer de att göra ett allvarligt menat försök att även döda spelarna. När polissirener hörs, eller om spelarna får övertaget, flyr gangstrarna. Om spelarna lyckas tillfångata någon gangster har han inte så mycket att berätta, bara att “Farbror Alfo” beordrade tillslaget, eftersom han hade listat ut att Esoteriska Sällskapet i maskopi med spelarna låg bakom en plan att ta över den undre världen och att det var de som låg bakom mordet på Don Martini.

Inne i den hemliga möteslokalen finns tyvärr inte så mycket intressant - det är ett sällskapsrum med barskåp och skinnfätöljer, och på väggarna hänger porträtt av prominenta, nu döda, Sällskapsmedlemmar. Innanför detta finns ett litet ritualrum som innehåller en garderob med röda kåpor för alla medlemmarna, ett hexagram uppritat på golvet och ett skåp innehållande ockult paraferalia. Stellan kan också inse att det inte var alla Esoteriska Sällskapare som mördades, bara Osvald Tromb, hans två närmaste vänner och en nyinvid. Det finns fortfarande sexton rika och mäktiga medlemmar kvar, och den som kommer att bli ny ledare efter Trombs fränfalle är sannolikt Andre Storviziren Gyllenkråås.

Efter ett kodspråkspäckat samtal med sina arbetsgivare inom Hemliga Byrån kan Norman Nisbeth vandra iväg till ett möte på sedvanlig plats: Hemliga byråns dolda högkvarter under Konstnärliga Teatern. Om spelarna kommer in på denna scen, rekommenderar vi att du spelar ut alla gamla spionklichéer du kan.

Standardproceduren är att Norman går till biljettluckan och ber att få “en plats i andra balkongen på höger sida”, varpå

damen i objettuckan svarar “tyvärr är det fullt, kan jag istället intressera er för en plats omedelbart framför orkesterdicket?” och så följer en vidare utväxling av kodfraser innan Norman visas in bakom scenen. Där tar han (+eventuellt sällskap) plats på en falllucka, som öppnas och vips åker man rutschbana ned till ett kallt mottagningsrum där en sekreterare visar in en sammanträdesrummet för ett samtal med Operative Chefen, Sigmund Sahlgren. Det fönsterlösa, lystförsbelysta sammanträdesrummet med nredningsdetaljer i betong verkar en smula ogästvänligt, och inte blir det mer orentligt av att en västastant man med träng blick och stora länder står i andra änden av sammanträdesbordet och stirrar uppfordrande på spelarna. Han presenterar sig som Operativ Chef Sigmund Sahlgren och hinner sedan inte säga något mer förrän han vbröts av ett litet “pling” från rörpostsystemet, som signalerar att ett meddelande är på väg. Han höjer handen mot spelarna och ber dem vänta ett ögonblick, varpå han går fram till rörpostroret och förvånat tar emot en rörpost med en brinnande, mycket kort, stubinena änden. KABLAM!

Explosionen kommer givetvis att rocka dit folk, och föga förvånande kommer dessa Byråmedarbetare ge spe-



larna skulden för terrormordet på deras chef. Sanslös flykt igen genom betonggångar och Konstnärliga Teaterns förråd och scenerier. Om Norman hinner genomföra en hackingoperation på Hemliga Byråns system kan han utrona att rörpostbomben skickades från Golmar Golonkas kontor på SAU, och att den gick direkt till Hemliga Byrån via Biträdande Handläggare Göran El-Fayeds kontor. Ett besök på Göran El-Fayeds kontor (vilket inbegriper neutralisering av den nitiska sekreteraren Ulrika Zwyc) avslöjar den geniala rörpostkonstruktionen som upp-tar hans annars tomma rum, liksom den hemliga hissen i arkivskåpet. Hissen kan endast öppnas med nyckel, men för fyra skickliga mästebrottslingar kommer det nog inte innebära några problem - de kan då ta hissen ned till en undanskymd del av Galtmossens tunnelbanestation. Galtmossen är en stor tunnelbaneknut där tre tunnelbanelinjer korsar varand-

ra. Uppmärksamma spelare kan nu eller senare notera att det bara är ett stopp i olika riktningar för att komma till stationerna närmast SAU, biblioteket i kvarteret Gripen och Villes Velodrom...

Det är alltså meningen att spelarna ska råka ut för endast en av dessa fyra händelser - som du förstår är det mycket frustrerande att hamna mitt i ett

mord och inte kunna förhindra mordet eller ens ta fast gärningsmannen, så om spelarna skulle utsättas för det fyra gånger på raken skulle de förmodligen göra något hemskt med spelledaren. På varje ställe finns det dock en potentiell ledtråd till vem som är ansvarig för attacken (någon annan av de fyra organisationerna) samt en möjlig ledtråd som pekar vidare mot Arnold Sommerfelds olika identiteter. Det är inte omöjligt att spelarna efter den första händelsen kommer att försöka bege sig till de andra organisationerna för att få reda på mer - i sådana fall kommer de absolut att komma för sent och vandra in i en velodromarena där panikslagna människor flyr hals över huvud, ett terrarium där polis och ambulans är på plats och horder av nyfikna står utanför, en explosionshärjad Hemlig Byrå och ett bibliotek fyllt med lik. Däremot får de i så fall möjligheter att lite mer planerat och lugnt smyga sig in på respektive plats och idka efterforskningar, då samtliga ovanstående ledtrådar kan uppdagas.

Denna period av informationssökande torde lämpligen avslutas när spelarna börjar närma sig slutsatserna att Alfonso Alfredolini, Göran El-Fayed, Gary P Storm och Wilmer Erland Gyllenkråås egentligen är en och samma person, att någon har skickat maffian, Esoteriska Sällskapet, SAU och Hemliga Byrån i luven på varandra, att spelarna är skäligen misstänkta inte bara för mordet på Jonathan Flory utan också för att ha bildat en terroristorganisation vars mål är att sprida kaos i det



etablerade samhället och att ta över den under världen. Om spelarna har följt upp Duellanterna-ledtråden vidare kan de också ha närmat sig Arnold Sommerfelds identitet från andra hållet - intervjuer med

forntida klasskamrater från Statens Teaterhögskola kan identifiera Sommerfeld som den som åkte i fängelse för flera fall av utpressning, och att Jonathan Flory var hans vän och egenligen också partner, även om han undslapp straff. Vidare kan man konstatera att Sommerfeld efter

att ha släppts ur fängelset för fyra år sedan tycks ha uppslukats av jordens yta - ingen känd adress, ingenting.

När tempot börjar gå ned och du tycker att spelarna har fått tillräckligt mycket information, är det dags att gå vidare till del III: Bakhåll!

BAKHÅLL!

Alltmedan spelarna börjar komma Arnold Sommerfeld på spåren går hans plan vidare. Han har sannolikt lagt märke till spelarnas efterforskningar och anser det vara dags att avsluta dessa. Dessutom är det ju ändå dags att terminera spelarna och låta deras lik dyka upp tillsammans med en massa förfälskade bevis som en gång för alla bevisar deras skuld i hela denna sorgliga affär.

På ett eller annat sätt ska spelarna luras in i ett bakhåll. Arnold Sommerfeld är egentligen för smart för att ringa det klassiska anonyma telefonsamtal: "Psst! Den ni letar efter finns på Hästsätra tunnelbanestation klockan två inatt!" - ville han det kunde han ju

ca gärna annonsera i tidningen att han nker lura in spelarna i ett bakhåll.

Istället kommer han försöka se till att spelarna vi någon av sina ordinarie taktiker får information om att ett öfte med de verkliga hjärnorna bakom inspirationen kommer att äga rum 02.00 på Hästsätra tunnelbanestation. Om även detta verkar för genomskinligt, om du som spelare istället kläcka en mer troligare ursäkt som passar det sätt på vilket äventyret har utvecklats just i detta speciella fall. Huvudsaken är att spelarna får informationen att något är på gång 02.00 på Hästsätra tunnelbanestation. En rolig effekt kan uppstå om spelarna blir ledda dit personligen av en tjallare som inte vet att det är ett bakhåll, och att sagda tjallare (förslagsvis kallad "Burken") när utlösning utbryter och vandras till en gnällande Joe Pesci-liknande kofant som hänger sig vid spelarna som en kl. På ett senare stadium får det sig givetvis att Burken är inne med den pusselbit

När alla är på plats på den för natten byggda tunnelbanestationen (hur spelarna tar sig in är upp till dem) kommer ett tunnelbanetåg att glida in på stationen utrustat med lejda skjutglada hejdukar och rickerar spelarna. Sommerfeld håller sig på situationen genom att övervaka utlösningen via de kameror som finns installerade för ändamålet på stationen. Stor utbryter och spelarna flyr genom hela dystopiska tunnelbanetunnlar. Det är mörkt och fuktigt och rätt vad det är kan gamla tunnelbanetåg komma strömande. Norman kan få en chans att rusa eftersom tunnelbanesystemet är kortsktrollerat - lyckas spelarna ta

sig in i någon form av kontrollrum kan Norman dirigera om stora delar av det dystopiska tunnelbanenätet. Dessutom finns här en chans att för första gången få en glimt av Arnold Sommerfeld utan förklädnad - med ett lyckat Uppmärksamhetsslag kan spelarna notera att han på något sätt påminner om någon de varit i kontakt med tidigare...Arnold kommer dock aldrig att ens vågt ta risken att konfrontera spelarna. "Få en glimt av" betyder just det - spelarna ser en gestalt bakom horderna av beväpnade mördare som sedan snabbt försvinner, eller ser ett ansikte bakom det skottsäkra fönstret in till tunnelbanestationens övervakningscentral etc.

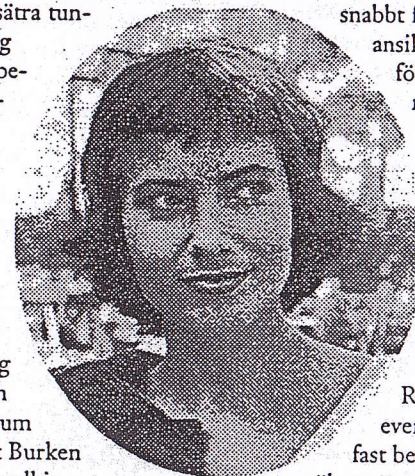
Ledtrådar:

Spelarna kan tillfångata någon hejdukar som kan berätta av vem han blivit hyrd (någon av

Sommerfelds inkarnationer) och att han åt Räkmos. Detsamma kan eventuella tjallare säga - fast beskriver någon annan

räkmosätande variant av

Sommerfeld. Om inte spelarna har fattat att Gary, Farbror Alfo, Göran och Wilmer är samma person borde de verkligen närma sig den slutsatsen nu. Dessutom kan de ana att fienden på något sätt har tillgång till Räkmos trots att det inte är ute i butikerna ännu. Genom att t ex studera en karta och märka ut de olika organisationerna kan man se att Räkmosfabriken ligger på samma avstånd från alla punkter...vilket egentligen är en röd sill, eftersom Sommerfeld inte har sitt högkvarter på fabriken utan på den räkrälare som ligger förtöjd i hamnen precis bredvid fabriken.



INTERLUDIUM:

SÖNDRA OCH HÄRSKA

Den här lilla biten av äventyret behöver du bara ta med om du tycker att den passar in - den erbjuder spelarna en möjlighet till lite intensivt rollspelande, men det kan hända att de inte nappar på kroken eller att det inte skulle stämma överens med den stämning som rått hittills i äventyret.

Sommerfeld har efter det att spelarna kommit undan bakhållet insett att de är ett större hot än vad han har räknat med. Uppenbarligen har det börjat samarbeta i mycket högre grad än vad Sommerfeld någonsin trodde. Han inser att det effektivaste sättet att handskas med spelarna är att splittra dem. Därför kommer han att ta kontakt med en av spelarna och insistera på att träffa honom/henne ensam. Han kommer att kontakta spelaren i en av sina fyra skepnader (Gary om han kontaktar Gwendolyn, Farbror Alfo om han kontaktar Fyodor etc) och försöka slå i honom/henne att de andra tre spelarna är de som gaddat ihop sig och att spelare X kommer att bli deras syndabock. Observera att detta är något som Sommerfeld gör endast om han bedömer att det har goda utsikter att lyckas - om spelarna redan är honom på spåren, vet om att han har flera identiteter eller redan är mycket misstänksamma mot sina forna arbetsgivare, så kommer han inte att göra det - använd därför den här scenen endast om du tror att du har en rimlig chans att blåsa spelarna. Förhoppningsvis kommer detta i så fall bidra till en ytterligare paranoid stämning, om inte de andra spelarna lyckas övertyga spelare X om att han/hon blivit blåst.

DEN SISTA STRIDEN

På ett eller annat sätt tar sig spelarna till räkträlaren som är Arnold Sommerfelds högkvarter. Eftersom Sommerfelds plan närmar sig sin avslutning, är räkträlaren välbevakad och fylld med vakter (företrädevis hämtade från maffian, men även en och annan Hemliga Byrån-agent kan ses på däck).

I slutscenen har spelarna stor frihet att göra som de vill. Vill de braka ombord med puffror i alla händerna, låt dem, och om de vill bryta sig in utan att vakterna ser dem på något smart sätt, låt dem. Actionfilmsidealet vore förstås att spelarna först snyger sig in, men i slutstadiet blir upptäckta så att de trots allt få skjuta sig in. Precis som i actionfilmerna är det miljöns actionpotential som är huvudsaken. En gammal dystopisk räkträlare innehåller trånga utrymmen under däck, rostiga räktankar, förråd fyllda med salt- och förorenings-doftande nät, trånga hytter med hängmattor samt givetvis maskinrum med stora rör och ångturbiner. Ovanför däck finns givetvis en kommandobrygga och kranar. I actionscener på båtar trillar folk ofta i vattnet - tänk på det! Givetvis är ett stort utrymme under däck fyllt med dystopiska räkor, krill och andra plankton, som skurkar (Arnold Sommerfeld?) kan trilla ned och drunkna i etc etc. Dessutom finns ombord på räkträlaren ett avancerat kommunikationscentrum (för att handha alla omkopplingar av Sommerfelds fyra identiteters telefoner och annat) med massor med transistorrör som är roliga att krossa.

Låt din fantasi få fritt spelrum. Det viktigaste är att spelarna till slut konfronterar Arnold Sommerfeld och på ett eller annat sätt dödar honom. Det kanske låter rått, men tänk på att i alla actionfilmer löses alla konflikter auto-



-En burk räkmos?
- Va...nej...en
annan har redan
köpt en hel låda!

RäkmosTM

matiskt efter det att skurken är död. Få är de filmer där skurken transporteras iväg till häktet i väntan på rättegång, eller där man faktiskt får se huvudpersonen rentväs i efterhand. Tänk också på att spelarna strax innan slutet bör hamna i underläge (omringade av beväpnade män med en hänleende Sommerfeld stående på kommandobryggan) för att sedan genom något mirakulöst påhitt vända nederlag till seger - så funkar det i actionfilmer. Och - mycket viktigt! - om det skulle slumpa sig så att Sommerfeld omkommer på ett sådant sätt att spelarna de facto inte ser honom dö (instängd på brinnande räkträlare, trillar i vattnet efter att ha träffats av en kula/lastkrok, trillar i vattnet fastbunden vid ett ankare etc etc) så slutar äventyret givetvis med ett klipp i till vattnet en bit från räkträlaren, för en hand plötsligt bryter vattenytan!

KLIPP

om vanligt i Dystopia är det tänkt att några sklipp ska skapa filmiska små brott i händelseförloppet. Ett klipp består i att spelledaren kort beskriver en scen som utspelar sig någon helt annan plats och som spelarna egentligen inte är närvarande i eller ens bevittnar - klippen

äger rum på en metaberrättsnivå (bra ord!).

Den här gången består klippens handling i att inspektör Otto Tapper och hans assistent Douglas Träff från polisen följer spelarnas spår och den förödelse de orsakar. Tapper går hela tiden stenhårt på Sommerfelds plan och blir mer och mer övertygad om att spelarna har slagit sig samman och iscensatt en manipulativ terrorkampanj för att ta över den undre världen och göra sig av med tänkbara konkurrenter/fiender. Douglas, däremot, ifrågasätter försiktigt sin chef och försöker lansera tanken att allt inte stämmer - kanske är Tappers teori bara vad någon annan vill få polisen att tro? Tapper kommer dock inte att lyssna på det örat och Träff blir mer och mer nedslagen.

Det första klippet läggs lämpligen in en stund efter det att spelarna lyckats fly från Jonathan Florys lägenhet och samla lite ledtrådar. Då skiftar scenen till Florys lägenhet och vi ser flera poliser och polistekniker vandra runt och ta kort, damma efter fingeravtryck och säkra de eventuella bevis spelarna har lämnat efter sig. Tapper och Träff vandrar runt i kaoset och Tapper avslöjar sina misstankor om att detta kan

vara början på något stort, och att en efterlysning på spelarna måste ut snarast. Om spelarna har lämnat kvar Duellanterna-boken hos Jonathan Flory kommer Träff att fästa uppmärksamheten på denna, en ledtråd som Tapper kommer att vifta bort. Det faktum att porslinsgrisen är krossad bekymrar inte heller Tapper - däremot blir Träff förvånad.

Det andra klippet läggs in någonstans efter att spelarna har bevittnat/varit inblandade i en av attackerna. Här beror klippet gestaltning helt på var spelarna varit, men mönstret är detsamma: Tapper ser bara de ledtrådar som passar in i hans teori att spelarna ligger bakom allt ont som händer inklusive regn på midsommaraf-ton, medan Träff försiktigt samlar andra ledtrådar, denna gång utan att berätta för sin chef.

Om spelarna beger sig till någon av de andra attackplatserna kan de t o m få syn på Tapper och Träff, men det rekommenderas verkligen inte att de får någon chans att prata med dem/attackera dem - detta skulle hota klippens narrativa integritet (?).

Det tredje klippet kommer förstas efter bakhållet i tunnelbanan, där Tapper självsäkert vandrar igenom förödelsen och pekar bort åt det håll spelarna har flytt. Under tiden kan man i bakgrunden se Träff förhöra en tillfångatagen maffiasoldat, som uppenbarligen säger något ytterligare som inte stämmer överens med Tappers teori...

Det sista klippet kommer precis i slutet, när spelarna fimpat Sommerfeld och allt är frid och fröjd. Då kan man se Tapper och Träff på räkträlaren. Nu är det Träff som myndigt går omkring och pratar med folk alltmedan Tapper skäller ut honom, men Träff tycks inte lyssna. Strax efter detta kommer fyra andra poliser till platsen. Träff överläm-

nar en tjock bunt blanketter till dem, det ser för ett ögonblick förvånade ut, och börjar sedan släpa bort en skrikande inspektör Otto Tapper från platsen. Med Tapper borta, ser man hur Träff med all önskvärd tydlighet samlar in, bevis för Sommerfelds skuld och spelarnas oskuld. Om Sommerfeld har dött (d v s Dött, inte bara dött) kan Träff stanna upp framför likbåren när Sommerfeld bärs bort, lyfta på filten, titta på Sommerfelds lik och därefter nicka åt bårbärarna...fallet avslutat.

