

Lars-Axel Lagerkrantz, Inger Lagerkrantz, Sophie Lagerkrantz,  
Kristoffer Hjalmarsson och Magnus Skugghe

## Tröska Rågen



”Först hade de bara varit snabba rörelser i ögonvrån, inbillade faror som inte fanns. Men nu rådde inga tvivel längre. De var tillbaka och de ville ha hämnd. Kristoffer försökte dra sig till minnes var han lagt sin skyffel, men det var lönlöst, skrällen hade paralyserat honom totalt. Skulle det sluta så här? I mycket snabb följd upplevde han den ena ångestattacken efter den andra. Varför hade han varit så grym mot djuren? Varför hade han inte druckit mer kaffe i sina dar? Askarius slutade spela och satte sin Gameboy på paus för första gången sedan ankomsten till gården. Ett ljus tändes i hans annars digitala och kommersiella samlarbildsvärld. I det korta ögonblicket förändrades hans grundläggande värderingar totalt. Lantlivet kändes inte tråkigt längre. Han ville bli bonde.”

## Förord

"Tröska rågen" är ett Sveniläventyr med bonden och lantgården som tema i botten. Genom en serie märkliga händelser övergår lantidyllen snart i en skräckstämning som avslutas med en hetsjakt på liv och död. Handlingen är inte speciellt styrd så det finns gott om utrymme för SL att improvisera och för spelarna att finna kreativa lösningar på problemen.

## Bakgrund

Berätta om bakgrunden till äventyret innan karaktärsbeskrivningarna delas ut. Familjen Lagerkrantz från Stockholm har i år valt bort resan till Kanarieöarna för att spendera sin semester ute på landet nära naturen. Under en vecka skall de bo på Odeldorfs lantgård och där aktivt ta del i arbetet och djurhållningen. På lantgården finns även sotaren Magnus Skugghe som denna vecka ser över gårdens skorstenar samt hårdrockaren Kristoffer Hjalmarsson som sommarjobbar.

## Handlingen i korthet

Familjen Lagerkrantz semester börjar fridfullt men märkliga saker börjar ske redan på den andra dagen. En forskare som bor på gården försvinner spårlöst och rågfälten som omger gården börjar växa med en otrolig hastighet. Mystiken övergår snart i ren skräckstämning då gården totalt spärras av från omvärlden och gårdens djur genomgår samma fantastiska tillväxt som rågen och intar en aggressiv inställning mot sina forna ägare.

## Lantgården

Odeldorfs lantgård ligger ett par mil utanför Falköping i Skaraborg. Det är en ganska liten gård som ligger lite avsides, enda vägen hit är en smal grusväg. På gården finns det inte särskilt mycket djur, ett tiotal kor och några dussin kycklingar. Gården är inriktad på spannmål och då främst råg.

För att få det ekonomiska att gå ihop tar paret Odeldorf sedan några år tillbaka emot sommargäster från storstäderna som får bo och

jobba på gården. En fantastiskt idé som inte bara ger inkomster utan också avlastar Lars och Hulda i deras dagliga arbete.

## Meteoren

Dagarna innan familjen Lagerkrantz anländer till gården har en meteor slagit ner i utkanten av de stora rågfälten. Med sina 160 kg så skapade den en ganska ordentlig smäll som resulterade i en notis i den lokala tidningen.

Meteoren består av ett främmande ämne som avger en okänd strålning vilken man i framtiden kommer att benämna Eskobar-strålning efter dess upptäckare.

Djur och växtlighet som blir utsatta för strålningen kommer utveckla en speciell mutation i sitt DNA som leder till en ohämnad tillväxt av deras kroppar. Människor är immuna mot strålningen.



## Dag 1: Början på en bra semester

*Stämningen under första dagen är lättsam och fridfull. Lantliv, bondkomik och kaffe står i centrum.*

Det är en strålände sommardag i början av juli månad 1997. Eftermiddagssolen skänker varma strålar från en klarblå himmel och värmer de böljande rågfälten. På den dammiga och slingrande grusvägen letar sig en röd bil ut mot en avskild bondgård som ligger idylliskt som en ö mitt ute bland fälten.

### En pinsam start

Det är Stockholmsfamiljen Lagerkrantz som anländer i sin bil, en sprillans ny fyrhjulsdriven Volvo i kombiutförande. Det är Lars-Axel, fadern i familjen, som kör och han ser fram emot att få användning för bilens terränggående egenskaper. Varken kantstenen vid garageuppfarten, grusvägen till golfbanan eller vägbulan utanför dagiset Skogsmyran ger längre samma spänning. Här ute på landet finns de verkliga utmaningarna. Hängiven av den goda stämningen i bilen (han upplever åtminstone själv stämningen som god) så beslutar han sig för att gena över åkern den sista biten fram till huset (Handout 1). Bilen kör omedelbart fast så snart den lämnat vägen och alla försök att komma loss är lönlösa. 50 meter bort står gårdens invånare och betraktar hur Stockholmaren varvar motorn och allt mer gräver ner bilen i leran. Familjen får helt enkelt ta sina väskor och promenera den sista biten.

### Fika och guidning

Väl framme får de ett varmt välkomnande av Lars och Hulda Odeldorf, gårdens ägare (skaka hand med spelarna). Kristoffer Hjalmarsson och Magnus Skugghe, som redan varit på gården några dagar, möter också upp och presenterar sig. Få spelarna att prata med varandra, de två på gården och familjen har ingen info om varandra när de möts. Hulda kan nämna att det



finns en besökare till på gården, en forskare vid namn Eskobar, men att han inte är här just nu. Gästerna blir visade till gäststugan där de kan lämna sina grejor och göra sig hemmastadda innan det är dags för eftermiddags fiket. Den lille sonen Askarius klättrar omedelbart upp i våningssängen och återupptar spelandet på sin GameBoy som pågått sedan avfärden från Stockholm. Snart ropar Hulda att kaffet är klart. RPna har under fiket ytterligare en stund på sig att lära känna varandra.

Under det som återstår av första dagen kommer Lars Odeldorf att visa runt familjen på lantgården och berätta om allting, Kristoffer och Magnus hänger också med. Lars är en gedigen storbonde som verkligen lever för sitt yrke, rundturen är därför mycket omfattande och allting på gården beskrivs detaljerat och inlevelsefullt. Gruppen hinner kolla in ladugården, kycklingarna, maskinhallen och lite annat smått o gott. I ladugården ger Lars som hastigast prov på sin förmåga att tala med kor. Han ber kon Rosa flytta undan några mjölkhinkar som står i

vägen, varpå Rosa efter ett muande svar skriker till verket.

Efter rundturen finns det utrymme för en stunds fritid innan Hulda ropar att det är dags för kaffe igen. Familjen kan använda tiden till att med Kristoffer och Magnus hjälp få bilen bogserad från åkern.

### **Eskobar Stjärnkvist och ännu mer fika och guidning**

När gruppen kommer tillbaka till huset för att åter fika har en ny karaktär dykt upp. Forskarsmartisen Eskobar Stjärnkvist sitter vid fikabordet och samtalar med Hulda. Han reser sig upp och presenterar sig för Stockholmarna när de kommer in, Kristoffer och Magnus har han träffat tidigare.

Under fikat återupptar Lars sin guidning av gården med att visa upp sin samling av gummistövlar och dansbandsskivor. I sin iver att visa upp så mycket som möjligt på en gång spelar Lars flera olika dansbandsskivor i bakgrunden samtidigt som han går runt middagsbordet bärandes en typ av stövel på varje fot. Efter ett par varv går han ut i hallen och tar på sig två nya stövlar, kommer in i köket gör två varv runt bordet och går ut och byter stövlar igen. Totalt är det 94 av Lars favorit stövlar som skall visas upp på detta sätt (det vore effektivt om SL spelar flera dansbandsskivor samtidigt och emellanåt traskar runt bordet iförd gummistövlar).

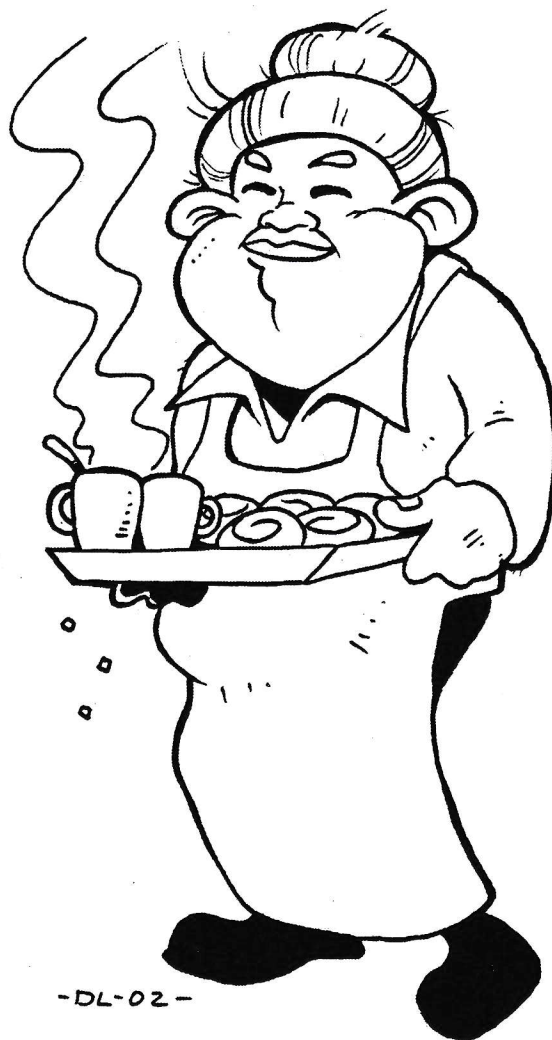
Genom oljudet av dansbandsmusik och stöveltramp börjar Eskobar entusiastiskt att berätta om sitt forskningsarbete kring meteoriter och om nedslaget på Odeldorfs marker som fått honom hit. Han berättar att han under dagens arbete funnit en mycket intressant form av strålning som han skall fortsätta studera under morgondagen.

Det blir snart sent och dags att dra sig tillbaka. Imorgon blir en tidig dag med många gårdssysslor som ska skötas.

## **Dag 2: Herr Odeldorfs känsla för råg**

*Stämningen är fortfarande hög under början av dagen. De mystiska och minst sagt oväntade händelserna drar dock ner lite på glädjen och man kan ana en kommande fara.*

Tuppen gal. Den som vaknar först av rollpersonerna lär få sig en rejäl chock. Rågen på fälten kring gården har växt kraftigt under natten. Faktum är att en tät snårig skog av råg totalt omger gården. Rågplantorna är cirka tre meter höga och har en tjocklek som bamburör. Rågkornen är stora som plommon och hårdare än sten. Odeldorf är i extas. Är inte rollpersonerna vakna väcks de av hans glädjrop.



# MÖSTERGRETAS ÅR

## Tröska rågen

"Det blir visst en fin skörd i år!" hojtar han och springer i sin morgonrock mot maskinhallen. Med gasen i botten är han snart på väg mot åkern med den gula skördetrösken. Den stora maskinen ger ifrån sig smärtliknande ljud när den i en ansenlig hastighet når fältets kant och börjar tugga i sig den första rågen. Flygande metallbitar och svart rök vittnar om att påfrestningen är allt för extrem. Det oundvikliga haveriet blir våldsamt då Lars förlorar kontrollen och kolliderar med ladugården. Skördetrösken blir liggandes på sidan med Lars några meter ifrån. Han är röd i ansiktet och ska precis få ett raseriutbrott då han får en hjärtattack och faller tillbaks ner på marken och kippar efter andan.

"Tröska rågen...Måste tröska rågen" mumlar han. Hulda kommer ut och lugnar rollpersonerna. Hon förklarar att detta händer ofta, hjärtattackerna alltså. Får han bara lite kaffe i sig så repar han sig. Hulda hämtar en skottkärra och kör in Lars i huset där nybryggt kaffe väntar.

Även om Hulda tar den enorma skörden med ro så är även hon förvånad. Något liknande har hon aldrig sett eller hört talas om. Hon uttrycker en oro för Eskobar som i gryningen gav sig av på en av sina expeditioner i den omgivande terrängen. Han borde ha kommit tillbaka nu, det kanske blev svårt att komma fram genom djungeln av råg.

## Lantarbetet

Nu får rollpersonerna rycka in och ta hand om mer av gårdens sysslor än tänkt. Odeldorf är dålig och kommer att ligga på kökssoffan och mumla om att tröska rågen resten av dagen. Det finns mycket att ta tag i:

### Bärga skördetrösken

Efter det misslyckade försöket att tröska rågen finns en del reparationsbehov på skördetrösken. Först och främst måste den komma på rätt köl igen.

### Samla kycklingar

RPna får i uppdrag att plocka ihop kycklingarna som finns någonstans på gården. De har spritt sig över hela gården

så det blir lite knivigt att fånga dem. Normalt SMI-slag för att kunna plocka en i handen. De är 10-15 stycken beroende på hur övriga bihändelser och viktiga skeenden i äventyret går.

Frustrerad över allt jobb med att fånga de små gula kycklingarna så tänker hårdrockar Kristoffer ut ett snabbare sätt att fånga in kycklingarna (Handout 2). Han slår ner dem i marken med en skyffel och plockar sedan med lätthet upp resterna.

En metod som vissa av kycklingarna tar anstöt av och senare kommer att visa sin ilska över.

### Hogga Ve'

Någon eller några ombedes hämta ved i skogen. Yxa tilldelas och sedan är det bara att kuta ut och sniffa upp lämpligt råmaterial. Om det lämpar sig kan nu RPna råka hitta nedslagsplatsen av en slump (se "Leta efter korna och Eskobar").

### Greja mjölk

Det är nästintill en ren vetenskap att krama mjölk ur de arma kossorna. Slå en tärning och se vad som händer:

1. **Älskvärt möte.** Kon knuffar omkull mjölkaren



och sätter klövarna på dennes bröst för ett litet pusskalas.

**2. I begynnelsen.** Kon börjar trava av och ann, oroligt. Men mjölkaren bör inte lägga någon större vikt vid det. Helt utan förvarning börjar kon kalva!

**3. Klick med brunt.** En stor klump med rykande färsk kobajs landar på en sko.

**4. Whiplash.** Det dumma djuret misstar rollpersonen för en fluga och jagar runt denne i båset, viftandes med svansen.

**5. En tango för två.** Kossan startar med lite vaggningar för att sedan studsas runt, jazzandes med den lille mjölkaren i släptåg.

**6. Kurragömma.** Busläget har slagits på hos kon och denne vill leka. Den försöker gömma sig i de olika båsen och i foderhögar.

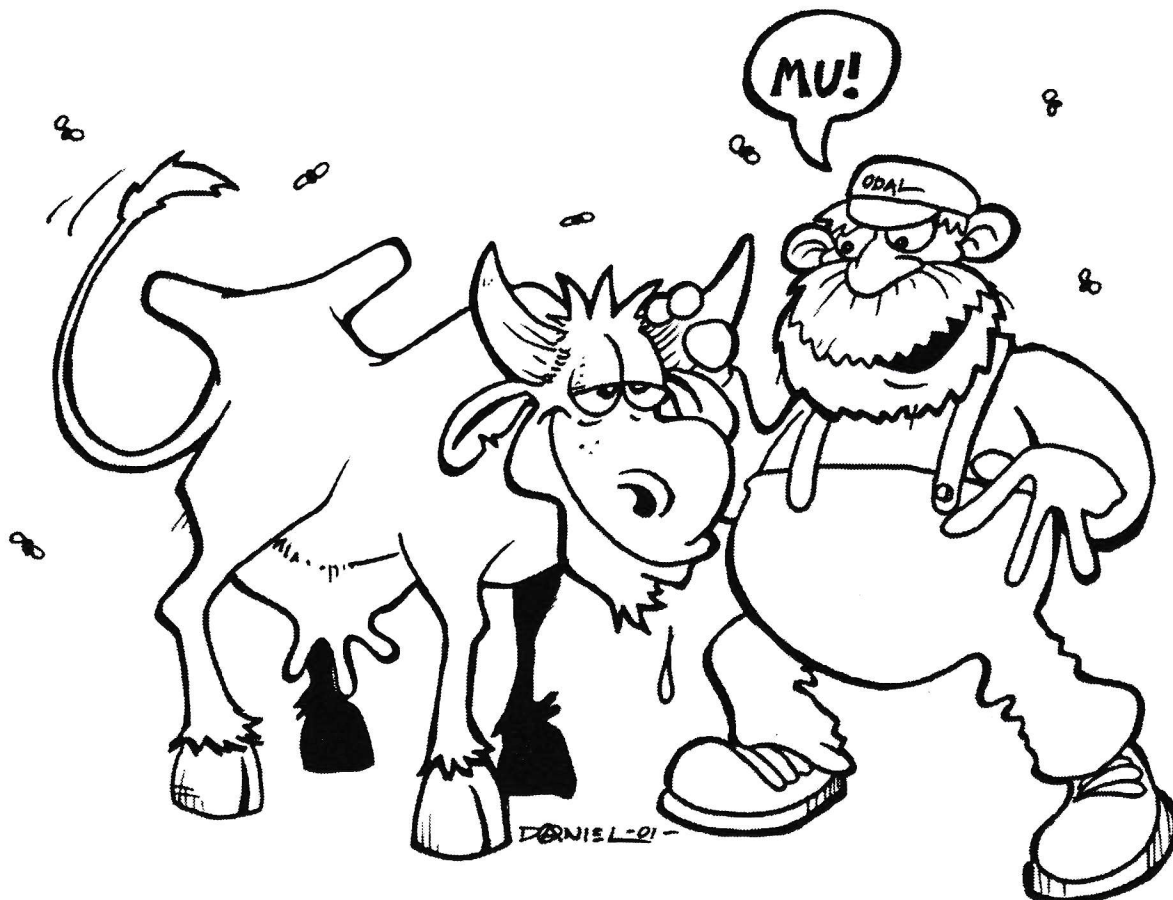
Det finns bara två kor att mjölka. Resten verkar ha rymt ut på rågfälten genom ett hål på ladugårdens baksida (som måste lagas). Frågar någon Hulda så svarar hon att korna fanns där senast hon utfodrade. De fick råg från fältet att äta kvällen innan.

## Leta efter korna och Eskobar

I ett försök att hitta de bortsprungna korna och Eskobar kan RPna ge sig iväg på en tur. Odeldorfs lilla röda traktor fungerar bra och klarar att bana väg genom rågskogen om man kör på den snåriga grusvägen (Per-Axel lär ju inte vilja riskera att repa lacken på sin fina bil). De finner efter ganska mycket letande meteorens nedslagsplats, en fem meter i diameter stor krater som är formad likt en tratt. I botten finns ett mörkt svart hål som det fortfarande ryker ur. Eskobar syns inte till, men ett par kor hittar man åtminstone här.

## En lugn avslutning

Efter en lång och tröttsam dag är det dags för kvällskaffe. Mitt under fikat hörs märkliga dova basljud ute i mörkret följt av ett och annat dovt muller. Det skakar svagt i marken och kaffekopparna klirrar mot faten. Korna har växt rejält och ljudet från deras naturliga beteenden har antagit en ny intensitet. Det blir snart tyst igen och inget onormalt är att finna utomhus.





### Dag 3: Djurens återkomst

*Både vädret och stämningen har nu försämrats. Det är tydligt att allt inte står rätt till. Senare under dagen övergår missmodet till skräck då de enorma djuren går till attack.*

Gårdagens varma solsken har under natten förbytts till kyla och dimma. Rågfälten har växt ännu lite mer och den enda smala grusvägen som leder till bondgården är igenväxt av rågsnår. Det lär krävas en machete eller en röjsåg för att bana väg för något större fordon. Det förefaller nu omöjligt att lämna gården.

Lars Odeldorf har återhämtat sig ordentligt under natten men är fortfarande sängliggande. Han upprepar gång på gång sitt mantra. "Tröska rågen, tröska rågen, tröska, tröska, tröska...". Den mentala chocken har tydligen inte lagt sig än. Hulda bäddar omsorgsfullt ner honom i soffan och ger honom två magnecyler i mjölk.

#### Utan kor ingen mjölk

Efter morgonkaffet (frukost) så får några av RPna i uppdrag att åter ta hand om mjölkningen. Detta uppdrag är lätt utfört då det inte finns några kor att finna när de kommer ner till ladugården. Denna gång finns heller inget hål som korna kan ha rymt genom, hela baksidan av ladugården är nedriven. Även kycklingarna är spårlöst försvunna.

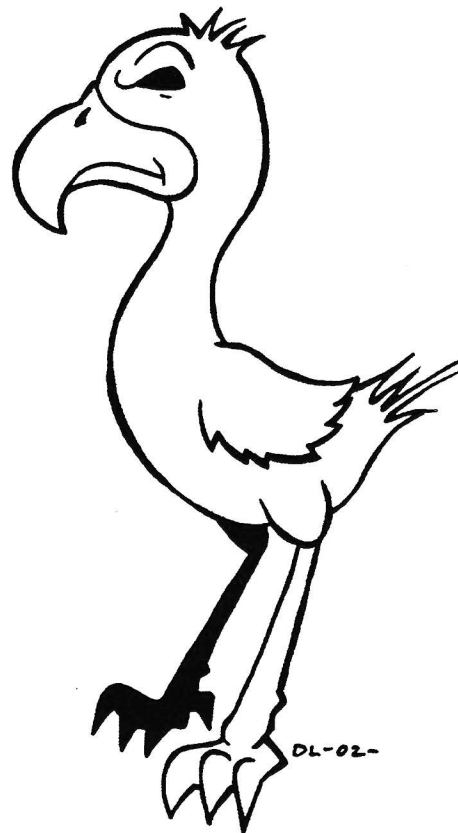
Plötsligt börjar marken rytmiskt att skaka under deras fötter. Något enormt närmar sig med jämna steg. Ur dimman skymtas konturerna av vad som verkar vara en Gotlandsfärja, men snart är det tydligt att det är en otroligt överdimensionerad ko. Dess steg är långsamma och den tycks glida fram på dimmolnen, men varje steg är långt från ljudlöst. Den tycks inte lägga märke till RPna, gården eller något annat. Den är mest intresserad av att beta på rågfältet. Den står farligt nära Lars Axels vackra Volvo, något som oroar honom starkt. Snart är det dags för den enorma kon att genomföra det andra av sina två stora livsuppgifter. Den enorma svansen lyfts upp och

snart faller en enorm kobla mot marken. Den är tung och förutom att totalt täcka familjen Lagerkrantz Volvo så är det tydligt att bilen även fått svåra karoskador. På avstånd kan man höra fler kor röra sig med samma tunga enorma steg. Om RPna ännu inte försökt ta sig från gården kan de nu upptäcka att detta inte är möjligt. Gårdens telefon är ur funktion och alla mobiler saknar täckning.

#### En ojämn kamp

Snart börjar även de muterade kycklingarna att ge sig till känna. Kycklingarna är smygande, dödliga och intelligenta. Det går inte att höra dem komma, man kan bara ana deras rörelser i ögonvrån.

Plötsligt står en eller flera av RPna öga mot öga med två av de muterade kycklingarna och det går nu för första gången att tydligt att se dem. De studerar sitt byte en stund innan de går till attack. En av kycklingarna gör ett vigt tre meters hopp och kastar sig över en av RPna som faller till marken. Striden är ojämn och det ser mörkt ut.



Hulda kommer springandes till undsättning och får kycklingarnas uppmärksamhet genom vrål och rop. Hon har två stora limpor i händerna som hon slänger vid sidan om kycklingarna. Av gammal vana kastar de sig efter brödet och glömmer för en stund bort RPna. De har nu sin chans att fly in i huset.

Brödet uppehåller inte kycklingarna länge och de tar snart upp jakten på de flyende. Dörren till huset stängs i absolut sista stund och är nära att kollapsa under trycket från kycklingarna som försöker ta sig in.

Hulda, som är lika lugn som vanligt, påpekar att hon aldrig varit med om något liknande och frågar om någon annan är kaffesugen. Det bästa de kan göra nu när de är belägrade av de muterade kycklingarna är ju att fika.

Skulle någon av RPna under attacken, den kommande belägringen eller flykten agera dumdistrikt och tro sig kunna utföra fantastiska hjältedåd så är det lämpligt att låta denne stryka med. Det är faktiskt lämpligt att för stämningens skull låta en av RPna stryka med oavsett hur denne betar sig. Denne spelare kan då överta rollen som Askarius Lagerkrantz, familjens lille son.

### **Utan el inget kaffe**

I skymningen, efter flera timmar av belägring, slås elströmmen ut. Det är kycklingarna som tagit sig in i ladugårdens bortre del och där knipsat av elledningarna vid elskåpet med sina starka näbbar. Det blir svart och till en början går det bra.

Men utan ström så går det inte att använda kaffebyggaren. Vanligtvis så skulle vedspisen vara lösningen, med den går inte att använda eftersom skorstenen fortfarande är igentäppt. Hulda börjar jämra sig över bristen på kaffe. Efter någon halvtimme har hennes behov övergått i vansinnig abstinens. Hon försöker både sniffa, snusa och äta kaffet allt utan nämnvärt resultat. Till slut blir hon så desperat att hon försöker dricka det kallt, vilket bara ytterligare stärker hennes sug istället för att mildra det. Kaffet måste vara varmt! Efter ytterligare några minuter

börjar Hulda bli riktigt våldsam och talar i tungor. Hon måste värma sitt kaffe! Efter ett långt liv av oavbrutet kaffedrickande är det inte längre frågan om ett val, Hulda måste ha kaffet för att kunna leva. Om RPna ska kunna rädda Huldans liv så måste de ge sig ut till ladugården och ordna med elen.

### **Återställandet av elen**

Det kan vara en god idé av RPna att utrusta sig med några rejäla tillhyggen innan de ger sig ut i mörkret. Expeditionen blir våldsam och dramatisk då mängder av muterade kycklingar är i rörelse ute i mörkret, men alla som ger sig av klarar sig tillbaka. Själva reparationen av kabeln är lätt ordnad med eltejen som ligger vid elskåpet. När elen är återställd och Hulda fått i sig en kopp varmt kaffe så är faran över. Hon somnar snabbt in utmattad av den svåra fysiska choken.

### **En lång natt**

Efter mörkrets inbrott kommer obehagliga faror att lura i mörkret kring lantgården. Muterade kycklingar kommer att smyga i rågsnårskanten och attackera skoningslöst när de kommer åt. Vaggande siluetter av gigantiska kor kommer att kunna ses mot den av månen upplysta himlen. Emellanåt kommer kycklingarna att göra inbrytningsförsök genom dörren eller ett fönster. RPna gör bäst i att under natten turas om att hålla vakt samt att förstärka dörrar och fönster med alla medel de kan. Vill SL skruva upp skräckstämningen riktigt ordentligt kan kycklingarna lyckas ta sig in på ovanvåningen eller vinden. En ko kan också råka stöta till huset och åstadkomma enorm skada.





## Dag 4: Flykten genom rågen

*Efter nattens skräckögonblick råder inte längre några tvivel. Rollpersonerna svävar i livsfara och de måste fly gården snarast.*

### Eskobars återkomst

Tidigt i gryningen väcks de RP som inte håller vakt av ett bankande på dörren. Det är Eskobar som har återvänt efter sin expedition. Under gryningskaffet har han många upptäckter att berätta om.

Meteoren som slog ner för några dagar sedan innehåller en okänd substans som ger ifrån sig en lika okänd strålning. Strålningen verkar vara harmlös för människor men växterna och djurens DNA muteras. De börjar växa med en faktor av 1.49 tills deras molekylärstruktur imploderar av trycket från jordens atmosfär. Om cirka 4-5 timmar smäller det. Det verkar som om de muterade djuren inte gillar dagsljus och endast rör sig på natten.

"Tröska rågen... tröska rågen..." mumlas det från Lars sovrum.

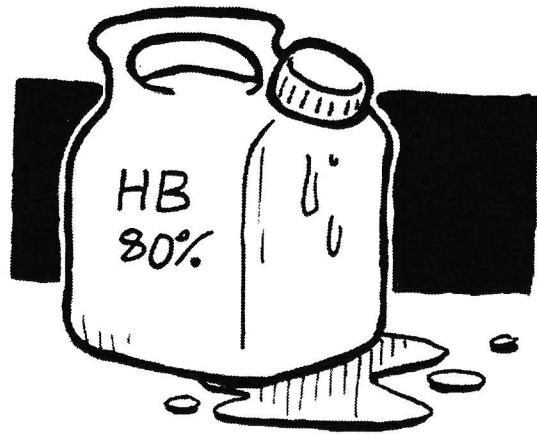
### Trimma skördetröskan

Efter den prövande natten bör det redan vara tydligt för RPna att de måste fly gården snarast. De kommande explosionerna gör det än mer brådskande.

Det finns bara ett sätt att ta sig igenom den nu regnskogstäta rågen i tid, med skördetröskan. Men denna är trasig och måste förstärkas för att klara påfrestningen av de två kilometer muterad råg som måste tröskas ned (Handout 3 till Magnus Skugghe).

Lars Odeldorf berättar om hembränningsapparaten som finns vid uthuset. Han ger dem tillåtelse att använda det hembrända för att bygga eldkastare och Molotov cocktails. Vattenpistoler finns det på vinden och flaskor i köket.

Dagen gryr, men inte nämnbart. Eftersom det är så mulet och regntungt märks det knappt när natten ger vika för morgonen. Men förhoppningsvis skall ljuset vara tillräckligt för att



kycklingarna och korna inte skall komma fram. Regnet håller snart ned och marken förvandlas till en brun sörja av lera. Lars samling av gummistövlar kommer väl till pass.

Mekandet och trimmandet med skördetröskan tar tre timmar och resultatet blir en imponerande kraftfull rågmördarmaskin.

Hulda har en idé för en undanmanöver. Genom att ställa ut hinkar med kaffe så tror hon att eventuella aggressiva djur kommer att distraheras (vem kan motstå nybryggt kaffe?). Lars är nu tillräckligt bra för att kunna gå själv.

### Den vilda flykten

Just som sällskapet är redo att börja tröska sig mot friheten så dyker de muterade kycklingarna och korna upp igen. Kycklingarna går till anfall mot maskinen och dunkar sina fjädriga huvuden i den. Korna betar lugnt men är farliga hinder som måste undvikas. Det går att köra över kycklingarna och skörda ner dem men de är farligt snabba och risken finns att de hoppar upp på maskinen och snappar åt sig en person.

Under en häftig manöver med skördetröskan ramlar Eskobar av. Han springer efter så gott han kan, men en av korna har åter börjat släppa blajor, Eskobar blir träffad och är hopplöst förlorad.

Tröskandet av rågen går bra men inte så snabbt som man skulle kunna önska. RPna får kämpa tappert mot kycklingar som attackerar aktern på maskinen.

### Explosiv avslutning

Så snart de kommit ur fälten börjar det smälla bakom dem. Det låter precis som popcorn som poppas, fast med öronbedövande smällar. En av de enorma korna kastar upp några hundra meter i luften av de väldiga explosionerna och exploderar själv på vägen ner. Efter ett par minuter är det hela över och allt som återstår är

några rykande kratrar på ett stort svartbränt fält. Gården är jämnad med marken, Odeldorfarna är förkrossade. Men snart skiner Lars upp, "Rågen, vi tröskade rågen!". Han far upp och öppnar en lucka på skördetrösken. Dess inre är fyllt med den muterade rekord rågen. En last långt mer värd än vad en ny gård kostar att bygga.





## KARTA ÖVER GÅRDEN

### 1. Boningshuset.

Huset som Lars och Hulda bor i är en tvåplansvilla av klassiskt snitt för att vara en bondgårdsvilla på Skaraborgsbygden. Faluröda väggar med vita knutar.

### 2. Trädgården.

Hulda pysslar ofta i trädgården som omger huset och det har satt sina spår.

Trädgården är vackert grön och alla dess örter spirar. Här finns trädgårdsmöbler och en tillhörande hammock som det går bra att sitta o fika i.

### 3. Ladugården.

Här luktar det verkligen lantgård och ett lyckat slag under RPns Uthållighet krävs för att kunna gå in (gäller ej bönder och ungarlar). Förutom kor i bås finns här mystiska skrymslen o vår med allskön bråte. Det finns också säckar med foder, spadar att mocka skit med och en mjölkmaskin som är stor och mullrar mäktigt.

### 4. Hönsgården.

När RPna anländer har hönsen gått till slakt och ersatts med små söta, gula dunbollar.

### 5. Maskinhallen.

En stor rymlig maskinhall med gjutet betonggolvet och högt till tak. Här finns gårdens alla jordbruksmaskiner. Det vill säga en liten röd traktor, en harv, en potatissättare, en gödselspridare och den stora gula skördetrösken.

Trösken är Odeldorfs stolthet och de röda fartstripsen indikerar att en och annan hästkraft trimmats fram under motorhuven.

### 6. El-centralen.

Här finns gårdens mäktiga el-central som försörjer lantbruket med elström.

Propparna i skåpen är borttagna och ersatta med spikar och andra metallföremål. Om el-centralen

slås ut innebär det stopp för mjölkmaskiner, lampor och kaffebryggare.

### 7. Gäststugan.

Här får de gäster som betalar för sig hysa in sig. Bekvämligt inrett med ett bord, två stolar och två våningssängar. Det är här Stockholmsfamiljen får bo.

### 8. Drängstugan.

Mycket lik gäststugan, men i betydligt sämre skick.

### 9. Uthus/dass.

Ett utedass. I anslutning till dasset finns också ett mystiskt uthus med ett bastant hänglås och försatta fönster. Inne i uthuset finns Lars Odeldorfs hemliga hembränningsapparat.

### 10. Rågfältet.

Det enorma rågfältet.



