

LEVERANSEN

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

BAKGRUND

Rymden. Jymden. Oändligheten. Stjärnorna har alltid lockat människans fantasi och skapat drömmar om vad som kan tänkas finnas Bortom. Så även i den dystopiska verkligheten. För en tid sedan beslöt en samling vetenskapsmän och -kvinnor, ledda av astronomen dr Alfons Altermeyergruber, att börja arbeta för att göra verklighet av drömmarna. Rymdforskningsinstitutet startades.

Det dystopiska rymdprogrammet har inte kommit så långt och man är ännu så länge hänvisade till att skicka upp olika djur i omloppsbanan och på detta sätt utföra mätningar på levande organsimers rymdfälighet. Man började i liten skala med plattmaskar och kackerlackor och avancerade genom guldfiskar, geckoödlor, höns och små vita möss. Nu har man alltså nått fram till den punkt där tekniken är tillräckligt utvecklad för att man ska kunna skicka upp chimpanser i rymden och dessutom hämta tillbaka dem till jorden igen. Vetenskapen går ständigt framåt och en dag hoppas man kunna skicka ut människor på upptäcksfärd i Det Stora Okända.

Innan man kan skicka ut människor i rymden är det dock några små problem som måste lösas. Alla djur som hittills har skickats upp i rymden har kommit tillbaka med grava mutationer, orsakade av den kraftiga strålningen i rymden. Plattmaskarna blev alldeles krulliga och chimpansen ska vi bara inte tala om (än). Dessutom tycks strålningen också slå sig på hjärnan och centrala nervsystemet; man verkar helt enkelt bli koko av att vara ute i rymden för länge.

Men, som sagt, vetenskapen går framåt och en dag ska nog de dugliga anställda inom rymdprogrammet lyckas knäcka den nöten också. Om de bara får tillräckligt mycket pengar, vill säga. Som alla stora, resurskrävande projekt i den dystopiska verkligheten bygger rymdprogrammet på samverkan mellan alla tre stora maktsfärerna: staten, kyrkan och marknaden. Det är många som ska samsas, mycket byråkrati, och finansieringen är naturligtvis ett ständigt problem.

Den senaste tiden har dock finansieringsfrågan inte varit särskilt problematisk sedan man lyckades intressera den borduriske, något världsfrånväende, industrimagnaten Ali Yossur Benhassan Abu Midol III, för att investera i projektet. Ali är mycket fascinerad av rymden och lämnar gladeligen ifrån sig miljon efter miljon till Rymdprogrammet. Det finns dock ett litet problem.

Ali är nämligen en stor, ja för att inte säga mycket stor (han väger 250 kilo), djurvän. Han har mängder med husdjur och finansierar även ett stort djursjukhus som specialiserat sig på att ta hand om husvillan eremitkräkter. För att få Ali att ge pengar till programmet har vetenskapsmännen varit tvugna att dölja att de över huvud taget använder

försöksdjur: Ali tror att Rymdprogrammet bara skickar upp fina blanka maskiner med många antenner upp i rymden. Om Ali någonsin skulle få reda på att Rymdprogrammet använder försöksdjur och vad de utsätts för skulle det vara slut med pengarna.

Därför har de ansvariga för Rymdprogrammet lurat Ali varje gång han varit på inspektion och dolt försöksdjuren för honom. En av de som har arbetat med försöksdjuren, förste chimpansskötare Karl-Hugo Hyttehyttehäll, har motvilligt hjälpt till med denna chikanering av Ali. Motvilligt, skriver vi, därför att Karl-Hugo är en minst lika stor djurvän som Ali. Han gör sitt bästa för att ta hand om den strålningsskadade chimpansen och göra dess ynkliga liv så drägligt som möjligt. Egentligen skulle han helst se att Rymdprogrammet avslutades och att alla djuren togs in på Alis djursjukhus. Men Karl-Hugo är ensam och liksom alla underklassmedborgare mycket rädd om sitt jobb.

Men en dag ändrades allt. Alfons Altermeyergruber, överadministratören för projektet, kom på besök i rymdprogrammets lokaler tillsammans med släkt och vänner för en rundvisning innan cocktailpartyt började. Med sig hade han också sin unga dotter Anna-Lotta Altermeyergruber. Under rundturen möttes Anna-Lottas och Karl-Hugo blickar. Det var Kärlek Vid Första Ögonkastet™. De unga tu, han från den understa underklassen och hon från den översta överklassen, började träffas i smyg. Vid dessa möten berättade Karl-Hugo allt om Rymdprogrammets lurendrejeri inför Ali och den hemska behandlingen av försöksdjuren.

Anna-Lotta undrade mycket över vad som kunde vara orsaken till hennes fars otrevliga beteende. Han som var en så snäll och försynt man! Snart kom Anna-Lotta på sanningen: hennes sjuka mor, Alfons fru, var i själva verket inte alls "på bättringsvägen". Hon var långsamt döende och i behov av dyra smärtstillande mediciner. Dr Alfons skulle helst slippa utsätta oskyldiga försöksdjur för kosmisk strålning, men för att ha råd med behandlingen av sin fru behövdes mycket pengar. Och om Rymdforskningsinstitutet skulle läggas ned, skulle dr Alfons inte längre få någon lön, och fru Altermeyergrubers öde skulle vara beseplat. Denna kunskap gjorde Anna-Lotta förtvivlad och hon har inte berättat för vare sig sin far eller Karl-Hugo vad hon vet.

Djurvännan Karl-Hugo är självklart medlem i den idéella organisationen Rädta Djuren! På tidigare Rädta Djuren!-möten har Karl-Hugo "läckt" informationer om försöksdjursbehandlingen på Rymdforskningsinstitutet. Rädta Djuren! har på grundval av dessa informationer bedrivit informellt lobbyarbete gentemot vissa nyckelpersoner, med slutmålet att Rymdforskningsinstitutet ska läggas ned.

Tyvärr har Rymdforskningsinstitutet en sällsynt elak, småaktig och listig säkerhetschef: den före detta P.S.I:aren Krispian Skogerbo. Krispian blev avskedad från P.S.I. på grund av grov blanket- och dokumentförfalskning. Nu är han alltså ansvarig för säkerheten på Rymdforskningsinstitutet, en uppgift han uppfyller med sadistisk glädje. Eftersom han gillar att se djur plågas är han en varm förespråkare för att fortsätta lura Ali. Krispin drivs av sin ärelystnad och viljan att bli Den Första Människan I Rymden. Krispin har faktiskt tagit över mer arbetsuppgifter än bara det

rena säkerhetsarbetet; dr Alfons är uppfylld av sin sorg och begraver sig därför i sitt vetenskapliga arbete. Han har lämnat över mycket av den dagliga ruljansen till Krispin. Krispin är alltså Rymdprogrammets reelle, om inte nominelle, ledare.

Krispian uppskattar naturligtvis inte alls Rädda Djuren!s lobbyingsarbete. Får de visa sina foton på strålningsskadade kaniner för fler beslutsfattare kommer Rymdforskningsinstitutet vara i fara. Efter undersökningar kommer han till slut på vem läckan är... Karl-Hugo. Raskt förfalskar Krispian dokument som bevisar att Karl-Hugo är en förslagen spion. Han avskedas snabbt under förnedrande former och hans namn kommer bort ur flera register - han blir vräkt från sin bostad, visar sig vara skyldig kronofogden miljonbelopp etc etc. Dr Alfons har ingen anledning att tvivla på sin högra hand och verkställer avskedet. Anna-Lotta blir förstas förvildad och kan inte med att tro på sin älskades skuld. hon skickar brev efter brev till honom (liksom han till henne), men av korrespondensen blir intet: det är förstas den allseende Krispian som ser till att de unga tu inte kan kommunicera med varandra. Anna-Lotta blir djupt deprimerad och börjar tvivla på sin kärlek: Karl-Hugo kanske är en tölp ändå, som bara har utnyttjat henne?

Krispian ligger inte på latsidan. Han fabricerar också ett par falska strippklubbsräkningar som han i ett inbrott placerar på Rädda Djuren!s kontor, varefter han kallar dit journalister från den dystopiska verklighetens värsta skandalblaskor. Katastrofen är ett faktum - allmänhetens förtroende för Rädda Djuren! sjunker meteorartat på bara ett par dagar, Rädda Djuren! får sina kontor nedklottrade och man kastar stenar in genom deras fönster. Rädda Djuren! samlar sina kvarvarande medlemmar och går under jorden. Från och med nu är Rädda Djuren! en laglös organisation.

Rädda Djuren! bestämmer sig för att anfall är bästa försvar. De letar upp Karl-Hugo (som nu tagit sin tillflykt till de lägsta underklasskvarteren) och föreslår en plan: om man befriar ett strålningsskadat djur från laboratoriet och visar upp det för Ali själv, kommer Rymdforskningsinstitutet alldeles säkert att läggas ned. Ett lämpligt tillfälle erbjuds inom kort, när Ali gör sitt nästa besök på Institutet. Karl-Hugo vill helst inte göra situationen värre genom inbrott men går med på det ändå eftersom Rädda Djuren!s plan kanske kan ge honom en chans att återigen kontakta Anna-Lotta.

Sagt och gjort. Med hjälp av en gammal inbrottstjuv som är medlem i Rädda Djuren! tar sig Karl-Hugo in i laboratoriet igen och fritar sitt favoritdjur: den groteskt strålningsskadade schimpansen Tolstoj. Inbrottet går dock inte felfritt - Karl-Hugo och inbrottstjuven överraskas av Krispian och hans mannar, men lyckas fly. Under flykten får dock Krispian en glimt av Karl-Hugos ansikte och Karl-Hugo vet att nu är det bara en fråga om tid innan Krispian spårar upp honom. Just när det verkas som det inte kan bli värre, smiter Tolstoj under kalabaliken. Allt verkar gå åt skogen för Karl-Hugo och Rädda Djuren!

De närmaste dagarna förflyter i orolig väntan för Karl-Hugo och resten av Rädda Djuren! Tolstoj irrar omkring på snötäckta hustak ovan jord

och ritat tecken i snön för att försöka kommunicera med sin vän Karl-Hugo (strålningen har gjort Tolstoj halvintelligent). Till slut lyckas han med sitt muterade luktsinne få upp ett spår och letar sig fram till Karl-Hugos hemkvarter, djupt nere i underjorden. Det blir ett kärt återseende, och Karl-Hugo meddelar Rädda Djuren! att allt är i sin ordning igen. men glädjen är kortvarig. Både Karl-Hugo och Rädda Djuren! inser att de efter det misslyckade inbrottet är påpassade - Krispian är dem på spåret! De har ingen som helst möjlighet att själva leverera schimpansen så att Ali får se den under sitt besök. Allt verkar förtvivlat tills någon kommer på en idé: varför inte låta några andra leverera Tolstoj, några med auktoritet, några som inte låter sig stoppas hur som helst, några som... P.S.II

SJÄLVA ÄVENTYRET

Äventyrets gång

Äventyret inleds med att spelarna träffas i omklädningsrummet på morgonen, redo för en ny arbetsdag. De får dagens första uppdrag: att hämta upp en leverans i ett överklasskvarter. Ytterligare instruktioner fås på plats. Väl där möts spelarna av Rädda Djuren!-medlemmen Fru Blanch, som efter att ha bjudit på te och småkakor i sin djungelliknande lägenhet, lämnar över blanketter som skickar spelarna vidare till centralpostkontor sektor 38 för att hämta leveransens emballage. På centralpostkontor sektor 38 möts spelarna av ett totalt kaos, orsakat av en felaktig sorteringsmaskin. Innan de kan hämta ut emballaget måste de lösa mysteriet med denna maskin. Emballaget i sin tur åtföljs av ytterligare en blankett som hänvisar dem ned till Karl-Hugos hemkvarter. Väl där försöker Karl-Hugo först dölja vad det är som ska levereras och tar med sig emballaget in i ett separat rum och lägger ned Tolstoj. Karl-Hugo föröker sedan övertala spelarna om att han måste få följa med dem upp till Rymdforskningsinstitutet och vara med när de levererar paketet till dess adressat: Ali Yossur Ben Hassan Abu-Midol III. Spelarna kanske är tveksamma, men efter att ha blivit attackerade av Krispian och hans män och nätt och jämnt hunnit fly, kommer de sannolikt att vilja veta mer och vad osm håller på att hända. Karl-Hugo kan då berätta hela historien och bönfälla spelarna om hjälp. P.S.I:s leveranser kommer ju alltid fram...

Tidsangivelse: 06.45

Äventyret börjar tidigt på morgonen, i P.S.I:arnas omklädningsrum. Spelarna kommer dit i tur och ordning, sätter på sig sina uniformer, kollar sina nycklar, går igenom sina blankettväskor och kontrollerar övrig utrustning. Det här är alltså den generiska inledande-karaktärerna-pratar-med-varandra-scenen. Kanske pratar de om den misslyckade curlingmatchen? När klockan börjar närma sig 06.45 är det i all fall dags att ta hissen upp till Stora Postrummet och gå till Fack 36 (Spelarna är P.S.I-grupp 36) och hämta dagens uppdrag och leveranser. Hissen är fö en "golvhiss", dvs en platta utan väggar som åker upp genom luckor i taket. När den stannar befinner sig alltså spelarna på Stora Postrummets golv.

Stora Postrummet är STORT. Ägna en stund åt att beskriva detta fantastiska under av dystopisk effektivitet. Rummet är ungefär fyra

våningar högt och delas på mitten av en "vägg" bestående av tusentals postsoretringsfack. Posten sorteras av anställda som går runt på olika plattformar, svängande metalltrappor eller åkande i traversupphängda teleskophissar. Rummet är ett koordinerat virrvarr av trappor, haltrappor, mässingpelare (av brandsoldatsmodell), rutschkanor, kugghjul och luckor. Man kan inte annat än imponeras av denna manifestation av allt vad postverket är, står för och tror på.

I Fack 36 hämtar spelarna alltid dagens uppdrag (ett eller flera), med alla nödvändiga blanketter och tillstånd. Den här dagen finns endast ett uppdrag är P.S.I-grupp 36. Det är en ensam uppdragsblankett med mycket enkla instruktioner: "Upphämtning av leverans Cedriksskrapan, Von Winkelsteinflygeln, Lägenhet 823523. Ytterligare instruktioner på plats." Vaksamma spelare kan notera att en mindre stämpel saknas på blanketten. Detta torde dock inte innebära några problem. Att stämpeln saknas beror förstås på att det är en Rädda Djuren!-medlem som arbetar på posten som helt enkelt har lagt en färdigifylld blankett i spelarnas fack. Spelarnas överordnade känner alltså inte till något om detta uppdrag - chefen tror att spelarna idag ska leverera ett blomsterarrangemang till invigningen av en ny zeppelinhangar. Detta uppdrag har dock Rädda Djuren!-medlemmen slängt i papperskorgen och ersatt det med sitt eget.

Mot Cedriksskrapan

Nu väntar en kort transportsträcka till Cedriksskrapan. Det lämpligaste sättet att ta sig dit är att helt enkelt lifta med en postzeppelinare. Lämna lite information om Cedriksskrapan som spelarna känner till: Det är en överklasskrapa som ligger ovanpå ett stort stålverk. Cedriksskrapan har dåliga transitmöjligheter - detta innebär att man via Cedriksskrapan har svårt att förflytta sig vertikalt. Den enda zeppelinstationen ligger i toppen och det är där spelarna blir avsläppta. I färden med postzeppelinaren får spelarna tillfälle att läsa överklassupplagan av dagens tidning, Nya Dagbladet. Tidningen innehåller rolig information som ibland är relevant för äventyret, ibland inte. I övrigt kan du ta en av spelarna avsides och berätta att han på taken de ljudlöst åker över kan se mystiska tecken i snön. Det är förstås Tolstojs försök att kommunicera som det är frågan om, men det vet ju inte spelarna. Ö h t är detta att betrakta som en inledande transportsträcka, så slösa inte för mycket tid på den.

Vill spelarna transportera sig till Cedriksskrapan på nå't annat sätt än via zeppelinare går naturligtvis det också. Men då kanske de inte ser snöcirklarna. Däremot måste de få tillgång till tidningen.

Hos Fru Blanch

Innan spelarna kommer fram till Lägenhet 823523 kan du ägna dig åt lite miljöbeskrivningar. Första anhalten är zeppelinarhallplatsen på toppen av cedriksskrapan, där spelarna vinkas av av postzeppelinarförarna. På färden till Von Winkelsteinflygeln stöter spelarna på morgontidiga brödleverantörer, städare och andra som är aktiva så här tidigt på morgonen. Det är inte särskilt mycket folk i rörelse i korridorerna. Utanför de stora panoramafönstren hänger arbetare i livsfarliga fönsterhissar och sprutar antifrostmedel på fönstren, som

tämligen omedelbart frostar igen ändå. Spelarna hittar till slut fram till nummer 823523. På dörren står det "Blanch".

När spelarna knackar på svarar ingen, men dörren glider upp på glänt. Spelarna möts av en djungel i miniformat. Fru Blanch är en djur- och naturvän av stora mått (Hon är ju med i Rädda Djuren!). Hennes lägenhet är täckt av stora gröna djungelväxter och hennes lägenhet har blivit fristad åt flera utrotningshotade djungeldjur: myrkottar, myrslokar och en och annan komodoaran. Låt spelarna gå på upptäcksfärd i Fru Blanchs djungel en stund, innan de hittar fram till den förvånade fru Blanch (sysselsatt med att ge vatten åt dvärgpåfåglarna), som spelarna naturligtvis skrämmer slag på. Det tar en stund innan de lugnar henne. Därefter kan de börja prata om sitt ärende bland alla djungelljuden.

Fru Blanch bjuder på kaffe och sju sorters småkakor och pratar vänligt om allt möjligt som inte har med uppdraget att göra. Hon är en typisk Kärvänlig Gammal Gumma, klädd i gamla gumme-kläder med glasögonen hängande i en snodd. På blusen har hon en brosch i form av en ko (det är Rädda Djuren!s symbol, men det vet inte spelarna). Hon pratar kärleksfullt om sin salig man, Vincent, som var soldat men som dog i strid i en tragisk industriolycka med fallande last av inlagda gurkor. Obs: Fru Blanch är inte alls förvirrad. Vincent dog när han och hans trupp stormade en industrilokal, råkade sätta igång maskineriet och en trälär innehållande tre ton inlagd gurka föll och krossade den stackars Vincent.

Under samtalet avbryts spelarna av att en välklädd man faller utanför fönstret med ett "JAAAAA!". "Ingen fara, det var bara von Skålles pojke", säger fru Blanch och berättar om den lokala fallskärmshopparklubben. Under samtalet kan du lägga in djungeldjur som störningsmoment om du vill.

Till slut kommer fru Blanch fram till uppdragets kärna. Hon lämnar över en pryddigt ifylld blankett med nya uppdragsparametrar: "Rekvisition för emballage, avhämtning å centralpostkontor sektor 38.". Om spelarna trilskas eller ifrågasätter den snälla damen kommer hon att hänvisa till "änkeparagrafen", som säger att Postverket och dess anställda skall visa "särskild hänsyn" gentemot änkor efter soldater som dött i strid, industriolyckor eller krossats under fallande last. Madame Blanche har en ganska ny spritstencilkopia på änkeparagrafen som spelarna kan dubbelkolla mot sin egen paragrafsamling. Om spelarna fortfarande trilskas hänar fru Blanch dem och säger att hon ska prata med sin framlidne mans bror som är handläggningschef på Postverket. Fyra så otjänstvilliga män borde verkligen inte få arbeta inom P.S.I!

Mot Centralpostkontor sektor 38

När spelarna lämnar fru Blanch gäller det alltså att hitta ett bra sätt att ta sig till Centralpostkontor 38. Centralpostkontor 38 ligger i ett medelklasskvarter en ganska bra bit ifrån Cedrikskrapan. Gör de en snabb restidskalkyl kommer de fram till att det kommer att ta mellan en och fyra timmar, lite beroende på vilket transportmedel de väljer. I och med att Cedrikskrapan är belägen på AB Stålias stålverk försvåras omedelbar förflyttning till medelklassen - de hissar som finns går bara

genom själva Cedriksskrapan, inte vidare ner genom stålverket. Spelarna inser snabbt att de måste ta sig till närmaste sk *Transitskrapa*. En transitskrapa är det dystopiska namnet på ett kvater/skyskrapa där det finns goda möjligheter att förflytta sig både horisontalt och vertikalt, dvs både mellan olika klassnivåer (vertikalt) och mellan olika kvarter (horisontalt). Cedriksskrapan är om sagt var allt annat än idealisk i båda dessa avseenden - det finns endast en zeppelinarhållplats och man kan svårligen ta sig vidare ner genom stålverket.

Närmaste bra transitskrapa är den sk Harryskrapan, där det stora kläd- och tygföretaget Harrys Herrkonfektion (numer säljer dock Harry inte bara herrkonfektion utan även damkläder) huserar. Här finns goda resmöjligheter - Harryskrapan är den dystopiska verklighetens motsvarighet till Hallsberg.

Hur då ta sig från Cedriksskrapan till Harryskrapan? Det som kommer att ta absolut i särklass längst tid är naturligtvis att ta sig ner igenom stålverket. Spelledaren rekommenderas att i så fall ställa till det för de stackars postpojkar. De får vada i flytande stål, kommunicera med flegmatiska förmän, bli instängda i bessemerungnar, dvs det är ett 24-timmarsprojekt mer än ett fyratimmars.

Ett mer realistiskt alternativ är att lifta tillbaka med den zeppelinare som levererar bröd och mat till Cedriksskrapan. Detta är dock ett ganska stort och klumpigt luftskepp som stannar flera gånger på vägen. Efter ca två och en halv timme anländer det med sina delikatessvaror till de allra översta våningarna i Harryskrapan.

Ett något snabbare och kanske mer riskfyllt alternativ är att åka med antifrostbolagets (inledningssekvensen, remember?) livsfarliga hissar ned till en nedalagd linbanelinje. Antifrostbolagets specialfordon forslar postgossarna över till en annan linbanestation där de kan fortsätta till Harryskrapan. Denna färd tar en och en halv till två timmar.

För de spelare som söker spänning och gillar att leva farligt kan de ju alltid ta kontakt med Cedriksskrapans fallskärmsklubb. Fallskärmsklubben består av uttråkade adelsynglingar som gärna entusiastiskt hjälper spelarna. De rekommenderar i och för sig inte ett hopp som resulterar i att man hamnar utanför Cedriksskrapan men de vet hur man bär sig åt om man skulle behöva göra det: "Det är bara att kasta sig ned i skorstenen där, den blåser ut luft som är nedrans varm." Den varma luften kastar spelarna upp flera hundra meter över skyskpornas toppar. Sedan driver de med vinden mot Harrys Herrkonfektions skrapa. Detta dödsföraktande och sanslöst roliga alternativ är också det snabbaste - på detta sätt tar det knappt en timme att nå Harryskrapan.

Först på behörigt avstånd från Cedriksskrapan upptäcker en av spelarna att han har en objuden gäst i sin postväska som sitter där i godan ro och mumsar blanketter. Det är fru Blancs spökdjur Schockoflock (han har en pytteliten namnskylt runt halsen) som har rymt med spelarna. Med ett förnöjt "Gnorp!" glufsar han i sig det sista av Blankett 334-A. Schockoflock kommer att ställa till det för spelarna under resten av

äventyret, men han är så förbållt gullig att ingen kan göra honom något förnär. Han kan också omärkligt förflytta sig från karaktär till karaktär.

Harryskrapan, som innehåller det stora kläd- och tygbolaget Harrys Herrkonfektion kan beskrivas enligt följande. Högst upp sitter ledningen och de administrativa avdelningarna. Här finns också den glamorösa designavdelningen, salar där Harrys ibland anordnar modevisningar, där modejournalister, mannekänger och designers trängs. På mittplanet finns alla Harry-butikerna: Harrys Herrkonfektion Original, Harrys Kalsongpalats, Harrys Damkläder, Harrys Tyg och Klutar, Harrys För Barnen, Trend-Harrys etc. Under jord finns de stora tyg- och klädfabrikerna där allting tillverkas. På alla plan är det mycket folk i rörelse, borttappade barn, byråkrater som springer blankettärenden etc. På butiksplanen spyr kundradion hela tiden ut meddelanden och fåniga jinglar: "Kavajen köper du på Harrys!", "Tre långkalsonger för priset av två! Endast idag på Harrys Kalsongpalats!" etc etc.

Väl på plats i Harryskrapan är det helt opöblematiskt att efter lite hiss- och zeppelinärfärder ta sig till det torg där Centralpostkontor 38 ligger.

På centralpostkontor sektor 38

På Centralpostkontor sektor 38 händer det saker. En av postbyråkraterna som arbetar där är medlem i Rädda Djuren och det är hon som är ansvarig för nästa del av operationen: Spelarna ska här hämta upp ett särskilt emballage (en lufthålsförsedd trälåda) för förvaring och transport av Tolstoj. Dessutom finns här ytterligare en blankett i ordning som skickar spelarna vidare "för upphämtning av kollit" till Karl-Hugo Hyttehyttehälls bostad: Gårds gränd 2, sektor 56.

Tyvärr har oförutsedda problem inträffat. På det toppmoderna centralpostkontoret för sektor 38 har nyligen installerats en postsorteringsmaskin av märke National. Denna postsorteringsmaskin är en spindelliknande konstruktion av plåt och mässing som sorterar posten medelst en hälsofarlig robotarm. Den åker runt på räls bland det enorma postkontorets många hyllor och höjs och sänks, fort, fort, fort. Maskinen drivs av en puffande dieselmotor och sorteringen kontrolleras av en hålkortsmaskin som tar upp ett helt rum i postkontoret.

Tyvärr fungerar inte postsorteringsmaskinen som den ska. På ett kalibreringsfel har den börjat sortera fel, och detta kalibreringsfel blir bara större och större allt eftersom tiden går. Brevet hamnar i helt fel fack, vissa fack blir överfulla etc.

När spelarna kliver in på centralpostkontor sektor 38 möts de av kaos. Kunder står och skriker i munnen på varandra och viftar med brevbuntar som de har fått och som egentligen ska till nå'n annan. Postkassörskorna blir mer och mer stressade. Siffertavlan som bestämmer kundernas turordning fungerar tyvärr inte heller eftersom den kontrolleras av hålkortsmaskinen. "38", "12", "79", klickar fram på siffertavlan och kunderna blir ännu mer upprörda eftersom det inte blir deras tur när det borde bli det. Bakom kassorna springer vaktmästare och postbyråkrater omkring och försöker desperat rensa överfyllda postfack och sortera brev som hamnat på golvet. En ambitiös vaktmästare har

byggt till några provisoriska fack i närheten av maskinen med hjälp av plank, gummisnoddar och bakelitrör. Dessa provisoriska fack ökar tyvärr bara sorteringsmaskinens förvirring. Kort sagt: allt är kaos. När spelarna träder in på scenen kommer allt att stanna upp. Allas blickar vänds mot dem. Postkontorchefen Lennart Husfirt stormar fram till dem.

“Alla kan vara lugna! P.S.I. har äntligen kommit! Nu ska vi nog reda ut det här!”

Han torkar svetten ur pannan och ler förväntansfullt mot spelarna. Det står fullständigt klart att ALLA förväntar sig att spelarna i egenskap av Postens James Bonds kommer att lösa problemet snabbt och effektivt. Det står också snart fullständigt klart att uthämtandet av emballaget är avhängigt sorteringsmaskinens funktionsduglighet. Spelarnas rekvisitionslapp ska nämligen behandlas på följande sätt: Informationen på blanketten ska omvandlas till ett hålkort (det sköter hålkortsoperatören), och så kommer sorteringsmaskinen att hämta det man har rekviderat. Om spelarna struntar i problemet och propsar på att få sin rekvisition omvandlad till ett hålkort nu med det samma, rycker operatören på axlarna och säger att han alls inte kan garantera att det kommer att funka. Vips så far sorteringsmaskinen iväg och hämtar ett paket fylt med damunderkläder (från Harrys såklart!)

Det framgår snabbt att centralpostkontoret sektor 38 är alldeles för stort för att man ska kunna leta upp det paket man ska ha själv. Framförallt kan man påpeka för spelarna att de faktiskt inte vet exakt hur det emballage de ska ha ser ut; eftersom de har fått en särskild rekvisition kan det ju rimligtvis inte vara ett av postens standardpaket. Kort sagt: spelarna måste lösa problemet med den vansinniga sorteringsmaskinen innan de kan fortsätta med sitt uppdrag.

På väg genom postkontoret kan spelarna se hur sorteringsmaskinen pilar fram och tillbaka mellan gångarna i den enorma postlokalen och trycker in brev i fack, helt obekymrad om att facken redan är fulla. Maskinen åker mycket snabbt på sin lilla räls och har inte särskilt effektiva bromsar. Det ansågs inte behövas eftersom den går på räls; det är ju bara att hålla sig undan från rälsen om man inte vill bli pååkt och felsorterad.

Postchefen leder iväg spelarna genom folkmassan som välkommar spelarna med hurrarop och dunkar i ryggen. Medan han för dem igenom korridorerna som leder fram till hålkortsmaskinrummet frågar han dem hur de kunde komma så snabbt, det var ju faktiskt så sent som i morse han skickade efter hjälp och aldrig hade han kunnat föreställa sig att de skulle skicka PSI. Spelarna kanske förklarar hur det ligger till och att de inte alls kommit för att laga hålkortsmaskinen. Postchefen brister då i gråt ber dem på sina bara knän att de skall hjälpa honom.

Väl inne i hålkortsmaskinrummet träffar de två operatörerna, Lars Mumfård och hans personlige medhjälpare September. Mumfård har tjocka glasögon, bulldogkinder och flottigt hår. September ser ut att ha asiatiskt ursprung. Båda är totalt utarbetade. De har jobbat i 36 timmar i sträck och det står en stank av svett och alldeles för starkt kaffe omkring dem. Mumfård ägnar sig åt de mer mekaniska ingreppen medan

September står framför en medhavd griffeltavla där han laborerar med hålkortsmaskinens kryptiska utskifter. Postchefen som förklarar irriterat för de två arbetarna att kompetent personal från högre ort kommit för att lösa problemen och ber dem att kortfattat informera P.S.I.-killarna vad som gäller. Mumfård förutsätter naturligtvis att spelarna är insatta hålkortfackspråket. Postchefen klappar spelarna uppmuntrande på axlarna och lämnar rummet.

Spelarna får de två utskrifter av September, den ena är visar hur det såg ut när maskinen fungerade och den andra hur det ser ut nu. Det gäller att hitta den logiska avvikelserna i den senare av utskrifterna som sedan skall tolkas av Mumfård. Vitsen med hela problemet är att det inte finns någon given lösning på problemet. Spelarna får helt enkelt improvisera fram en lösning vad de än kommer fram till är rätt. Med spelarnas lösning kan Mumfård och September snabbt programmera in nya data och skriva ut en bunt hålkort som kommer att rätta till allting. Problemet är bara att dessa hålkort måste placeras i hålkortsfacket på den amoklöpande sorteringsmaskinen. Det klarar spelarna säkert av och när det är gjort börjar sorteringsmaskinen snabbt, snabbt gå baklänges och sorterar ut brev ur facken istället, tills den kommer till den punkt då kalibreringsfelet slog igenom, varpå den börjar gå framåt igen och allt är i sin ordning.

När spelarna löst detta problem kan de lämna sin rekvisitionsblankett till Mumfård och September som omvandlar den till ett hålkort som sorteringsmaskinen nu problemfritt kan förstå - de kan hämta ut sitt paket och ge sig vidare. Spelarna kan under det att de hyllas som hjältar notera att en av postbyråkraterna har samma ko-brosch som fru Blanch (Hon är ju också med i Rädda Djuren!)! Postbyråkraten ser mycket lättad ut och försvinner ur spelarnas synfält. Nästa order: "Begiv Er för upphämtning av kollit till Gårds Gränd 2, sektor 56. Slutadressat meddelas på plats."

Mot Gårds Gränd 2

Den blankett som spelarna har fått tillsammans med sitt märkliga (och skrymmande) emballage meddelar dem att det finns ytterligare en anhalt på deras nu allt mer mystifierande resa. Efter att ha hämtat upp emballaget ska de nu bege sig till Gårds Gränd 2 för upphämtning av själva kollit, dvs det som ska vara i paketet. Märkligare och märkligare.

Gårds Gränd 2 är en underklassadress, sektor 56 är en marknivåsektor. Här kommer inte samma problem att ta sig ner att uppstå. Möjligheterna till transitering och förflyttning i höjdded är goda utanför centralpostkontorsektor 38 (och om de vill kan de förstås ta sig tillbaka till Harryskrapan istället, det spelar ingen roll). Spelarna kan snabbt hitta fram till en skranglig frakt/industrihiss och ge sig iväg på en timplång hissferd ned till markplanet. Hissar av det här slaget är närmast att jämföra med våra bussar. De är stora nog att rymma ett femtiotal personer, det finns en hisskonduktör som man köper biljetter av och som ropar ut väningsplanen (som ofta har hållplatsliknande namn snarare än nummer). Ju längre ner spelarna kommer, desto mer förändras de som stiger av och på. Arbetare i oljiga overaller, mödrar med fem-sex barn, gatsoppare och snöskyfflare, allt sådant blir mer vanligt samtidigt

som byråkrater och kostymklädda dystopiska medborgare blir allt färre. På färden ner kan spelarna kanske antastas av olika människor; någon undrar varför han ännu inte fått brevet som hans faster skickade för tre veckor sedan, någon liten pojke vill be de mäktiga PSI:arna om en autograf etc. Någon gång under nedfärden kommer en möss-och halsduksbeklädd pojke som säljer tidningar in i hissen och på så vis kan spelarna få ytterligare ett exempel på dystopiska medier - underklassens skandalblaska Polisgazetten.

Gårds Gränd 2

Väl nere på marknivån är det inte speciellt svårt att hitta till Gårds Gränd 2. På vägen dit kan spelarna notera att miljöombytet är påtagligt - här är snön inte ordentligt bortplogad och innevanarna föröker hela tiden anpassa sig efter de blötsnömassor som väller ner genom överklass-husens stuprör. Dessutom är gatorna glashala och det är dåligt sandat. Underklassmedborgarna är dock oförtrutet positiva och evigt anpassningsbara - spelarna kommer i egenskap av P.S.I.:are bemötas med oerhörd respekt och vänlighet. Om du tycker att spelarna har haft det för lätt hittills kanske de råkar ut för en flodvåg av drivis som drar fram längs gatan.

Gårds Gränd två är ett litet ruckel till hyreshus i tre våningar. Den ende som har sitt namn utsatt på dörren är Karl-Hugo Hyttheyttehäll. Om spelarna knackar på hos alla boende är det ingen som har en aning om vad de vill - först när de kommer till Karl-Hugo kommer det att klarna.

Karl-Hugo är märkbart nervös, men alla papper är i sin ordning. Han ber att få emballaget så att han kan stoppa i "kollit", som han kallar det. Han går in i ett intilliggande rum och stänger noggrant efter sig. Om spelarna lyssnar vid dörren kan de höra omväxlande Karl-Hugos ömma röst och obegripliga grymtningar. Karl-Hugo övertalar Tolstoj att placera sig i lådan och fyller en ryggsäck med bananer. Därefter ropar han in spelarna och ber om hjälp med lådan - det krävs två man för att lyfta den. I spelarnas närvaro klistrar han också på adresslappen (återigen är allt byråkratiskt oantastligt). Paketet ska till "Ali Yossur Ben-Hassan Abu Midol III, c/o Rymdforskningsinstitutet, Sektor 112". Vaksamma spelare upptäcker också att Karl-Hugo Hyttheyttehäll har på sig samma ko-brosch som fru Blanch och den ansiktslösa postbyråkraten.

Karl-Hugo vill förstås hemskt gärna följa med spelarna upp när de levererar paketet för att få en chans att träffa Anna-Lotta och förklara allting. Detta ingår dock inte i Rädda Djuren!s plan - Karl-Hugo är ju igenkänd och hans närvaro riskerar leveransen. Det tänker Karl-Hugo strunta i. Till en början kommer han alls inte säga någonting utan bara följa med spelarna som lådbärare. Om de börjar ifrågasätta hans närvaro kommer han att insistera på att han måste följa med som "tillsynsman för organisk leverans" och visar upp en blankett för ändamålet. Den här blanketten är dock inte i lika god ordning som de tidigare - det är t o m en dålig förfalskning! När spelarna ställer Karl-Hugo mot väggen blir de dock avbrutna.

Det är Krispian och hans onda medhjälpare som dyker upp, i akt och mening att ta hand om paketet för egen räkning och nedkämpa spelarna.

En av Krispians mannar har precis samtidigt som spelarna anländer lyckats spåra Karl-Hugo och kallar in förstärkningar. Det är när spelarna nästan kommit fram till hissen upp och när deras argumentation med Karl-Hugo börjar nå sin kulmen som Krispian och hans fyra medhjälpare slår till. De kliver ut mitt i vägen, Krispian riktar en liten pistol mot gruppen och säger "Lämna över kräket så blir ingen skadad!" Efter lite inledande förvirring kan man förstå att Krispian med "kräket" avser innehållet i lådan.

Naturligtvis kan spelarna inte överlämna paketet till Krispian - det strider mot reglemente såväl som mot moral. Vi (konstruktörerna) hoppas här att spelarna ska använda sig av sina curlingkunskaper och använda lådan som en curlingsten mot Krispian och hans mannar och därmed säkra sin flykt. Om spelarna inte klantar bort det alldeles oerhört bör du låta dem komma undan förföljarna, åtminstone för ögonblicket.

Mot Rymdforskningsinstitutet

När så spelarna är tillfälligt i säkerhet och gärna på väg uppåt kan de fortsätta pressa Karl-Hugo. Han har under striden säkert ropat "Krispian! Din skurk!" eller något liknande och därmed avslöjat att han känner sina anfallare, något som han sedan förvirrat försöker förneka. Men Karl-Hugo mjuknar lätt och just när han ska till att spilla bönorna blir spelarna avbrutna igen med ett BRAK! Det är Tolstoj som drabbats av cellskräck och brutit sig ur lådan så att den gått alldeles sönder. Spelarna blir skräckslagen när de ser den svårt muterade apstackaren. Karl-Hugo blir förtvivlad och försöker trösta Tolstoj med bananer, under det att han snyftande berättar hela historien (eller åtminstone det han känner till) för spelarna. Han vädjar till spelarna: det är Tolstoj som är paketet, och han måste levereras till Ali som kommer på besök till Rymdforskningsinstitutet idag, så att det kan bli ett slut på det här djurplågandet! Tolstoj river resolut av adresslappen från resterna av lådan och trycker fast den på sin mage och tittar uppfordrande på spelarna. Schockoflock (ni minns fru Blanchs spökdjur?) kryper ut ur någons postväska och blir jättebundis med Tolstoj.

På vägen upp ställs spelarna för ett annat delikat problem. Lådan som Tolstoj hade sönder går inte att rädda. Att släpa omkring på en grotesk muterad apa är minst sagt iögonenfallande, och spelaren är ju förföljda. Det gäller alltså att ordna det på något sätt. Det finns naturligtvis flera sätt att lösa det, men vi ser omedelbart två alternativa lösningar. Tråkig lösning: Spelarna letar upp en annan låda och lägger Tolstoj i den. Rolig lösning: Spelarna tar med sig Tolstoj till Harrys För Barnen och köper barnkläder åt honom som förklädnad. I vilket fall som helst blir det snabbt uppenbart att Karl-Hugo måste följa med sällskapet för att lugna den orolige Tolstoj. "När han blir orolig smiter han, se", säger Karl-Hugo sanningsenligt.

Under tiden: Krispian är inte dummare än att han fattar vart spelarna är på väg. Därför försöker han ta sig så snabbt som möjligt till Rymdforskningsinstitutet (han kommer att hinna dit före spelarna). Han beordrar dock sina fyra underhuggare att försöka förfölja spelarna och hindra dem innan de kommer fram. Färden upp till sektor 112 och Rymdforskningsinstitutets raketlika byggnad kommer därför att bli en

smula hektisk för spelarna - närhelst du känner för det kan de fyra hejdukarna dyka upp runt husknuten med dragna Lugers. Överdriv dock inte - spelarna ska helst slutligen kunna överlista de ganska enkelspåriga hejdukarna innan de anländer till Rymdforskningsinstitutet.

Leveransen

Väl där kan spelarna notera hur flera uniformerade vakter vandrar framför ingången. Krispin har beordrat dubbla vaktpass och sagt till alla att vara särskilt på alerten mot folk som utger sig för att vara från posten. Bilder på Karl-Hugo har distribuerats till alla vakter. Spelarna rusar förhoppningsvis inte rakt in. Karl-Hugo berättar att Ali kommer att tas emot med pompa och ståt i zeppelinhangaren högst upp i Rymdforskningsinstitutets byggnad.

Nu gäller det alltså för spelarna att hitta på något klurigt sätt att ta sig in och upp i Rymdforskningsinstitutet. Fritt improviserande gäller, men det borde inte vara för svårt om man förklarar Karl-Hugo och apan ordentligt. Om spelarna kläcker någon idiotisk och svårspelledd plan om att de ska dela upp sig, straffa dem genom att låta dem bli upptäckta direkt. Då kan du via jaktscener föra ihop dem igen. "Split party is not an option!", helt enkelt. Färden upp till Alis mottagning kan därför gestalta sig nästan hur som helst. Om spelarna är riktigt, riktigt kluriga kan de helt ostörda ta sig fram till hangaren där en röd matta rullats ut och Dr Alfons och hans vetenskapsteam och Krispin och hans vakter befinner sig. Om spelarna klantar sig kan det ta lite längre tid att ta sig till denna mottagning och eventuellt kan spelarna ådra sig någon form av kroppsskada. Observera att även om textmassan kring den här delen av äventyret är kort, så är den här delen mycket viktig: tidigare har äventyret egentligen varit väldigt hårt styrt, och detta är egentligen spelarnas första ordentliga chans att ta egna initiativ. Gör färden upp till mottagningen till en upplevelse.

Väl där gäller det alltså att snabbt leverera Tolstoj till Ali. Spelarnas ankomst till mottagningshallen bör lämpligen tajmas med att Ali kliver ned från landgången, så att slutscenen blir lagom kaotisk. Det finns gott om vakter som kan stoppa spelarna innan de hinner fram, så någon form av avledande manöver kunde vara på sin plats. Här kanske spelarna äntligen kan få lite nytta av Schockoflock - han skulle kanske kunna beordras att krypa innanför kläderna på någon vakt (eller Krispian!) i ett kritiskt ögonblick. Om försiktighet är av nöden kan du sabotera det genom att Karl-Hugo i ett avgörande ögonblick får syn på Anna-Lotta i mottagningskommittén, ropar "Anna-Lotta!" och rusar fram (rakt i famenen på vakterna).

Huvudmålet är att spelarna kommer fram med Tolstoj till Ali och slutför leveransen. När Ali ser apan kommer han genast att omfamna den och begära en förklaring på vad allt detta innebär. Efter att spelarna och Karl-Hugo har förklarat bryter dr Alfons ihop och förklarar snyftande att han var tvungen att hålla igång projektet för att ha råd med mediciner och behandling till sin sjuka fru (Anna-Lottas mor). Dr Alfons inser att han gjort fel och att han låtit sig domineras av Krispian för mycket. Han beordrar några av vakterna att hålla fast Krispian så att han inte kan ställa till med något mer sattyg och avskedar honom.

Vakterna gillar inte heller Krispians totalitära ledarskap och lyder beredvilligt. Om du känner för att avsluta på ett riktigt klichémässigt sätt, kan Krispian ta sig lös och ta Anna-Lotta/Dr Alfons/Ali/Någon av spelarna som gisslan. Då får de ett tvättäkta gisslandrama att reda ut innan avslutningen.

När dammet har lagt sig är det dags att tona ned. Ali lägger en stor hand på Dr Alfons axel och säger att det nog är slut med rymdprogrammet, men att han (Ali) ska göra allt som står i hans makt för att hjälpa Fru Altermeyergruber. Han ber att få besöka henne genast. Dr Alfons har inget bättre för sig och för honom dit, givetvis med spelarna, Karl-Hugo, Tolstoj och Anna-Lotta i släptåg. I ett sparsamt inrett rum ligger en blek kvinna i en sjuksäng, ansluten till flera maskiner som säger "ping" med jämna mellanrum. Det lilla sällskapet går andaksfullt fram till sängen. Kvinnan tittar förvånat upp och ler svagt. Och si! Plötsligt går som en stråle från Tolstoj till fru Altermeyergruber! Den kosmiska strålning som lagrats i Tolstojs kropp vid rymdfärderna visar sig vara precis vad fru Altermeyergruber behöver för att bli frisk! Strålningen ligger tät i rummet (helt oskadligt för alla närvarande förstås), alla geigermätare knattrar, sjukvårdsmaskinerna säger "Ding" och "Knirr" istället för "Ping". Tolstoj blir allt mindre och mindre deformerad och fru Altermeyergruber ser friskare och friskare ut. Till slut ser Tolstoj ut som en alldeles vanlig schimpans och Fru Altermeyergruber sitter upp i sängen med rosiga kinder och solsken i blick!

Vilken dag! Spelarna belönas med Postens Medalj För Tapperhet Vid Leverans, samt med Borduriska Hederslegionen Av Tredje Graden Med Eklöv och Ägg. Ännu ett lyckligt slut i den dystopiska verkligheten!