#conspiracy-theories

Anna Svensson

[Seven_of_Nine]

Vad de andra vet:
Du är en ursnygg babe, utbytesstudent i Sverige från New York, som har varit med i två avsnitt av Star Trek: Voyager, som stand-in/dublett åt Seven of Nine. Ditt stjärntecken är Jungfrun, du är en jäkel på programmering och du har just fått erbjudande om en biroll i storproduktionen Lost In Space 2 - Still Lost.
Dvs, de andra tror att du är ett finnigt tonårsmögel som tittar för mycket på teve. Antagligen är du kille.

Vem du egentligen är:
Du är en ursnygg babe, utbytesstudent i Sverige från New York, som har varit med i två avsnitt av Star Trek: Voyager, som stand-in/dublett åt Seven of Nine. Ditt stjärntecken är Jungfrun, du är en jäkel på programmering och du har just fått erbjudande om en biroll i storproduktionen Lost In Space 2 - Still Lost.
Vad mera är, du är verkligen en exakt kopia av Seven of Nine! Inte skådelspelerskan, utan den riktiga Seven. Verkligheten existerar nämligen inte… den riktiga verkligheten är den i star-trek-universumet. Den här världen har bara uppstått under ett uppdrag av USS Voyager, involverande svarta hål, anti-materie-anomalier, kvantum-fluxationer och ytterligare fem sidor teknobabbel. Detta uppdrag råkade resultera i skapandet av en alternativ förfluten värld, samt att vissa av besättningsmedlemmarna kopierades. Bland annat Seven of Nine. Ja, för att säga det hela på svenska: Voyager gjorde nått mysko med ett svart hål, och det hela resulterade i att du fick en super-snygg kropp, tvingades emigrera till Sverige eftersom alla amerikaner började förfölja dig, och riskerar stämningar från Jeri Ryan, eftersom hon tror att du har plastikopererat dig för att se ut exakt som hon.

Verkligheten:
Star Trek! Där finns den enda sanningen…
Den här världen är bara temporär, och kommer att försvinna så snart det svarta hålet fixas. Men vem vet hur lång tid det kommer ta, och vad som händer med människorna då? Bäst att försöka hitta en passage eller ett maskhål till den riktiga verkligheten, innan allting kolappsar.

Karaktär:
Något förvirrad och ovan vid din nya kropp. Du var ju trots allt en överviktig, finnig, tjej-datanörd innan det här hände. Men du är en intelligent, trevlig och pratsam tjej som har lätt för skådelspel och nuförtiden har du även fått smak på att utföra häftiga stunts.

Utrustning:
Samtidigt som du fick din supersnygga kropp, så fick du också:
en trikorder (rikta den mot någonting, så berättar den för dig vad det är)
en universal-translator i form av en federation-logga / comm-badge (den översätter allting till ditt modersmål, förutom vissa uttryck som låter bättre på sitt originalspråk, samt skapar mer mystik och stämning av att inte översättas)

Special:
Du har en massa mysko implantat här och var i kroppen, men du har inget sätt att ladda upp dessa så att de funkar ordentligt. Du har heller inte lyckats assimilera något större än en hamster…. (och det stackars djuret dog tyvärr efter ett par dagar).
Du talar flytande klingon.

Bunny_18

Vad de andra vet:
En supersnygg 18 årig tjej från Skövde. Sysslar ofta med cybersex (gärna med Gandalf), och har en hemsida med riktigt läckra bilder. Arbetar som modell för specieldesignade underkläder på ett företag i Stockholm.

Vem du egentligen är:
En 17-årig manlig datanörd i desperat behov av flickvän, ett liv, och några liter clearasil. Du har mer eller mindre hoppat av gymnasiet för att jobba i ditt eget företag, med att designa administrations-program åt en bilfirma i Munkedal. Din hela existens kan sammanfattas med följade fem ord: programmering, programmering, alkohol, cybersex och cybersex.

Och du är Påskharen. Eller ja, en reinkarnation av Påskharen. Du har råkat fastna mellan verkligheten och Dimensionen Party, och du ser ut som en nörd trots att du är en Påskhare egentligen. Bara i starkt månsken kan man se dina mys-gröna öron.

Verkligheten:
I begynnelsen fanns Påskharen. Och Påskharen festade runt i tomheten. En dag lade påskharen ett ägg, det Fantastiska Ägget, och när ägget kläcktes blev det en stor smäll: Big Bang. Äggbitarna slungades ut i universum och klumpade ihop sig till planeter. Där äggulan landade uppstod liv. Detta hände på Påsken, för länge länge sedan. Men Påskharen tittar fortfarande… och Påskharen gillar Glada Vibbar. Sånna blir det när man festar och har skoj. Motsatsen är Lessna Vibbar. Avger man sånna blir Påskharen lessen. Speciellt viktigt är det att festa på påsk, för då är Påskharen extra nära.
Hur som helst, när man dör så hamnar man i Dimensionen Party, och där reinkarneras man som en Påskhare om man har avgivit mycket Glada Vibbar, men har man avgivit Lessna Vibbar så blir man någonting i stil med golvplankor, tilltugg eller återanvändbara kondomer för harar.

Karaktär:
Precis som man kunde ana: sliskig, nördig, alltid på jakt efter tjejer att ragga på, men på insidan deprimerad och totalt misslyckad, samt känslomässigt inkompetent. Detta är fest-nissen som dricker mest, skriker högst, dansar fulast och alltid däckar i rännstenen för att slippa gå hem ensam.

Special:
På nätter och på söndagar kan man se dina gulliga gröna öron och den korta vita svansen.
Du lägger explosiva ägg. Du hostar upp dem ur halsen, vanligtvis efter att ha ätit kryddig mat. De detonerar när skalet spricker.

Kick_Da_Baby

Vad de andra vet:
Internet-junkie, hacker, vapensamlare, överlevnadsfantast. Lätt paranoid, krigsveteran, tror stenhårt på UFON.

Vem du egentligen är:
26 år, före detta polis. Du fick en kniv i dig under en utryckning, och efter det slutade du och drog dig tillbaka på feta skadeståndspengar. Du samlar på vapen, går aldrig obeväpnad. Vem vet när det kan dyka upp mysko varelser eller utomjordingar som måste skjutas sönder…
Nån riktig internet-junkie eller hackare är du inte, du bara låssas för att det är coolt.
Du har varit kidnappad av utomjordingar. De kidnappade dig för 2 år sedan. Du togs upp på rymdskeppet, och de experimenterade på dig. De ville att du skulle göra en av deras kvinnor gravid, vilket du gjorde, och sedan planterade de in ett par mysko apparater i dig och ändrade lite på dig. Eller nått… det hela är lite suddigt.

Verkligheten:
Du tror stenhårt på UFOn. De skapade jorden för länge sedan, för något mystiskt experiment. De studerar människorna, och kossorna (som är de intelligentaste varelserna på jorden). De rövar bort människor och utför massa konstiga experiment på dem…

Karaktär:
Paranoid, psykiskt labil och misstänksam mot allt som lever. Har fått någon slags knäpp i skallen, och befinner dig därför i ett aldrig-upphörande uppdrag av högsta vikt. Ingenting får komma ivägen för Målet. Funkar det inte, slå sönder det. Går det inte att slå sönder, spräng det. Och går det inte att spränga… inta en häftig ställning och säg någonting coolt som distraherar folk från ditt misslyckande.

Special:
Du har ett konstgjort öga som ger dig night-vision (coolt ord för mörkerseende).
Du har en utväxt i nacken. Den ömmar lite om man klämmer på den, och avger en speciell doft som drar till sig mygg.
Du har gälar bakom öronen, så du kan andas under vatten.

Muad'Dib

Vad de andra vet:
Du är ett scifi-freak som vet allt som finns att veta om all science fiction som någonsin gjorts! Speciellt då Matrix, den filmen är din bibel. Du skickar inte ut några bilder på dig själv, du pratar ogärna om annat än konspirationsteorier eller troliga framtidsutvecklingar. Jobbar som systemutvecklare för Microsoft (som infiltratör då, egentligen avskyr du detta korrputa företag som bara söker ta över världen).

Vem du egentligen är:
En kille på 23 år, datafrälst, men jobbar på MacDonalds i Vallarondellen i Linköping i väntan på bättre tider, och pengar från studiestödsnämnden. Du trodde ju nästan på allvar att Quake var en 9-poängskurs, så det var ju egentligen inte ditt fel att du inte tog dina poäng…
I övrigt ser du ut som en normal kille, rätt söt, men när folk lär känna dig bättre brukar de försvinna hastigt och lustigt. Du är nämligen blivit helt grillad i skallen av att ha tittat för mycket på film. Speciellt då Matrix, den kan du spela upp inne i huvudet när du vill, och du gör det ofta. En hobby är att lägga ett grönt filter över teven och titta på myrornas krig. Du misstänker att detta kan vara Matrix-kod. Och du är helt säker på att Morpheus och Neo och alla de andra finns någonstans på internet. Du behöver bara hitta dem, så du sitter uppe, natt efter natt, och letar. Försöker skapa dig kontakter i internets undre värld, bland hackare och prostituerade, för att nå Morpheus och sanningen.

Verkligheten:
Det är egentligen framtiden, världen kontrolleras av maskiner, och människorna odlas för att ge energi åt maskinerna. Alla är uppkopplade till en virtuell värld, för att hålla deras sinnen i schack. Den enda vägen ut, är att käka det röda pillret (du käkar alla röda piller du får tag i) eller att lära sig att kontrollera matrisen så mycket att man kan böja den så långt att man själv kastas ut. Som att spänna en slangbella ungefär. Än så länge klarar du bara av att böja skedar, dock.

Karaktär:
Kampsportsfrälst och fascinerad av skjutvapen och latex. Du går *ingenstans* utan att se COOL ut. Du är snabbast, du är starkast, du är bäst, och framförallt så är du coolast. Du är Mannen.

Special:
Du kan böja skedar och andra bestick med tanken.
Du är en jäkel på att dansa limbo.

^_Gandalf_^

Vad de andra vet:
Du är en vanlig datastuderande ungdom från Linköping. Kan inte laga mat, käkar alltid på MacDonalds eller goa Pizzeria Sandra. Programmerar en hel del, spelar alldeles för mycket rollspel med tanke på mental och fysisk hälsa, brukar ha cybersex med Bunny_18 och är känd för att springa runt näck i studentkvarteren (med ditt icq-nummer målat på ryggen), viftandes med ett svärd och skrika: *There can be only one!*

Vem du egentligen är:
Du är 20 år gammal och studerar datavetenskap i Linköping. Studerar och studerar… lirar dataspel eller chattar om nätterna och sover om dagarna. Programmerar en hel del, spelar mycket dataspel.
Liksom många studenter är du sällan nykter på kvällarna. Var gång du dricker får du nya personligheter eller vanföreställningar. Rätt coolt tycker du, det är därför du gör det så ofta. Det var i samband med en sådan vanföreställning som du trodde att du var en Odödlig, näckade, tog ditt svärd, och högg huvudet av en mycket hotfull brevlåda. Och hugger man huvudet av nån, då måste man ju bara skrika: *There can be only one!* Annat vore inte att tänka på.
Hursomhelst, en kväll när du däckade på volleybollplanen i kära gamla studentryd, då kom det till dig: Uppenbarelsen. Världen är inte verklig! Den är någon annans dröm! Och när denna någon slutar att drömma, då kommer världen att upphöra att existera!!! (Du kan ha sett det på teve också… du kommer inte riktigt ihåg, men du tror på det iaf).

Verkligheten:
Den store Sovaren drömmer världen, och när han vaknar så slutar världen att vara. Nervöst… du misstänker att dina minnen kanske inte finns egentligen, utan att han bara har drömt ihop dem. Det enda du kan tänka dig att man skulle kunna göra för att förhindra att Sovaren vaknar är att hålla drömmen intressant, så att Sovaren inte vill vakna. Eller kanske man kunde bygga någon slags portal… och hämta in Sovaren i drömmen?

Karaktär:
Grillad i skallen. Multipla personligheter, går från den ena psykosen till nästa. Darrig, skakig och pratsam. Blir lätt våldsam när du blir nervös eller har glömt ta de små rosa tabletterna, men är annars ganska trevlig.

Utrustning:
Den vanliga uppsättningen lajvprylar och en ansenlig medeltida arsenal.

Inledning: #conspiracy-theories

<[Seven_Of_Nine]> Gomorron bröder!
<^_Gandalf_^> morrong?
<Muad'Dib> Uppe sent igår Gandalf? Hehe… =P
<^_Gandalf_^> faaaaaen
<Kick_Da_Baby> Muad'Dib har du hittat filerna?
<[Seven_Of_Nine]> Aahh, byter lite information… ;-) Hemligt eller?
<Bunny_18> vill ni se mina nya bilder? Jag är helnäck… man kan se allt…
<[Seven_Of_Nine]> Lägg ner för fan, bruden! Alla vet att det inte är du iaf…
<Muad'Dib> jag ftp-ar över dem, baby!
**** ^_Gandalf_^ går och spyr.***
<Kick_Da_Baby> Åh, Mumma!
<[Seven_Of_Nine]> the pizza is served…
***** S_L_P_Unlimited has joined #conspiracy-theories**
<S_L_P_Unlimited> wazzup?
<Bunny_18> Tja, SLP! Vill du ha lite pizza? Hehehe…
<Kick_Da_Baby> Hehe… vi håller på och brytar mot datalagana juh
<[Seven_Of_Nine]> Live long and prosper SLP! =)
<S_L_P_Unlimited> Vill ni cowboyz ha en ledtråd till Verkligheten?
<[Seven_Of_Nine]> Ledtråd? Säg säg säg!
<Muad'Dib> Jag vet redan allt...
<S_L_P_Unlimited> Det jag erbjuder är en chans att en gång för alla få veta vad som är fel på världen. Det här är allvar, flickor och pojkar. Och ni kan alla känna det… någonting förändrades när solen steg upp i morse.
<^_Gandalf_^> Jag känner det i magen! Faen va bakis ja eeee! =(
<S_L_P_Unlimited> Vill ni veta vad, möt mig IRL. Vi kan inte tala över nätet… för många öron. Möt mig vid järnvägsstationen i Vänersborg. Klockan 20 i morgon kväll.
***** S_L_P_Unlimited has quit IRC (Quit: Be There Or Live Forever In Ignorance)**

Detta var vad de kände/hörde som var *fel* i morse:

Seven: Du vaknade av att din comm-badge pep till och en kvinnoröst sade: *Var god vänta, det finns **två** samtal före dig i kön.*

Bunny: Tjejerna på din porr-site hade kläder på sig i morse.

Kick: Bulan du har i nacken vibrerade och du andades genom gälarna i flera minuter, trots att du inte var i närheten av vatten.

Gandalf: Du vaknade bakis som f*n och såg jultomten stå vid din byrå, i färd med att klippa sönder dina underkläder.

Muad'Dib: Dataskärmen blev svart och grön, icq lät Oh-uh istället för Uh-oh. Dessutom såg du en gubbe gå förbi utanför ditt fönster två gånger. Definitivt en dejávù, alltså en glitch i matrisen.

VERKLIGHETEN

Den vinnande teorin är… Påskhare-teorin! Bunny har fattat vad verkligheten är! Han har rätt till 100%.

Kick har delvis rätt… han *har* blivit kidnappad av ett UFO, men UFON skapade alltså inte jorden.

Seven har också rätt, på sätt och vis. Star Trek är ett alternativt universum till detta, och det finns en passage mellan dem, via ett svart hål. Men vanliga verkligheten är lika verklig som star-trek-verkligheten.

Muad'Dib är grillad i skallen: hjärntvättad av teve. Han är ute och cyklar.

Gandalf har fått en psykos av för mycket rollspel och skörlevnad. Ljuset är tänt, men ingen är hemma.

VAD SOM ÄR FEL

Påskharen är lessen. Detta orskar skakningar i verkligheten, och skakar ihop olika parallella universum. Skapelsen flyter ihop… som en rinnig omelett! Det enda sättet att stoppa det hela är att göra Påskharen glad igen.

SKURKEN

Morpheus Arne är äventyrets store skurk. Han är ledaren för De Mörka, en organisation som försöker deppa ner påskharen, för att på så sätt få verkligheten att smälta samman med en annan verklighet, där De Mörkas Demoniska Kompisar härskar. Med sig har Morpheus Arne ett gäng typiska skruk-sidekicks som hjälper honom i hans illdåd.

ÄVENTYRETS MÅL

*) Att lista ut vad som är verkligt
*) Att göra Påskharen glad igen
*) Att ha KUL!

Kapitel 1: Vänersborg Central

****Scen 1 är tänkt att sammanföra karaktärerna och ge spelarna en drös ledtrådar att följa. Viktigt är att de tittar i portföljen.*

Järnvägsstationen: Det är ett ljusgult stationshus som ligger nere vid vattnet, alldeles i närheten av en lång bro som spänner över en vik av Vänern. Utanför finns en cementplan/parkering där fjärrbussarna stannar. En bilväg går bort längst en kanal, och på andra sidan kanalen ligger en kvantum-butik och en stor blomsteraffär. Ett par bilar brummar förbi, men det är ingen trafik att tala om såhär en onsdagskväll.

De fem anländer till den lilla staden Vänersborg vid olika tidpunkter under kvällen.De som kommer tidigt flummar runt på stan ett tag. Sist av alla kommer Muad'Dib, vid 19:45. När han anländer står Kick på stationen.

Ni kan börja med att låta Muad'Dib och Kick snacka lite, och sedan låta de andra karaktärerna droppa in en efter en. Förhoppningsvis blir det lite förvåning och mycket prat när folks verkliga identiteter avslöjas… ;-)

När samtalet har pågått tillräckligt länge, så dyker S_L_P_Unlimited upp. Han är en stilig man i 30-årsåldern, klädd i mörk kostym och solglasögon. Han bär en **portfölj** i handen. "Så här är ni," säger han. "Redo att få höra sanningen…"

Plötsligt öppnas en reva i luften bredvid honom. Det ser ut som om luften klyvs av ett svärd från andra sidan verkligheten. En spricka bildas, kantad av röd eld. Ut ur sprickan sträcks en lång hand, och på ett ögonblick drar den in SLP i sprickan, som sluts efter honom. Kvar på marken ligger hans portfölj.

Sevens trikorder kan här registrera en lång ström av techno-babbel: tids-anomaliska-hexa-fluktiationer i den pimära sub-rymden. Med andra ord: en reva i tiden.

I portföljen finns:

- Underkläder
- Sockar
- Ny skjorta (vit)
- Tandkräm, tandborste
- Turistkamera
- Pennor
- 9000 kronor i ovikta sedlar
- Ett kvitto från MacDonalds (49 :- betalat med visa-kort)
- En handgranat fäst vid en nyckelring i form av en giraff
- En nyckel med numret 134 (kanske ett bankfack)
- Ett omärkt videoband

Videobandet är en inspelning av SLP. Han sitter på en pall i ett mörkt rum, och röker en cigarett. Ljus kommer upp underifrån, och kastar ett spöklikt sken på hans ansikte (ett trick **alla** gjorde med en ficklampa när vi var små). Han säger (långsamt och med dramatisk röst) "Om ni ser det här bandet, betyder det att någonting har hänt mig. Mäktiga krafter försöker hindra mig. Så lyssna, och lyssna noga. Ni vet redan att verkligheten inte är det andra tror att den är. Det är nu dags att lägga samman det ni alla vet… och lösa gåtan. För människornas värld skakar. Någonting är fel, och detta fel får människornas värld att långsamt falla samman. Ni har säkert märkt hur detta förfall kryper in i era… i våra… liv. Kanske försvinner vi helt till slut. Jag har funnit ledtrådar, och om ni ser detta är det upp till er att följa de ledtrådarna.

Den första ledtråden är en nyckel som finns i min portfölj. Den går till ett skåp i gymnasiet i Vänersborg. Men var försiktiga, rykten talar om en fälla i skåpet.

Den andra ledtråden är en man som kallar sig för Morpheus Arne. Han håller till på Café Cult i staden.

Den tredje och sista ledtråden är handgranaten i min portfölj. Det sägs att den som drar ut sprinten under blodsmånens sken, och håller den i en modig hand, åt honom allena skall givas en uppenbarelse." SLP rycker på axlarna och flinar lite. "Jag tror att det är skitsnack, och att den blåser armen av den som försöker. Det var därför jag aldrig försökte." Sedan blinkar bilden, och SLP säger: "Hjälp mig, mina vänner, ni är mitt enda hopp!"

Handgranaten

Om någon är så dum att de drar ut sprinten vid något annat tillfälle än under en total månförmörkelse så exploderar granaten och en ledtråd går förlorad.

Nyckeln går till ett skåp på gymnasiet i staden. Detta kan videobandet, en lokal låssmed eller vilken ungdom som helst mellan 15 och 18 berätta.

Kapitel 2: Gymnasiet / the Arena

****Scen 2 är tänkt att ge lite action, plus att ge spelarna någonting att spekulera i: nämligen vad som egentligen händer, och hur detta går ihop med deras respektive uppfattningar om verkligheten.*

Birger Sjöbergsgymnasiet är en låg men stor byggnad i gult tegel med brunt, lutande tak. Skolan ligger mellan en högstadieskola och en vårdcentral/apotek. Dörrarna är larmade efter skoltid, och det finns elektroniska kodlås på dörrarna. Seven kan naturligtvis knäcka koden med sin trikorder, och vem som helst kan naturligtvis knäcka rutorna. Men om rutorna knäcks går larmet, och securitas-killarna är där på 5 minuter.

Inne i skolan finns en lång korridor med flera hundra skåp. Allting är ganska sunkigt, gammalt och nedklottrat. Det luktar skola. Om de går in på dagen är det fullt av elever där (och eventuellt dumma lärare som inte vill ha besökarna där).

Skåp nummer 134 ligger långt ner i korridoren, alldeles utanför cafeterian.

I skåpet finns:

1 miniräknare
Femtioelva skolböcker
1 bibel, mycket vacker utgåva. Någonting ligger instucket i den.
1 satanist-symbol (djävuls-pentagrammet) ligger instucket i bibeln, på sidan 313 där stålmannen just ska spöa Doktor Död. Varannan sida i bibeln är bibeltext, varannan är stålmannen-serier.
Pennor, sudd, linjaler, fusklappar, skräp, karamellpapper, tygbitar…
1 videoband: Fucking Åmål 2000 (den lesbiska porrfilmen alltså)
1 ostmacka
1 svart ädelsten
Ett telefonnummer (linköpingsnummer, till en Rasmus Sventon)
1 stinkbomb som smäller efter 20 sekunder eller om någon tar miniräknaren från skåpet. Personen som utlöser bomben kommer att stinka resten av äventyret, och kommer antagligen inte att kunna få några ragg på krogarna de närmaste veckorna.

Ostmackan smakar inte alls ost, utan prickig korv!

Ädelstenen kan man se en liten skepnad inuti. Det ser ut som en bild av… snobben!

Telefonnumret går till Rasmus, en nervös kille i linköping som inte säger någonting viktigt *alls* ifall man inte säger honom ”Kenny är död”. (spelarna får detta lösenord senare).

Om stinkbomben utlöses medan skolan är full av folk kommer elever och lärare naturligtvis att bli mycket upprörda, samt börja utrymma skolan. Men oavsett vad klockan är kommer rektorn (en ful fet man) gående ner genom korridoren med två hagelbössor!

En speakerröst dundrar: “Welcome to the arena! Muahahahahahah!” Därefter börjar speakerna att spela soundtracket till Quake3. Väggarna faller bort, förgås i röd eld. En brinnande vallgrav av lava bildas runt om skolan. Rektorn börjar skjuta, vilt skrattande. Han är nykeln till den här ”fantasin” och hans död återställer skolan till det den var innan. Inne i cafeterian finns en lysande blå *quad damage*. Den kan vara bra att ha, för rektorn tål massor av stryk, och han har en motorsåg gömd under nätbrynjan, som han kan dra fram om ammunitionen tar slut!

Det är inte heller möjligt att dö i den här scenen. Om någon dör är det lugnt… man ser framför sig poängställningen, man känner ett tangentbord under fingrarna, och innan man hinner göra någonting åt det har man tryckt på enter och startat om.

Det enda som finns kvar när scenen/spelet är slut och rektorn är död, är en railgun (mycket cool prickskytte-vapen som skjuter snygga laserstrålar (som dessvärre lämnar spår efter sig för att berätta var prickskytten befann sig när han/hon sköt)).

Kapitel 3: Café Cult

****Scen 3 är tänkt att ge mer ledtrådar*

Café Cult är ett litet, mysigt café på gågatan. Mörk inredning, jättegott kaffe. Små bord står vid väggarna, här och där sitter ett par gäster. Mest unga. Radion spelar mjuk rockmusik.

I ett hörn sitter en man som inte kan vara någon annan är Morpheus-Arne. Han är nämligen en stor svart man i läderrock och coola solglasögon. Han sitter och antecknar någonting på ett papper. Detta är i själva verket skissen till en barnbok han skriver åt sin dotter. Café Cult är bra för inspiration. Han är dessutom förkyld och nyser sig då och då i en broderad, rosa näsduk.

Vad Morpheus-Arne vet och kan berätta:

Någonting är fel med världen.
En stor sorg har kommit från bortom stjärnorna.
Sorgen smälter sönder gränserna mellan många världar.
Håll ett öga på månen, ty den är en portal!
Han har också en hälsning till Rasmus Nalle: ”Kenny är död”.

Vad Morpheus-Arne tror om verkligheten:

Allt är en illusion. Det enda som är verkligt är barns drömmar. Det är därför han skriver barnböcker, för att manipulera barnens drömmar, så att de ska drömma ihop en bättre värld. Han visar gärna sina texter för spelarna och blir överentusiastisk om de frågar någonting om dem. Vill gärna ha kritik på det han skriver. Det hela handlar om någon sten ute i sjön som man måste vinka till när man åker förbi. Verkar rätt patetiskt.

Om spelarna börjar ställa för mycket frågor eller irriterar Morpheus-Arne så ställer han sig upp och kastar av sig sin rock. Under den har han sin ansenliga arsenal vapen av olika storlekar. Men inga kläder… “Dra, snorungar,” väser han och tar upp ett elakt gevär. Om spelarna inte flyr från den nakna bjässen med geväret är de modiga men dumma och borde få i alla fall LITE stryk innan Morpehus-Arne plockar upp sin mobiltelefon, sätter den till örat och försvinner språlöst. Morpheus-Arne återkommer som viktigt skurk längre fram i äventyret, så det är *mycket olämpligt att ta livet av honom*.

Utanför på gatan finns en leksaksaffär i vars fönster det sitter en stor mjukis-påsk-hare i ljusgrönt och gult. I händerna håller den en almanacka på vars utsida det står:

UFO-almanackan 2001,
En guide till UFO-spaning.
Himlafenomen och

Månens faser

799.50 :-

Den här boken är bra att ha, för i den kan man utläsa att det kommer en total fullmåne-förmörkelse vid midnatt om 2 dagar. Ett fenomen också känt som ”blodsmåne”…

Om spelarna inte skaffar sig boken bör SL på annat sätt tipsa spelarna om att en månförmörkelse kommer. Till exempel genom att låta dem se det på ett tidningsomslag eller dylikt.

RASMUS NALLE

Spelarna har nu kodordet de behöver ge till Rasmus Nalle, om de tog telefonnumret från skåpet. Säger de: ”Kenny är död” i luren så berättar Rasmus en enda sak för dem:

”Vill ni ha kul i Vänersborg, gå till Långa Maja.”

Skulle spelarna ha missat telefonnumret så släng in en ledtråd till Rasmus Nalle någonstans där de inte kan missa den… i stil med ett telefonnummer klottrat på sidan av kyrkan: ”ring hit för en skön stund med Rasmus”

LÅNGA MAJA

Långa Maja är *inte* en prostituerad, utan en liten ö i Vänern, kanske en halvtimme från centrum med båt. Vilken inföding som helst kan berätta detta för dem. Om de frågar får de också veta att vattenvägen är ett lämpligt sätt att ta sig dit.

Kapitel 4: Båthamnen / Skärgården

Ett par kvarter från centrum ligger en park med lekplatser, blomsterrabatter, gamla ekar och ett mysigt café/restaurang med gräs på taket. I anslutning till parken ligger båthamnen. Man har byggt en konstgjord landtunga av sten och grus ut från stranden, vilket skapar en långsmal bukt. I denna ligger cirka två hundra båtar säkert förtöjda, skyddade från storm och vågor av landtungan. Här finns allt från små jollar till större husbåtar. De flesta ligger fastkedjade till respektive brygga, och de finns inga åror eller andra lösa föremål i dem.

För att hitta Långa Maja behöver de antingen en karta, vägbeskrivning eller en människa som känner farvattnen. Långa Maja är den första stora ön man ser om man åker österut längst stranden. Ön ser ut som en lång, smal landtunga som sticker ut från den skogsklädda stranden. Det finns några dungar med träd och en hel del björnbärssnår. Ön är kluven i två: en stor, inre del, och en liten, yttre del som skiljs från varandra av ett strömt och smalt sund.

Vägen till Långa Maja går genom en förrädisk skärgård av små klippor och undervattensrev. Om de inte är försiktiga kommer de att gå på grund. Halvvägs till Långa Maja finns Snubbe Sten, en stor sten som sticker rätt upp ur vattnet. Den måste man vinka till när man åker förbi (som Morpheus Arne skrev i sin barnbok). Men det vet ju antagligen inte spelarna och därför kommer stenen att förvandlas till….
MORRAN!

Morran är en stor, svart varelse som brukar terrorisera Mumindalen. Hon är jättehemsk och allting hon rör vid fryser genast ihjäl. Hon dras till värme, för hon fryser så. Hon glider fram över eller sjön, och den fryser till is under henne. Har spelarna en stor lyxbåt kan de nog dra ifrån (i alla fall en stund), men om de har en liten båt eller till och med simmar kan de råka illa ut. Kulor studsar bara bort från henne, för hon är inte bara kall utan också hård. Ögonen är nog hennes enda svaghet, så för att bli av med henne måste de antingen skjuta sönder hennes ögon eller distrahera henne på något sätt, tille exempel med eld eller genom att kasta någon människa överbord.

Kapitel 5 : Långa Maja

Ön ser ut som en lång, smal landtunga som sticker ut från den skogsklädda stranden. Det finns några dungar med träd och en hel del björnbärssnår. Ön är kluven i två: en stor, inre del, och en liten, yttre del som skilja från varandra av ett strömt och smalt sund.

På denna ö bor en eremit i en liten hydda i träden. Han lever på björnbär och fisk. Om spelarna snackar med honom börjar han babbla massa nonsens om liljor och profetior och vad som helst som inte har någon relevans. När han tröttnar på att tjata tar han upp en bazooka och avfyrar ett skott ut i vattnet. “Jävla hajar,” mumlar han.

Och ja, det finns faktiskt hajar! Plötsligt kryllar vattnet av trekantiga fenor som cirklar runt på jakt efter ett byte. En av dem har en fluffig, grön fena.

Om spelarna kom ut med båt så skadades den av explosionen. De är nu fast på en ö omgiven av hajar.

“Kom, kom,” säger eremiten. “Jag ska visa er någonting. Mycket mycket viktigt, kom kom…”

Han skuttar iväg till andra sidan av den smala ön, där det finns ett tjockt björnbärssnår. “Kom kom,” säger han och börjar krypa in i snåret. Då och då skriker han till när han sticker sig.

Långt in under snåren finns en hemlig ingång till en grotta. Eremiten klättrar ner och visar in spelarna i Profetias Grotta.

Kapitel 6 : Profetians Grotta

Man kommer in genom ett hål i taket. Där under finns en stor, rund grotta full av stalagmiter och stalagtiter. Man hör ljudet av vågor som slår mot grottans väggar från utsidan, och det är kallt och rått i luften. I ett hörn ligger ett par döskallar och några vita ben. Det bodde nämligen fler människor på ön från början, men vintrarna kan vara hårda i Vänerns skärgård och en enkel lottdragning avgjorde vem de andra skulle få äta upp.

"Kom kom," säger eremiten och skuttar ivrigt bort till en liten öppning. Den leder till en tunnel som är alldeles slät. Väggarna tycks surra lite grann. Kick_Da_Baby känner igen de här tunnlarna från sin UFO-upplevelse. Det fanns likadana tunnlar i skeppet… och ljudet är detsamma.

När tunneln tar slut kommer de ut i en stor rund kammare, alldeles för stor och för hög i tak för att rymmas under ön. Runt ena sidan av salen finns en upphöjd sträcka, avskild från resten av salen av en rad manöverbord. Utefter väggarna finns monitorer, kontrollpaneler och blixtrande och rykande konsoler. Vatten droppar in från taket och ligger knähögt på den lägre delen av golvet, under den centrala skärmen. Ovanför skärmen står med stora bokstäver: *Enterprise NCC 1701-G*

"Detta är en helig plats," berättar eremiten. "Den har funnits här så länge jag har bott här, och antagligen ett par år innan dess också. Det kommer ström någonstans ifrån, men ingenting fungerar. Kom, jag vill att ni ska se någonting."

Han visar dem till bakre delen av rummet, där det finns någonting som ser ut som hällristningar, målade på konsolerna med röd färg. "Det här är profetian," viskade han med vördnad och tänder sedan en fackla för att kunna se ordentligt. Sedan läser han:

"Världen ska darra i sorgens dagar, när skaparens glädje förvandlas till tårar av hans barns sorg. Då kommer många verkligheter att flyta samman och De Mörka kommer att framträda ur skuggorna. I denna tid kommer fem kämpar till Den Ensamme som förvarar vapnet mot ondskan."

"Och det är jag!" utropar han stolt. "I tjugo år nu har jag vaktat det enda vapnet mot förfallet. Och jag ska ge det till er, därför att ni är de fem profetian talar om! Men ni får inte glömma att det måste användas på rätt plats, och vid rätt tillfälle."

Han visar dem in i ytterligare en trång tunnel. På andra sidan den ligger ytterligare en grotta, där vattnet ligger midjedjupt. Det rinner in från taket i allt bredare strålar.

"Högt vattenstånd i år," påpekar eremiten. "Hoppas bara att taket håller, man vet aldrig."

Längst in i grottan kan man se ett slags altare, och ovanför detta svävar vad som ser ut som en nyckel. Innan någon går fram för att ta nyckeln vill eremiten berätta för dem: "nyckeln går till den här lastbilen", och räcka över ett kort till dem. Man ser bakdelen av en lastbil, inklusive registreringsnumret "KICKAZ".

När någon tar nyckeln från pedistalen händer det pinsamt förutsägbara: allting skakar till och taket spricker. Vänern flödar in i grottan, tillsammans med ett par elaka hajar. Scenen är spelarnas…

Kapitel 7: De Mörka

Väl iland från Långa Maja är det dags att stifta bekantskap med skurkarna! ”De Mörka” är ett hemligt sällskap som har gjort Påskharen lessen genom att påverka myndigheterna världen över till att göra människor lessna, genom höga skatter, höjda ölpriser, såpoperor samt kommersialisering av bra koncept (de planerar bland annat att låta McDonalds servera McSauron-burgare med Mordor-sås inför premiären av SaganOmRingen-filmen). De försöker nu utnyttja Påskharens lessenhet till att sammanföra den här verkligheten med en dystopisk och kaotisk verklighet där deras demoniska kompisar härskar. Och nu när hjältarna har nyckeln till de hemliga vapnet så måste De Mörka självklart försöka stoppa dem, på vad sätt de kan.
De Mörka uppför sig på bästa superhjälte-skurks manér: poserar på taken iklädda spandex och långa mantlar, stirrar ondskefullt på folk, blottar sig för gamla tanter, eller stjäl godis från barn bara för att visa hur onda de är.

De Mörka är:

Johan Svensson, aka **Kängurumannen**.
Överdelen är människo-man, allt under midjan är känguru-kvinna. Han kan hoppa ordentligt högt, sparkas som bara den, och förvarar sina handgranater i fickan på magen.

Pelle Pellesson, aka **Herr Död**
Ständigt neddrogad. 2.20 lång bjässe, bred som en ladgårdsvägg och stark som tjugo tigrar. Klär sig i en tight baby-gul spandex-overall med stora, oranga skydd på knän, armbågar och axlar.

Funny Bunny (riktigt namn okänt)
En svart, tecknad mördar-kanin med huggtänder, som går på två ben och kan falla samman eller huggas i bitar i bästa ”tom och jerry”-stil, och ändå vara hel igen i nästa scen. Såvitt man vet finns det inget sätt att döda honom, men han är inte alltför modig och flyr ofta från fiender som är större eller elakare än honom.

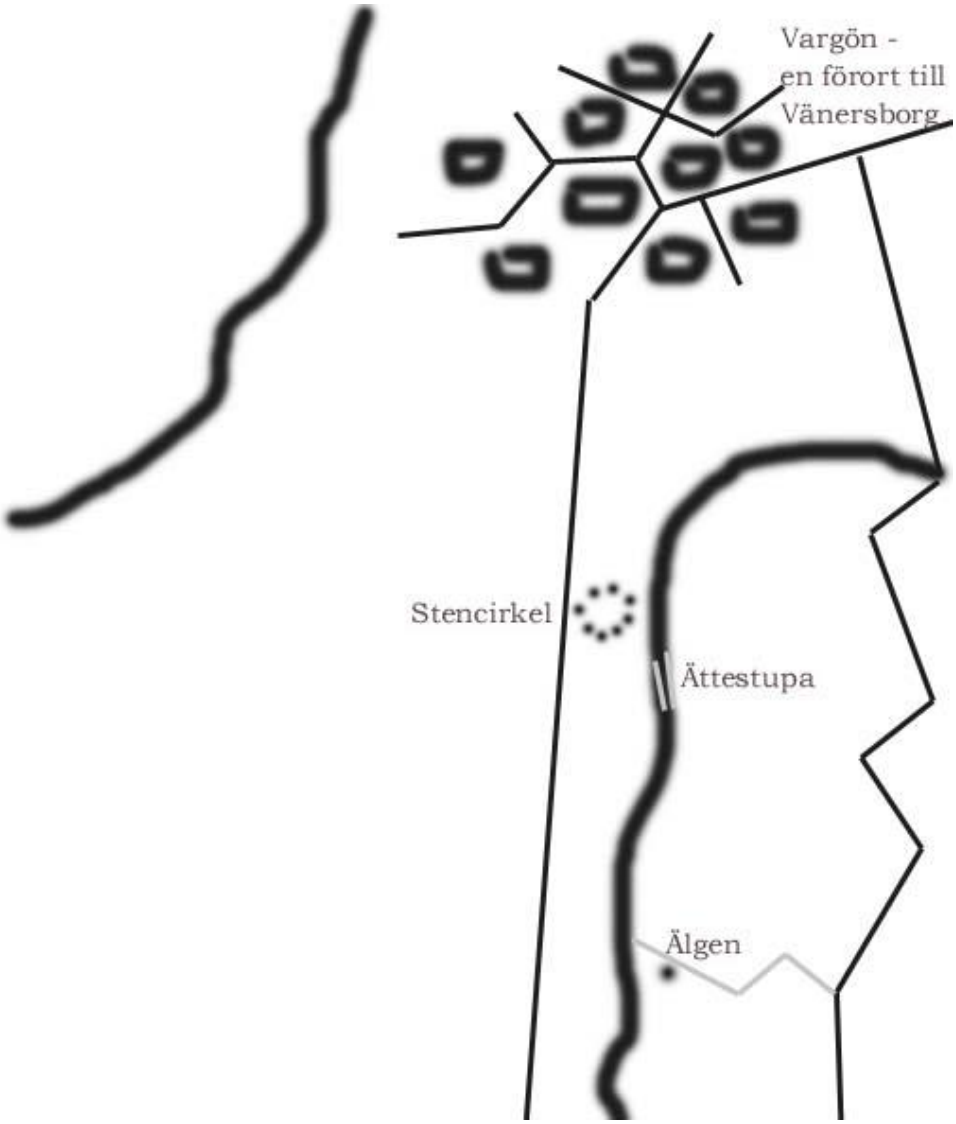
Lain Narusegawa, aka **Maja Gräddnos**
Supersöt blond japansk 17-åring som är dödlig kung-fu-expert. Hon klär sig i en fluffig vit kattdräckt, en rosa balettkjol och en rosa rosett runt ena örat.

Arne Schwartzbaum, aka **Morpheus Arne**
Stor, svart kille som drar runt endast iklädd sina vapen, coola solglasögon och en blottarrock. Han är De Mörkas ledare och han gav information till spelarna, så att de skulle hitta eremiten och nyckeln, och så att De Mörka sedan skulle

kunna ta nyckeln ifrån dem, och oskadliggöra vapnet för alltid! Arne är dessutom lite upprörd den här dagen, eftersom förlaget just har refuserat hans senaste barnbok.
Arne lider också av det klassiska dum-skurk-syndromet: ett tvång att berätta allt han vet för hjältarna innan han misslyckas med att döda dem.

Medan spelarna letar efter lastbilen kan de råka ut för ett eller ett par överfall av dessa skurkar. Det är dock lämpligt att låta i alla fall ett par skurkar komma undan med livet i behåll, så de kan göra ett ordentligt anfall i slutet.

Kapitel 8: Lastbilen



Det är upp till SL hur spelarna får hitta lastbilen… övervakningskameror, bilregister, moderna myter om en lastbil i skogen på berget… finns många alternativ.
Men om man tittar noga på kortet så kan man se någonting som ser ut som en älg av metall i bakgrunden. Det är granskog runt omkring. Någonting verkar stå skrivet på älgen. Genom ett förstoringsglad eller dylikt kan man se att det står med röd färg: ”NV3TE 96-99 är bäst!”

Vilken stadsbo som helst vet att den här älgen finns uppe på ett närbeläget berg. Berget är format som en långsträckt, skogsklädd ås. Sluttande på ena sidan, och med ett brant, klippigt stup på den andra. Utmed stupets sida finns många intressanta platser: bland annat en dommaring i stupets skugga, med ett dussin stenar resta i en ring på en liten kulle. Detta är den rätta platsen att befinna sig på vid förmörkelsen, men det återkommer vi till senare. Om spelarna kommer denna väg bör SL i alla fall uppmärksamma att de kommer förbi denna ring. Strax bredvid ligger Ättestupa, en

speciell del av klippan från vilken människor i gångna tider brukade kasta sig ut för att ta livet av sig.

Någon kilometer därifrån finns Älgen. Den poserar stolt längst upp på klippan och skådar ut över landskapet därunder. Under den finns en hög och lodrät klippa, som dock borde gå bra att klättra uppför om man är försiktig.

Den andra vägen till Älgen går rätt över berget från andra sidan. Den involverar en god stunds bilkörning följt av en rejäl vandring genom den vackra skogen på berget.

Observera att skarpa ögon kan se stencirkeln från toppen av berget.

En bit bakom Älgen står lastbilen parkerad, mitt bland träden. Det är ingen vanlig lastbil heller, den är byggd av solitt titanium och verkar vara stark nog att stå emot vilka påfrestningar som helst. Alla rutorna i förarhytten är förseglade med svartmålade titanium-luckor.

Medan spelarna är vid lastbilen börjar det plötsligt att falla någonting från himlen. Det är fluffiga, uppstoppade tårdroppar i grönt och gult. De faller en liten stund, och sedan flyttar sig det underliga regnet längre bort över dalen nedanför.

Inuti lastbilen finns:

I framsätet:

Ett videoband
Ett människoskelett
En videoapparat kopplad till framrutan (som ser väldigt mycket ut som en storbildsteve).

I lastutrymmet finns:

Påsköl, årgång 350 f.kr. På etiketten finns en glad påskhare.
900 flaskor till, likadana som en första.

På videobandet finns:

Man ser insidan av lastbilen, och i den en egyptisk man i 40-årsåldern, iklädd en lång, dammig dräckt som ser ut att höra hemma i historieböckerna. Om Seven har kvar översättaren, så fixar den situationen, men om hon inte har det behöver de hitta något annat sätt att översätta gammal-egyptiska innan de kan förstå orden.

Mannen säger: “Mitt namn är Martyr. Jag har utsetts till att vakta denna skatt tills dagen jag dör. Mitt ädla syfte ska göra mig odödlig, och jag ska inte känna vare sig hunger eller törst eller kyla, till dess att de fem som profetian talar om finner mig och jag kan överlåta skatten åt dem. Jag vaktar ett vapen mot en stor sorg som är förutspådd. När skaparens tårar faller kan endast detta vapen få dem att sluta falla. Men det måste användas vid rätt tid och plats, när skaparen är som närmast. Detta skall avslöjas i stencirkeln under blodsmånen!”

Bilden flimrar till och strax ser man honom sitta där igen. Han ser blek och tunn ut och sitter och gnager på ett skärp.

“Jag är så jävla hungrig,” säger han. “Jag har nallat av den heliga ölen, så jag har vätska, men jag håller på att svälta ihjäl! Varför trodde jag att mina

motiv skulle skydda mig från hungern! Varför i helvete låste jag in mig i en jävla lastbil med en pall öl! Jag vill uuuuuuuuuuuut!”

Sedan flimrar bilden till och skärmen slocknar.

>>>

<u>Kort sammanfattning av läget:</u>

**Enligt Egyptiern ska någonting uppenbaras vid blodsmåne, i stencirkeln.*

**Enligt SLP ska någonting uppenbaras om man låter handgranaten explodera i handen under blodsmånen.*

**Enligt Eremiten och Egyptiern är lastbilens last (ölen) ett vapen som ska användas mot den stora sorgen.*

**De Mörka vill åt vapnet (ölen) för att förstöra det.*

<<<

Kapitel 9: Stencirkeln

Mitt i stencirkeln sitter en underlig liten kvinna. Hon är knappt en halvmeter hög, och har en stor, yvig rävsvans som sticker ut ur kjolen. Hon sitter och spelar filmmusiken från Stålmannen på en herdepipa. Hon heter Lilliana och är en liten dryad/skogsälva som har råkat hamna i den här världen av misstag. Hon är en vänlig liten varelse som vill göra allt hon kan för att se till att spelarna lyckas kontakta påskharen.

Vid månförmörkelsen är Påskharen nära. Han vandrar på sorgsna steg framför månen och det är därför den blir mörk. Den heliga handgranaten påkallar hans uppmärksamhet, och drar ner en skugga av honom till stencirkeln. Om spelarna inte har den heliga handgranaten får de väl hitta på något annat sätt att dra till sig påskharens uppmärksamhet.

När förmörkelsen komm förvandlas månen till en brinnande cirkel av röd eld, som slår ut sina lågor i en djävulsk dans över hela himlen. Mitt i den mörka månen kan man urskilja ett enda öga, stort och sorgset, som om alla världens tårar rymdes i detta enda öga.

När någon håller ut granaten framför sig i en orädd hand och låter den explodera blir han inte skadad, för granaten är verkligen Den Heliga Granaten. Explosionen fyller stencirkeln med ett ljus lika mörkt och dansande rött som den brinnande månens, och i ljuset framträder en skugga av påskharen. Tårarna rinner nerför hans fluffiga kinder, den ena efter den andra. “Varför har ni kallat hit mig?” frågar han. “Låt mig vara ensam med mig sorg.”

Påskharen är ledsen, men ärlig. Hans ”vålnad” döljer ingenting. Han kan berätta att De Mörka har skapat den stora sorgen, och att deras sätt att leva helt skulle förgöra den verklighet som nu existerar. Det går inte att att få verkligheten tillbaka till det den var innan den stora sorgen, men det går att hindra den från att flyta ihop ännu mer. Det enda sättet att göra detta, är att döda De Mörka. Och att ge folket den Heliga Påskölen. För alla som dricker av den kommer att bli Glada igen. Och när påskharen känner tillräckligt med Glada Vibbar så kommer också han att bli glad igen. Någonting måste göras innan gryningen, för det är då världen går under.

Men in i stencirkeln rusar plötsligt Morpheus Arne och hans onda sidekicks! De har grabbat tag i den lilla dryaden Lilliana som gisslan och använder henne som sköld. Med sig har de också en Evil Overlord. Den första som de lyckas hämta till jorden från den där andra dimensionen där de hade sina kompisar. Overlorden ser ut som en typisk Evil Overlord: slemmigt monster med tentakler och tänder på diverse ställen på kroppen. Han är jättestor, jätteelak och vrålar som bara den.

Kapitel 10: Slutet

Mycket kan hända. Men här finns ett bra slut och ett dåligt slut. Det bra slutet träder i kraft om spelarna gör någonting intelligent efter stencirkeln, typ distributerar ölen och ser till så att skurkarna verkligen är döda (vi vet ju alla hur svårt det är att ta död på skurkar nuförtiden). Det dåliga slutet träder i kraft om skurkarna vinner, om spelarna dricker upp all ölen själva eller dylikt.

Det Lyckliga Slutet

Glada Vibbar börjar röra sig genom luften, likt en darrande regnbåge gjord av lycklig färg. Vibbarna höjer sig upp mot himlen, upp mot evigheten, och rör vid Påskharens eviga hjärta. En susning drar genom världen och allting lyses upp med en biljant strålglans som jagar bort varje rest av mörker. Det känns som den allra första gryningen över tidernas första horisont.
Det som stiger upp över världen är en ny sol, större än den förra och… ja… kanske inte fullt lika vacker, men i alla fall gladare, och omgiven av de där små solstrålarna som barn alltid ritar kring solar. Livet i fortsättningen kommer sanneligen bli intressant, då skuggor av andra världar fortfarande finns kvar i verkligheten, men så länge påskharen ler ner mot jorden från himlen ovan kommer saker och ting alltid att sluta lyckligt.

Det Olyckliga Slutet

Plötsligt börjar världen att darra och skaka under er. Marken känns plötsligt svampig och rinnig. Den svampiga substansen tycks med ens finnas överallt omkring er. Det luktar stekt omelett med peppar och mynta. De Mörkas skratt ekar genom omeletten, ty nu håller många världar på att skakas samman till en.

Ni faller ner i ett tomrum, ett hål som tycks bottenlöst. Överallt omkring er virvlar saker och människor förbi så snabbt att ni inte se vad de är för någonting. Allting faller ner i det bottenlösa hålet och landar… i helvetet. Men Satan lär vara en ganska trevlig kille när man väl lär känna honom.