

MAD SCIENCE

VS.

YOU

Av Jonas Larsson
Med hjälp av Henrik Ahlin, Simon Erlandsson och Björn Lundberg

Det Trevliga Sällskapet
www.dentrevligahemsidan.se

Översikt

Det du håller i handen är ett tragikomiskt äventyr och skulle väldigt kortfattat kunna beskrivas så här: 'Några saker händer, en av spelarna råkas förvandlas till en stor köttätande dinosaurie och några mer saker händer.' En lite mer djupgående beskrivning skulle kunna vara passande.

Spelarna (fem till antal – det vill säga att det finns fem färdigskrivna karaktärer) bor i den lilla amerikanska staden Craftville. Spelarna är studenter på en skola vid namn Superior Science University och känner varandra någorlunda sen innan. Av olika orsaker behöver de förbättra sina betyg och har fått möjlighet att göra detta genom att assistera en av sina lärare vid ett vetenskapligt experiment.

Läraren heter Dr. Olaf och kommer från Sverige. Hans experiment går ut på att utvinna lagrad energi ur organiska material. Det han använder i sina experiment är skelettbitar och han utvinner energin genom att använda ett nytt mystiskt ämne han har skapat – olafonium¹. Hade man försökt göra en seriös beskrivning av hur saker och ting funkar så skulle man kunna säga att Olaf använder olafoniumets radioaktiva egenskaper för att få det organiska materialet att reagera och i reaktionen skapas en process där det går att utvinna energi, men det Olaf egentligen har gjort är att ha byggt en gigantisk strålpistol med hjälp av olafoniumet och med strålpistolen (eller olafoniumpistolen) skjuter han på benbitarna som han har kopplat elkablar till.

Dr. Olaf har tidigare genomfört sitt experiment i Sverige med katastrofala följder. Den radioaktiva strålningen från benbitarna och olafoniumet fick Olafs en till två labbassistenter att förvandlas till dinosauriemonster och förstöra labbet. Detta undersöktes av säpo-agenter och dessa får spelarna spela i en kort inledning innan det riktiga äventyret börjar.

Dr. Olaf flydde till USA och fick jobb på den skola eleverna studerar. Han försöker genomföra samma experiment en gång till. Även den här gången går det illa och en av spelarna kommer att förvandlas till en dinosaurie.

Äventyrets kärna, och det som försöker ge spelarna en annorlunda upplevelse jämfört med andra konventsäventyr de kan ha råkat ut för, är att en av spelarna kommer att finna sig i en livsfarlig dinosauries kropp. SL kommer att måla upp för spelaren hur karaktärens drag av mänsklighet börjar försvinna och spelaren kommer att få inse att han eller hon fått möjlighet att styra en lagom ostoppar mördarmaskin. Alla karaktärerna har mentala issues och saker i sina liv som de vill hämnas eller ändra på – de har nu möjligheten.

Möjligheten finns alltid att spelaren inte vill spela ut situationens destruktiva sida och då skall han eller hon inte tvingas till detta heller. Även om spelaren förvandlas till en snäll dinosaurie så finns ju fortfarande frågan om var man gör av en dinosaurie stor som ett mindre hus.

Efter att en av spelarna har förvandlats till en dinosaurie måste de andra spelarna bestämma sig för ifall de vill återställa sin vän, ta i med hårdhandskarna eller helt enkelt bara fly för livet. Utöver spelarnas karaktärer uppkommer andra intressenter för dinosauriens framtid som krånglar till historien.

¹ En god definition av att något är tragikomiskt är att periodiska systemet inte får så mycket respekt som det förtjänar.

Inledningen

Äventyret börjar med att spelarna tar roll som fem säpo-agenter. Det här partiet av äventyret är tänkt att inte ta särskilt lång tid och är mest till för att som spelledare ge spelarna chans att bekanta sig med den stil och känsla man vill ha när man spelleder.

Inledningen utspelar sig tre år innan huvudäventyret.

Inledningen kommer att sluta med att de fem säpo-agenterna dödas, en efter en... eller alla på en gång om så passar.

Detta har hänt

Uppe i Norrlands öde skogar har Dr. Olaf, tillsammans med två labbassistenter, satt upp ett privat forskningslabb vid namn Moberg Bunker Lab. Där har han de senaste månaderna sysslat med att skapa sitt egna artificiella ämne olafonium och försökt använda det för att utvinna energi ur död materia.

När han kände sig redo genomförde han sitt första riktiga test av sina teorier. Han konstruerade entt olafoniumgevär och avfyra den mot passande benbit (han valde en så gammal benbit som möjligt för att de har bäst potential för energiutvinning). Det slutade med att hans två labbassistenter förvandlades till dinosaurier och förstörde labbet inifrån.

I närheten, ute i skogarna, fanns ett vittne² som med en gång tog kontakt med polisen. Vittnet såg inte egentligen vad som hände, men var tillräckligt nära för att höra konstiga ljud.

Polisen, som oroade sig för att den stackars Dr. Olaf råkat tända eld på labbet, skickade ut en polisbil för att undersöka. Efter några timmar, när polisstationen försökte ta kontakt med bilen, fick de inget svar.

Efter att kontakten med polisbilen bröts fick Säpo nys om vad som hänt och gav order om att inga fler vanliga poliser fick skickas in innan de själva hunnit undersöka saker.

Egentligen skulle inte Säpo bry sig om en sak i stil med detta, men det föreligger några bekymrande omständigheter. Anledningen till att Säpo vill ta reda på vad som hänt vid Moberg Bunker Lab är för att de vet att CIA under en längre tid varit intresserade av vad Dr. Olaf sysslar med, och om CIA är intresserade så är Säpo det också. De vill komma dit först och få koll på läget innan några förbannade amerikanska spioner åker dit (vilket de självklart inte har rätt till, men vem vill ringa till Vita Huset för att påpeka det?).

Anledningen till att CIA är intresserade är för att Dr. Olaf varit i kontakt med ryssar (och andra läskiga människor som inte kan prata engelska) för att få tag i illegala skelett, fast det CIA tror är att Dr. Olaf letar köpare för mördarrobotar. När det riktiga äventyret börjar har CIA listat ut vad han egentligen sysslar med och är inte längre intresserade av hans robotik-hobby.

Spelarnas säpo-agenter väcks mitt i natten och blir skickade med noll varsel ut i helikopter över de norrländska skogarna.

The players point of view

Äventyret börjar med att spelarna landar med helikopter i närheten av Moberg Bunker Lab. På grund av skogen går det inte att landa allt för nära och det är en bit att gå. Det är tidigt på morgonen men fortfarande två timmar kvar tills solen går upp.

Spelarna har fått reda på att ett vittne hörde hur något konstigt hänt på Moberg Bunker Lab och att man har förlorat kontakten med den polisbil som åkte för att undersöka. De vet även att anledningen till att man skickats dit är för att CIA visat ett oerhört stort intresse för labbet och dess ägare. Säpo har dock inte lyckats få reda på vem som äger labbet, det har hyrts genom olika företag, men agenterna har blivit lovade att de skall få information om det via radio så fort som möjligt ledningen får reda på det³.

Labbet

Labbet ser ut som en stor bunker som fläkts upp inifrån. Andra delar av labbet ser utifrån ut att ha rasat ihop. Detta har åstadkommit av en av labbassistenterna som blev en stor dinosaurie, förstörde taket inifrån och sen trampade ner delar av bunkern när han klättrade ut.

² Till exempel en norrländsk jägare eller campare – en inte fullt så viktig detalj.

³ Spelarna skall inte vara 100% säkra på ifall det är Dr. Olaf som var ansvarig för det som hände i inledningen när de möter honom i huvudäventyret, men de kommer med största säkerhet misstänka det på en gång.

På framsidan av labbet finns en gång som leder ner en bit i marken till en stor dörr. Den är halvöppen och det är bara för spelarna att ta sig in i labbet.

Utänför ingången ligger något som ser ut som en blandrashund. Den skiljer sig dock från andra hundar genom att den har ett yttre metallkranium och öron i samma material. Hunden är död och på dess halsband står det 'Strindberg 4'⁴. Hunden dog i en hjärtattack när den såg ett av dinosauriemonstren.

Labbet består av olika sorters arbetsrum. Det är stökigt och på vissa ställen fungerar inte lamporna. Alla delar av labbet går inte att nå på grund av förstörelsen.

Själva rummet där experimentet utfördes är helt förstört – där trampade dinosaurien för fullt. Däremot är fortfarande skyddsglasat till ett närliggande observationsrum intakt – det var därför Olaf klarade sig från strålningen.

Olika saker som spelledaren kan låta spelarna stöta på:

- En lista på olika namnförslag över något (olafoniumet). Det finns namn som 'fantastium', 'snyggonit', 'genium', 'bäst-i-världium', 'coolium' och andra dumma namn.
- Boksamlingar av August Strindberg och Vilhem Moberg.
- Robotdelar till olika hundar (såsom bakben och svansar), men även experimentella proteser för människor.
- En hög med anteckningar, skrivna av någon som tycks förbereda sig inför att få nobel-priset. Vissa utkast är ganska ödmjuka och trevliga, men de flesta är ganska hotfulla över att nobeljuryn inte insett talskrivarens storhet förrän nu.
- Den första polisbilen. Den ligger upp och ner en bit in i skogen och ser ut att vara klämd på mitten (där dinosaurien tog den i munnen och lyfte upp den).

Slutet för Säpo-agenterna

Som sagt så skall inledningen sluta med att alla säpo-agenterna har dött. Det finns tre krafter för att ta koll på dem.

Först har vi den labbassistent som förstörde taket. Någon Säpo-agent hör något i skogen, ser en stor skugga över sig och blir uppäten levande.

Den andra labbassistenten hann inte genomgå sin metamorfos till fullo innan olafonium-maskinen förstördes av den stora labbassistenten. Den andra labbassistenten är alltså någonstans mellan människa och dinosaurie, vilket innebär att han kan befinna sig inne i labbet för att slita oanade Säpo-agenter i stycken.

Sist har vi också Dr. Olaf, beväpnad med en pistol, som insett att det är bäst att fly för glatta livet innan något mer händer.

Om spelarna inte får en allt för tydlig bild av monstren eller Dr. Olaf är det bra. Obehagliga skuggor med för mycket tänder räcker. Om det rent av är så att de missuppfattar och de tror att de dödas av mördarrobotar är det bara att uppmuntra.

För att lättare ha koll på Säpo-agenterna kan man alltid dela upp dem. Ett sätt att göra detta är att låta en ny del av labbet rasa in över dem och låta det separera dem i olika rum.

En annan rolig sak som kan hända är hur man hör att någon (Dr. Olaf) snor deras helikopter. Om någon spelare får samma idé, att det är bäst att fly samma väg som man kom, så kommer den stora dinosaurien och biter tag i helikoptern innan man har hunnit för långt.

⁴ Detta är för att knyta ihop med äventyret, där de möter Dr. Olafs nya hund Stridberg 7.

Huvudäventyret

Huvudäventyret utspelar sig i staden Craftville. Craftville ligger i delstaten Maine⁵ i nordöstra USA. Staden är främst känd för sitt universitet Superior Science University. Man kan där läsa en kombination av kurser som ger en möjlighet att söka nästan vilka vidareutbildningar som helst. Oavsett vilka kurser man har läst är det i alla fall en god merit att ha läst där.

När huvudäventyret börjar har det gått tre år sen inledningen. Dr. Olaf har flytt från Sverige och på grund av sin vetenskapliga kompetens fått jobb på skolan. Han håller några lektioner då och då men spenderar mesta av sin tid med att forska. Han vill på nytt prova att utvinna energi ur död organisk materia med hjälp av olafonium. Han kommer att behöva labbassistenter även denna gång, men han har nu tagit lite mer försiktighetsåtgärder.

Början

Spelarna spelar fem studenter från Superior Science University som av olika anledningar behöver bättra på sina betyg. Därför ha de anmält sig till att delta i ett vetenskapligt projekt, lett av Dr. Olaf.

Äventyret börjar med att studenterna sitter och väntar på att Dr. Olaf skall komma. Det är fredag eftermiddag och hela helgen skall vara uppbokad för projektet. Det är i mitten av vårterminen.

Dr. Olaf är lite sen men kör efter ett tag upp på skolans parkering (som är synlig från klassrummets fönster). Han har med sig sin nyaste hund Strindberg 7 – en blandras med robotbakben. Från fönstret kan studenterna se hur hunden går lite konstigt.

När Dr. Olaf väl tagit sig till klassrummet presenterar han sig själv och Strindberg 7. Han kommer inte vilja gå in i detalj vad hans projekt handlar om, förutom att det är revolutionerande och att det handlar om att energiutvinning. Han använder stora ord och gester och säger saker som att de kommer att skriva vetenskaplig historia.

Dr. Olaf kommer inte vilja börja experimentet samma kväll. Han vill istället att studenterna skall lära känna varandra och kommer därför att ge dem några hundra dollars så att de kan gå ut och göra något rolig tillsammans. De skall sen mötas vid hans labb i utkanten av stan kl. 10 nästa morgon.

Kvällen, då studenterna har gott om pengar och skall lära känna varandra, är ett tillfälle för spelarna att bekanta sig med sina karaktärer och för att rollspela. Först och främst måste de komma överrens över vad de vill göra, men spelledaren kommer också kunna använda olika 'random encounters' (se senare i dokumentet) för att ge spelarna stimulans.

Om spelarna inte har en aning om vad man kan tänkas hitta på en fredagskväll i en amerikans småstad så kan man tänka sig:

- Disco
- Äta på fin restaurang
- Äta på mindre fin restaurang
- Bowla
- Cirkus
- Stripklubb
- Gå till pistolskyttebana
- Skjuta råttor på tippen

Observera – början är inte en händelselös transportsträcka innan actionen börjar. Spelarnas karaktärer skall inte ha trevligt, de skall *försöka* ha trevligt men bli störda av sina bekymmer och issues. Om spelarna känner sig det minsta vilse så är det dags att slänga in en eller flera random encounters på en gång.

Om man som SL har någon random encounter man tycker verkar extra spännande, eller har någon detalj i en karaktärs bakgrund man vill lyfta fram, är det lika bra att använda det så fort som möjligt. Det är inte omöjligt att använda några random encounters efter en av spelarna har blivit förvandlad, men det är inte helt säkert att en passande situation för just ens favorit random encounter uppstår.

Experimentet

Väl på plats vid dr. Olafs labb är han mer benägen att berätta vad experimentet går ut på – att utvinna energi ur organisk död materia genom att få det att reagera med hjälp av hans hembyggda ämne, olafonium.

På utsidan ser labbet ett som en tråkig plåtbyggnad – det är en ombyggd lagerlokal. På insidan finns rum i stil med fikarum, förråd, övernattningsrum och en liten vrå för Strindberg 7. Det är ungefär lika snyggt och fräscht som man kan tänka sig att det borde vara hos en gift vetenskapsman.

⁵ Känd för att vara den stat där nästan alla Stephen Kings romaner utspelar sig.

Själva experimentsalen är ett stort rum där det för tillfället står en volvo-lastbil. På lastbilens flak står strålpistolen monterad⁶, tillräckligt stor för att ha ett litet säte där den som siktar med pistolen skall sikta. Strålpistolen ser ungefär ut som en raygun från gamla alienfilmer.

Från lastbilen går ett tjogtals tjocka kablar, tillsammans tjockare än en vuxen människa, in i väggen en bit bort. Där finns en stor spak (för att sätta igång strömtillförseln) och en tavla. På tavlan finns små lampor och vid varje lampa står olika byggnader och platser i Craftville som Dr. Olaf tänker sno el ifrån (är en lampa tänd så planeras byggnaden att få behålla sin ström, är lampan släkt så är den ett godkänt byte). Vissa platser, som 'Sjukhuset', 'Polisstationen' och 'Brandkåren' har tända lampor, medan andra som 'Biblioteket', 'Mama Mother's Factory of Meat' och 'Superior Science University' har släckta. Det finns även en lapp med instruktioner, så att en spelare skulle kunna roa sig med att sno alla kyrkors ström, till exempel.

Olafonium-pistolen är för tillfället riktad mot en liten piedestal från sin plats bak på lastbilen. På den ligger ett ganska stort ben (modell dinosaurie) och från piedestalen går några kablar till en liten fläkt på ett bord en bit bort. Det är egentligen allt Olaf kan åstadkomma med hjälp av stadens halva energi – att få igång en liten fläkt. När fläkten väl är igång kommer han dock se detta som ett bevis på sin genialitet och ta det som självklart att han har löst världens alla energiproblem.

På ena väggen finns ett glasfönster som leder till ett observationsrum. Där finns en panel med olika funktioner, som att sätta igång sprinklers eller belysning i experimentsalen.

Spelarna kommer att få några arbetsuppgifter att sköta, och de får dela upp sinsemellan vem som gör vad. Arbetsuppgifterna är:

- Att med en videokamera dokumentera allt
- Att sköta lastbilen och backa den i rätt position
- Att sätta igång elen (då får man stå vid tavlan och får även roa sig med vilka byggnader som energi tas från, om man så behagar)
- Att sitta vid olafoniumpistolen och avfyra den
- Att vara i observationsrummet och vara redo för att sätta igång sprinklers ifall något går fel.

Alla, utom den som är i observationsrummet, kommer att få en skyddsdräkt. En av skyddsdräkterna ser dock ut att vara lite slitna, och spelarna får komma överrens vem som skall ha den.

Olaf kommer att orkestrera experimentet. När pistolen avfyras kommer lampor över halva stan börja blinka och fläkten kommer att snurra svagt. Från benbiten kommer en färglad strålning att utsöndra, och en av spelarna kommer att bli påverkad och gå in i en metamorfos.

För den stackars studenten kommer det först värka som att rummet blir mindre. Sen kommer tänderna att växa, huden att förändras och kroppshållningen skiftas. Karaktärens kläder börjar spricka. Tillslut är karaktären så stor så att den förstör taket och tillslut har den förvandlats till en dinosaurie, typ tyrannosaurus eller allosaurus.

Eftersom det inte finns en enda kotte i världen som faktiskt sett en levande dinosaurie och haft tillgång till visuellt empiriskt material så behöver faktiskt inte SL specificera vilken sorts skräcködlas det är för karaktärerna.

Vem skall förvandlas?

Detta slumpas fram.

När experimentet är igång numrerar SL spelarna, ler lömskt och slår sen en T6. Eftersom det blir en siffra över så får den spelare med den dåliga dräkten två nummer. Alltså är det inte automatiskt den med den slitna dräkten som blir förvandlad, men man har bättre (eller sämre, beroende hur man ser saken) odds än de andra.

Till exempel:

Spelare A [uppgift – dokumentera] – 1, 2 (*har den slitna skyddsdräkten*)

Spelare B [uppgift – sköta lastbilen] – 3

Spelare C [uppgift – sätta igång elen] – 4

Spelare D [uppgift – avfyra olafoniumpistolen] – 5

Spelare E [uppgift – observera säkerhet från observationsrummet] – 6

Den spelare vars nummer kommer upp märker, när det är för sent, att i hans eller hennes dräkt finns det en stor reva och därför skyddar inte dräkten mot strålningen. Är det spelaren i observationsrummet som blir den lyckliga märker han eller hon att det är en spricka i skyddsglasat (spelaren i observationsrummet har nämligen ingen skyddsdräkt).

Att spela en dinosaurie

⁶ Lastbilen är helt funktionsduglig så det går utan problem att köra iväg med olafonium-pistolen om man så önskar.

Att spela en dinosaurie och ge spelaren rätt känsla kan bli en utmaning för SL. Man bör få fram många olika aspekter av karaktärens upplevelse. Vissa rollspelare kommer tycka att det är ett roligt och unikt tillfälle att gestalta en situation de antagligen inte upplevt förut och kommer på en gång vilja äta upp saker men hålla monologer om hur karaktärens innersta mänskliga själ känner avsky. Andra spelare kommer vara vilsna och inte kunna ta till sig vilka möjligheter man har att spela ut, och då gäller det som SL att ge lite hjälp på traven.

Först finns konflikten mellan karaktärens mänsklighet och dinosauriehet. Karaktärens mänskliga personlighet kommer att finnas kvar, men den kommer att trasas sönder och tryckas ner. Visst, karaktären har en mänsklig själ i grund och botten, men den sitter fast i en dinosauries kropp och har inte längre tillgång till sin avancerade människohjärna. En dinosauriehjärna är inte byggd för att klara av saker som språk, avancerat resonemang och empati, trots att människopersonligheten mycket väl kommer att försöka använda sig av dessa verktyg.

Ett exempel: *"När du går fram längs gatan ser du något som försöker fly från dig. Du känner igen det, och du vet att du borde veta vad du är, men det är något som fattas. Det är... det är... du kan inte hitta ordet. Eller 'ord', vad är det för något nu igen? Nej, det framför dig är nog inget annat än en penionärisaurius. Du minns att de är långsamma, och alltså lätta byten. He he he."*

En annan viktig aspekt som är bra att förmedla är att karaktären nu har fått någonting den aldrig tidigare haft. Karaktären har förvandlats till en gigantisk mördarmaskin med sylvassa tänder. Den har fått makt. Karaktären är ostoppbar⁷ och den har tagit plats högst upp på näringskedjan.

Alla karaktärerna har något de har en negativ relation till. De har nu möjligheten att jämna detta irritationsmoment med marken.

Arthur hatar stadens fängelse där hans bror sitter fången. Han kan även ha ett ont öga till skolan och rektorn, som behandlar honom som skit.

Philip hatar Fur Fabriföring som med sina kemikalier gjort honom sjuk. Han kan även ha ett ont öga till Mama Mother's Factory of Meat, som är ett större och elakare företag än Fabriföring och dessutom företagets leverantör av döda djurs päls.

Dean hatar sin mamma.

I början av äventyret misstänker bara Lysabelle att familjens advokater inte kör med rent spel. Men listar hon ut vad de egentligen har gjort så har hon mer än skäl att hata dem.

Carol kan börja hata Superior Science University på grund av att hon fått straffsänkta betyg utan att veta varför. För hon reda på att det är Arthurs fel så kan hon kanske tänka sig att hämnas på honom eller något han tycker om (som Beetle Garden).

Om spelaren inte är sugen på hämnd kan SL istället informera att dinosaurien känner lukten av antagligen Mama Mother's Factory of Meat, eller stadens zoo (för den som gillar lite mer exotiska smaker).

En tanke för lömska SL som gillar att slumpa med tärning – Om spelaren vill göra något mänskligt kan man med en tärning ge spelaren 50% chans (eller något som SL själv väljer). Lyckas slaget så får spelaren genomföra sin handling, annars tar dinosaurieinstinkterna över.

Hur stor är dinosaurien ungefär? Den är inte större än ett tvåvåningshus, men den kan fortfarande förstöra ett tvåvåningshus genom att knuffa till det.

Vad händer nu?

Äventyret är nu väldigt formligt efter vad spelarna vill göra. Hur lång tid detta tar går också att anpassa, vilket är skönt när man spelleder på ett konvent.

Vill spelarna rädda sin vän? Hur stoppar man över huvudet en dinosaurie? Och vad gör man med den sen?

Ett sätt att få dinosaurien till människa igen är att återupprepa experimentet, men istället för att skjuta med olafonium-pistolen på ett dinosaurieben så skjuter man på ett människoben⁸. Först måste man då få tag i ett människoben (från stadens bårhus eller kyrkogård), få benbiten och olafoniumpistolen tillräckligt nära dinosaurien⁹ och ordna med ström till olafoniumpistolen (med lite improvisering kan kanske Olaf koppla en massa kablar direkt till elnätet via en lyktstolpe).

Hur stoppar man en dinosaurie? Man kan till exempel lura den att äta drogad mat eller försöka ramma den med en lastbil för att bara nämna två spontana lösningar. Spelarna får vara kreativa.

⁷ I alla fall till en början

⁸ Och tar man ett ben från en annan djurart – till exempel grävling – förvandlar man tillbaka sin kompis till grävling istället.

⁹ Olafonium-pistolen är turligt nog monterat på baksidan av en lastbil.

Det kan tänkas att spelarna bara vill fly från livet och lämna staden och sin vän bakom sig.

För det första kommer Olaf hota med att dra ner dem alla i skiten ifall de inte hjälper honom. Han kommer försöka se till att spelarna får skulden (men detta kan enkelt ordnas ifall spelarna tänker på att de med en kamera dokumenterat hela experimentet och att Olaf antagligen tagit på sig hela äran under inspelningen).

En annan aktör som kan hindra spelarnas tillflykt är CIA. CIA har försökt hitta Olaf enda sen hans förra experiment i Sverige, och deras ledtrådar har lett dem till Craftville. När allt väl urartar kan CIA mycket snabbt få upp polisspårar runt staden, om SL så anser. CIA kan även tänkas vara mycket intresserade av spelarna – antagligen som misstänkta eller vittnen.

En tredje roll som spelarna kan få hos CIA är 'lockbeten'. En dinosaurie är CIAs drömjulklapp och man kommer äntligen kunna sätta skräck i ryssar och araber. De kommer vilja locka till sig dinosaurien med spelarna och hoppas den känner igen dem. När den är oförberedd tänker CIA skjuta den i ögat med ett starkt nervgift så att den somnar. Av säkerhetsskäl och feighet kan CIA rent av tänka sig ge uppdraget till spelarna att från point blank range skjuta dinosaurieögat.

Hur slutar äventyret?

På det sätt som passar. Det kan sluta med att den karaktär som förvandlats förvandlas tillbaka, Dr. Olaf flyr eller hamnar i fängelse och alla lever lyckliga i alla sina dar. En annan variant är att dinosaurien hamnar i CIAs labb och att de andra karaktärerna får order om att aldrig prata om incidenten.

En annan variant, vilket var det som hände första gången äventyret provspelades, var att spelarna avfyra olafonium-pistolen, laddad med ett dinosaurieben, när det fanns mycket folk runt omkring. Människorna börjar förvandlas till dinosaurie och en av spelarna förstör olafonium-pistolen för att avbryta processen. Det slutar med att de har en massa människo-dinosauriehybrider. Spelarna flyr då till Mexico och väljer att leva av naturen. Så kan det gå.

Olafonium – en vetenskap i sig

Det finns möjligheten att spelarna hittar nya sätt att använda olafoniumet och undrar vad som kommer att hända. Exempel på saker som spelarna undrade över var:

- Vad händer om man skjuter direkt på dinosaurien?
- Vad händer om man blandar olika sorters materia, som en hög med ben från olika djur, och skjuter på det?
- Vad händer om man maler ner olafonium och tillsätter det i stadens vattenreserv?

I en sådan situation kan SL hitta på något som är passande. Är det något bisarrt så gör det ingenting.

En annan möjlighet är att använda denna slumptabell (den är uppbyggd att svara på frågan vad som händer om man skjuter på något på ett annorlunda sätt, men listan kan lätt modifieras):

- 1 – Det man beskjuter börjar växa
- 2 – Det man beskjuter börjar krympa
- 3 – Det man beskjuter exploderar
- 4 – Ur det man beskjuter växer det ut en kopia (varför inte en "ond" kopia med elakt skägg)
- 5 – Det man beskjuter börjar lysa och bli strömförande
- 6 – Det man beskjuter får ökat intellekt och förmågor i stil med telepati eller telekinesi

En annan sak att tänka på, angående vetenskaplighet, är ifall man har spelare som är intelligentare än sig själv.

Om spelarna börjar prata om hur elektricitet, strålning och paleontologi och man inte har en aning om vad de snackar om finns det två lösningar. Det ena är att rycka på axlarna – vetenskaplig korrekthet är faktiskt inte särskilt viktigt i detta äventyr. Den andra är att spela Dr. Olaf som ganska korkad – när karaktärerna talar om volt och halveringstider så kan Dr. Olaf se ut som ett frågetecken (gärna på ett sätt så att det blir uppenbart för spelarna att deras lärare är en idiot) och istället föra diskussionen till något viktigare... som hur han kom på namnet till olafoniumet.

Mindre än fem spelare

Äventyret går att spela med färre antal spelare.

I inledningen kan man till exempel ta bort Agent Nötter som spelbar karaktär (han stannar och surar i helikoptern helt enkelt).

I huvudäventyret kan man välja bort egentligen vilken som helst av huvudkaraktärerna. Under själva experimentet kan SL helt enkelt låta den överflödiga karaktären bli medvetlös (på grund av nedrasande tak, till exempel).

Det finns i och för sig SL som gillar att ha en NPC som följer med spelarna, agerar bollplank och pushar dem åt rätt håll. En överflödig spelarkaraktär passar utmärkt för denna roll.

Är man mindre än fem spelare blir det självklart inte lika smooth att med en sexsidig tärning slumpa vem som blir förvandlad.

En variant är att öka oddsen för den spelare som väljer den slitna dräkten. En annan är att det finns två slitna dräkter som båda ger bättre odds att bli förvandlad¹⁰.

¹⁰ Ett tydliggörande exempel:

Spelare A med sliten dräkt – 1 & 2

Spelare B med annan sliten dräkt – 3 & 4

Spelare C – 5

Spelare D – 6

Random encounters

Random encounters, eller bomber som vissa svenska spelare kallar det, är något SL kan slänga in för att stimulera spelarna och skapa nya scener. Alla random encounters måste inte användas, de som finns kan modifieras och man kan självklart hitta på egna.

När SL använder random encounters så behöver man inte från början ha en klar bild på hur spelarna kommer reagera. Spelarna får ta scenerna dit dem kommer. Om spelarna bara rycker på axlarna åt en random encounter är det istället dags att använda en ny.

Många random encounters av det lugnare slaget passar bäst under den kväll spelarna skall lära känna varandra. Men även under huvudäventyrets andra del, med en stad i panik, ett monster vandrande fritt omkring och CIA-agenter ute efter spelarna, kan det vara väldigt komiskt om Deans mamma ringer upp honom och vill bjuda han och hans vänner på middag.

Listan på random encounters är uppdelad efter personer det rör. En lista på alla karaktärer och vilka de faktiskt är finns längre bak i detta häfte.

Arthur 'King' Martinson

- Peter tar kontakt med Arthur och säger att han har lyckats rymma (genom avloppssystemet eller något) och behöver någonstans att gömma sig.
- Skolbandet undrar var Martin är och ifall han berättar det så säger de att de kommer för att repetera lite.
- Anna Managar ringer, låter lite hög och måste prata med Arthur. Det är livsviktigt. När hon får tag i honom vill hon fria med en plastring från en automat (hon är lite påverkad).
- Föreståndaren på Little Garden ringer Arthur och säger att barnen vill att Arthur kommer på middag. Arthurs kompisar är självklart välkomna. När de väl kommer vill barnen leka konstiga lekar och försöka få Arthur bortgift.

Philip Magog

- De stöter på Philips far Jonathan som är full, spyr och skämmer ut honom.
- De stöter på Arga Djurs Front som håller på med vandalisering.
- Philips läkare tar kontakt med honom. De har kollat på några av hans senaste prover och har sett att han fått cancer och är döende.
- Philip får reda på att Fur Fabrication ägs av Mama Mother's Factory of Meat, och att Dean på sätt och vis är den indirekta ägaren till företaget.
- Philips far berättar för Philip att det är hans fel att han är alkoholist. Philips far har nämligen alltid vetat om Philips hemlighet – en av Philips kompisar i Arga Djurs Front berättade.
- Någon av Philips viktiga mediciner tar slut och det finns inga nya att köpa någonstans. Besvärliga symptom börjar uppstå efter SLs godtycke.
- Philip blir informerad om att Fur Fabrication kommer, samma dag, att börja riva det område där han och hans familj bor. De skall riva det fattiga kvarteret för att bygga nya fabrikslokaler. Tydligt har familjen informerats via post för länge sen, men det brevet har Philip aldrig sett till. Detta förklarar i vilket fall varför området verkat så öde och tomt på folk de senaste månaderna.

Carol Timeton

- Anna Managar ringer och vill möta Carol. Hon låter förvirrad. Egentligen är hon påverkad. Hon har köpt en plastring från en automat och vill fria till Carol.
- Anna ringer och vill möta Carol. Det är livsviktigt. När de möts flätar hon till henne och skäller ut henne för ”det hon har gjort mot henne”.
- Rektor Managar tar kontakt med Carol och berättar att han kollat igenom flera av hennes gamla uppsatser och insett att de liknar andra studenters för mycket. Han informerar också om att hon inte kommer att behöva komma till skolan nästa vecka, eftersom hon är relegerad. Anledningen till att hennes uppsatser liknar så många andras är för att hon har gett dem läxhjälp och de har självklart skrivit liknande svar.
- En av Carols yngre syskon från England har utan förvarning flyttat till Craftville och behöver nu någonstans att bo. Självklart har syskonet en annorlunda personlighet än Carol och betar sig på ett sätt som driver henne till vansinne. Syskonet kan till exempel vara slampig, kriminell eller helt enkelt lycklig och nöjd med sig själv.

Dean Bates

- Agatha ringer och undrar var han är. Får hon reda på att han är med kompisar vill hon bjuda hem dem på middag. Hon kan tänka sig att skicka en betjänt. Väl på middagen kommer hon klaga på folks kläder, nypa Dean i kinden, kommentera kvinnornas höfter i ett barnafödande perspektiv och försöka få Dean bortgift.
- Skolbandet undrar var Dean är och ifall han berättar det så säger de att de kommer för att repetera lite.

- Deans mamma försöker få Dean, eller någon av de andra spelarna, att ge henne dinosauriekött som hon kan sälja.
- Deans mamma berättar att hon har en tidig födelsedagspresent åt Dean. Hennes advokater har lyckats skaka fram en lag som gör det möjligt för mödrar att gifta sig med sina söner om de är änkor, och hon vet att detta alltid har varit det som Dean önskat innerst inne.
- Deans mamma överraskar Dean genom att göra honom till delägare till stora delar av Fur Fabrication.
- Deans mamma kommer överrens med Lysabelles advokat att det är bäst om Dean och Lysabelle gifter sig med varandra. De har hittat en lag som säger att om båda parterna är föräldralösa så får man arrangera giftermålet åt dem.

Lysabelle Dellion

- Jonathan ringer och vill bjuda Lysabelle och hennes vänner till en middag på fängelset. Där blir det upplopp och annat otrevligt.
- Någon försöker ta Lysabelle som gisslan för att få Jonathan att släppa ut något ur fängelset.
- James Grey sr. har anställt en privatdetektiv som förföljer Lysabelle. Privatdetektiven har i uppdrag att få bevis på att Lysabelle röker eller dricker. Han kommer bland annat ta kontakt med de andra studenterna och fråga om Lysabelle.
- Privatdetektiven erbjuder en av de andra spelarna 1000 dollar ifall personen kan få ett foto på Lysabelle som röker eller dricker.
- James Grey sr. tar kontakt med Lysabelle och säger att de måste prata ekonomi akut. Han bjuder henne till sitt kontor och bjuder på något alkohol-fritt att dricka. Drycken innehåller sömnmedel och Lysabelle kommer att vakna upp på kontorets soffa. James kommer att säga att hon svimmat, men det han gjorde var att ta foton på henne med en tänd cigarett i handen medan hon var medvetslös. Han kommer senare återkomma med fotot och säga att hon förlorat rätten till alla sina pengar.
- James kommer överrens med Deans mamma att det är bäst om Lysabelle och Dean gifter sig med varandra. De har hittat en lag som säger att om båda parterna är föräldralösa så får man arrangera giftermålet åt dem.

CIA, ledda av agent Frank Marshall

- CIA fångar en av studenterna, slänger in dem i en van och börjar förhöra dem.
- CIA vill göra en deal med studenterna. Om studenterna går med på att agera som lockbete så att CIA (eller studenterna själva) kan träffa dinosaurien i ögat med en pil nervgift så kommer studenterna gå fria utan några som helst frågor. Annars kommer de sättas inför rättegång anklagade för att ha hjälpt en livsfarlig terrorist.
- CIA bestämmer sig för att anfalla dinosaurien med allt de har och hoppas på det bästa.

Blandat

- När studenterna avfyrar olafonium-pistolen råkar de träffa en oskyldig förbipasserande som också börjar förvandlas.
- Innan studenterna hinner avfyra olafonium-pistolen så snor Strindberg 7 benet och springer iväg. När de äntligen hittar hunden igen har den ett annat ben i munnen och det ben de tänkte använda är borta.

Om olafonium-pistolen råkar förstöras och man behöver en ny lösning på ens bekymmer

- Dr Olaf avslöjar att utöver den gigantiska olafonium-pistolen så finns det även ett olafonium-gevär han använde i Sverige för några år sen. Den har dock sina brister och kan råka explodera ifall den blir överhettad.

Om dinosaurien vill äta upp en annan spelare och SL inte vill låta den stackars spelaren dö för tidigt i äventyret

- Dinosaurien, som ännu inte har full kontroll över sin kropp, sväljer spelaren hel. På grund av sina radioaktiva egenskaper är det svagt självlysande inne i dinosauriens trånga magsäck. Där ligger andra saker som dinosaurien glufsats i sig. Spelaren behöver lista ut vad den skall göra – såsom skära sig ut eller få dinosaurien att spy – innan magsafterna saktar börjar fräta.
- Dinosaurien biter av spelarens ben. Dr. Olaf kan rädda spelaren och ge den nya robot-ben ifall spelaren snabbt tas till hans labb. Problemet är att han bara har ben av modell 'labrador'.

Arthur "King" Martinson

En bad boy med ett mjukt inre

Bakgrund

Arthur hade ingen lätt uppväxt. Hans pappa var kriminell, men inte särskilt bra på sitt "jobb". Han var för feg för att göra annat än att rycka väskor från gamla tanter. Peter, Arthurs storebror, var däremot tuff, orädd och hade ett öga för saker. Han sysslade med inbrott, utpressning och droger och blev snart ledare för ett litet kriminellt gäng.

Det slutade med att Peter hamnade i fängelse och att Martin togs hand om av socialen som ansåg att hans föräldrar inte var lämpade för att ta hand om honom. Arthur slussades mellan olika socialkontor och fosterhem. Han trivdes inte, men han vantrivdes inte allt för mycket heller.

Till en början följde Arthur i sin storebrors fotspår, men det blev ändring på det efter han besökt Peter på fängelset för första gången. Peter var förändrad, nervös och skakig. Dessutom ville han inte under några som helst omständigheter sitta ner under besöket. Arthur vågade inte tänka på vad han råkat ut för.

Arthur visste inte hur han skulle komma ifrån sitt kriminella liv, men allt verkade lite bättre när han fick en praktikplats på barnhemmet Little Garden. Barnen på barnhemmet hade övergivits av kriminella föräldrar och Arthur märkte att känslor vaknade upp inom honom som han aldrig hade känt förr. Medkänsla. Ansvar. En mening med livet.

På grund av dum byråkrati kunde inte barnhemmet anställa folk utan en officiell utbildning. Men när Arthurs praktikplats var slut så hjälpte barnhemmets chef Arthur att bli antagen på Superior Science Universitys hjälpprogram för att ta igen missade studier. När utbildningen väl var klar så var han varmt välkommen tillbaka till barnhemmet.

Arthur har nu gjort sina två förberedande år och är snart färdig med den riktiga utbildningen, men det har inte gått helt smärtfritt. Trots att han lämnat sitt kriminella liv bakom sig så älskar han fortfarande att bryta mot regler. Han har snott lite saker, fuskat på några prov och tagit lite lätta droger då och då. Han har också förfört skolans bibliotekarie och "lånar böcker" ganska ofta.

På grund av olika orsaker har studierna inte gått så bra som Arthur hoppats. Det finns så många söta flickor att förföra och så många roliga saker att göra, men det är inte det som är problemet. Skolans rektor, Bob Managar, hatar honom och gör livet surt för Arthur. Arthur är säker på att rektor Managar har tagit kontakt med varenda en av hans lärare för att få hans betyg sänkt.

Om Arthur inte fixar sina betyg så kan rektor Managar mycket väl få honom relegerad, vilket är det sista han vill. Han skulle förlora chansen att jobba på Little Garden och sen skulle han bli kriminell igen. Till sist skulle han hamna i fängelse och få lära sig den hårda vägen vad hans bror råkade ut för. Det finns inget Arthur fruktar mer än att hamna i fängelse, så detta får inte hända.

Som en sista utväg har Arthur anmält sig till att delta i ett extraprojekt hos en av skolans lärare. Om han sköter sig kan projektet säkra hans betyg och hans framtid blir säkrad.

Förmågor

Arthurs kriminella liv har gett honom flera nyttiga kunskaper om hur man dyrkar lås, tjuvkopplar bilar och snor saker ur folks fickor utan att någon märker det. Arthur är också ganska bra på slagsmål, och kan slåss med kniv.

Arthur har mycket god hand med barn, och barn tycks gilla honom av någon orsak. Ifall ett litet barn behöver tröstas eller piggas upp så vet Martin vad man skall göra.

Arthur är även en mycket bra gitarrist och är med i skolans band.



Relationer

Lysabelle Dellion – En av Arthurs klasskamrater som också skall delta i extraprojektet. Hon behöver rädda sina betyg på grund av dåligt uppförande mot lärare.

Lysabelle är jätterik, men ganska opopulär. Hon brukar ha fester i sin stora tomma villa som ingen kommer till. Arthur brukar komma av sympati, trots att det inte serveras alkohol, eftersom Lysabelle har visat engagemang för Little Garden och skänkt pengar till barnhemmet när det varit nära att gå i konkurs.

Philip Magog – En av Arthurs klasskamrater som också skall delta i extraprojektet. Han är lite sjuklig av sig och tar mycket tabletter. Han behöver rädda sina betyg på grund av dålig närvaro vid lektioner.

Philip är politiskt aktiv och med i skolans elevråd, men Arthur kände honom innan han blev 'korrekt'. När Philip var yngre så var han med i en ekoterroristgrupp som brukade göra brandbomber, och de brukade köpa material av Arthur och hans bror.

Philip är en av de få som vet hur mörkt samhället egentligen kan vara, precis som Arthur. Det har inte blivit ovanligt att de delar en fika i cafeterian och drar skämt om hur rå världen är.

Carol Timeton – En av Arthurs klasskamrater och en utbytesstudent från England. Hon har egentligen perfekta betyg och skulle inte behöva delta i extraprojektet för att kompensera. Hon vet inte själv varför hon fått sina betyg straffsänkta, men Arthur vet.

Arthur hade en sen kväll festat med skolans bibliotekarie Anna (som också råkar vara rektorns brorsdotter). Det var en privat liten fest och Arthur hade tagit med sig några lätta droger och tunga drycker för att liva upp stämningen. Biblioteket var en enda röra och det låg kläder och flaskor överallt.

Arthur hade av någon anledning pratat om Carol – hon är rätt snygg för att vara från England och brukar ofta komma och lyssna när skolbandet spelar – men sen hört att någon var på väg till biblioteket. Arthur gömde sig, men Anna var dock för påverkad och låg naken kvar på en madrass på golvet. Det var rektorn som kom in och han blev rasande och undrade vem så hade gjort så här mot henne. Då hade hon råkat sluddra Carols namn till svar. Ops.

Synd för stackars Carol, men tur för Arthur. Och lite lustigt, när man tänker efter.

Dean Bates – En av Arthurs klasskamrater som också skall delta i extraprojektet. Arthur är inte riktigt säker, men har hört att Dean behöver rädda sina betyg på grund av någon incident hos sjuksystemen.

Dean är lite konstig, eller snarare mycket konstig, men okej. Han tycks ha någon underlig relation med sin mor, men det är bäst att inte fråga. Han är med i skolbandet, precis som Arthur, och spelar saxofon och de brukar ha kul och repa tillsammans.

Rektor Bob Managar – Superior Science Universitys rektor. Rektor Managar är inte så förtjust i Arthur och skulle helst vilja se honom relegerad.

Anna Managar – Skolans sexiga bibliotekarie och Bob Managars brorsdotter, som Arthur förfört. Sen ”incidenten” har inte Arthur pratat med henne.

Peter Martinson – Arthurs storebror. Tidigare var han en tuff kille, men sen han hamnat i fängelse är han bara en skugga av sitt forna jag.

Dr. Olaf – Den lärare som skall leda extraprojektet. Arthur har aldrig hört talas om snubben förrän nu.

Craftville – Ett fullt normalt samhälle i delstaten Maine i nordöstra USA. Känt för sin fina skola Superior Science University, sitt fina zoo och i viss mån även för företaget Mama Mother's Factory of Meat (som gör allt från hamburgare till kattmat).

Carol Timeton

En duktig utbytesstudent från London med komplex

Bakgrund

Carol är född i en stor familj med fem syskon och fick därför jobba hårt för uppmärksamhet. Hon utmärkte sig tidigt genom att vara det intelligentaste barnet i familjen, och senare även i skolan som hon gick i. Hon kunde utan minsta ansträngning få bästa betyg i alla ämnena och det diskuterades att han skulle få hoppa över en, eller rent av två, årskurser. Skolans rektor ansåg dock att Carol hade mognadsproblem och inte passade i de högre åldrarna.

Mognadsproblem! Den förlusten skulle Carol aldrig glömma! I ett halvår var hon som förstörd – hon blev sjuk, fick vredesutbrott och kissade rent av i sängen två gånger. När hon kom tillbaka till skolan var hon efter, men det var bara skönt. Det gav henne mycket att arbeta med så att hon inte behövde tänka på sin stora förnedring. Hon lovade sig själv att aldrig misslyckas med något mer i hela sitt liv, och att allt skulle vara perfekt.

När hon blev äldre lyckades hon få ett stipendium som beviljade studier utomlands och hon fick möjligheten att studera på Superior Science University i USA. Om man går ut ur skolan så öppnas alla universitet i den engelskspråkiga världen för en, vilket skulle kunna ge Carol viss upprättelse.

Men nu håller allt på att gå åt helvete... igen...

Skolans rektor, Bob Managar, har utan anledning sänkt hennes betyg i olika kurser på grund av 'opassande uppförande'. Carol har rent av fått en varning om relegering om hon inte skärper sig, trots att hon inte har gjort någonting för att förtjäna en sådan varning. Hon vet inte ens vad det är för fel som hon har gjort. När hon tog kontakt med rektorn för att få en förklaring förlorade han humöret och skrek – "Spela inte dum, du vet nog vad du har gjort!"

Carol vågade inte säga emot, hon kanske skulle bli relegerad på fläcken, och valde istället att bita i det sura äpplet. Om hon inte låter det hela upprepas, vad det än nu var, så kanske allt går att ordna. Skolan har dessutom olika vetenskapliga extraprojekt som man kan delta i för att förbättra sina betyg. Egentligen känner Carol sig lite utpumpad, men hon har anmält sig till ett sådant projekt i alla fall. Hennes bräckliga själ skulle inte klara av ännu ett nederlag...

Förmågor

Carol eftersträvar alltid perfekta resultat och vet därför mycket om allt. Hon har dock varit lite stressad den senaste tiden och det har hänt att hon tagit fel. Hon har lovat sig själv att ta det lite lugnt, men det är svårt när det finns så mycket att göra.

Carol har lätt för att lära sig nya saker och förstå hur saker och ting fungerar. Hon läser även mycket snabbare än genomsnittet.

Carol är ganska bra att förklara saker för folk, och skulle kanske vara en bra ledare. Hon lägger ofta tid på att ge andra elever läxhjälp ("För att förbättra min sociala, verbala och pedagogiska förmåga.")



Relationer

Lysabelle Dellion – En av Carols klasskamrater som också skall delta under extraprojektet. Hon behöver rädda sina betyg på grund av dåligt uppförande mot lärare.

Lysabelle är jätterik, men är föräldralös och inte särskilt populär eller lycklig. Hon har svårt att få kompisar, men Carol har en god relation med henne. Carol brukar ofta hälsa på och hjälpa till med läxorna, men det har ofta slutat med att de suttit upp till sent på natten och druckit choklad istället. Lysabelle har svårt för att plugga och trots att hon är snäll är hon inget läshuvud.

Philip Magog – En av Carols klasskamrater som också skall delta under extraprojektet. Han behöver rädda sina betyg på grund av dålig närvaro vid lektioner.

Philip är politiskt intresserad och med i elevrådet. Han är nästan lika smart som Carol, men bara nästan. Eftersom han är den enda som kan hålla gott som jämna steg med Carol mentalt har det ofta blivit så att de gjort grupparbeten ihop med bra resultat.

Philip är lite småsjuk och tar många mediciner, och hade det inte varit för det hade han nog varit lika smart som Carol trots allt... så ibland har Carol varit glad för av hans handikapp, men sådana tankar är inte bra att tänka.

Arthur "King" Martinson – En av Carols klasskamrater som också skall delta under extraprojektet. Han behöver rädda sina betyg eftersom han inte pluggar vidare bra.

Arthur är en rebell och lite av en bad boy. Han spelar gitarr i skolbandet och Carol brukar försöka ta sig tid för att gå och lyssna på deras spelningar. Han har de senaste dagarna tittat underligt på Carol och det kan bara betyda en sak – att han är intresserad av henne.

Egentligen är Arthur inte hennes typ, men samtidigt är det något förbjudet och exotiskt över honom. Han är ju ganska gullig, och det är charmigt att hans smeknamn syftar till en av Englands största legender.

Dean Bates – En av Carols klasskamrater som också skall delta i extraprojektet. Carol är inte riktigt säker, men har hört att Dean behöver rädda sina betyg på grund av någon incident hos sjuksystemen.

Deans mamma är ägare till det stora företaget Mama Mother's Factory of Meat, medan Dean själv är ganska anspråkslös. Han är, liksom Arthur, medlem i skolbandet och Carol har ofta pratat med honom efter spelningarna. Han verkar trevlig, fast lite underlig, men det blir säkert bättre när man lärt känna honom.

Rektor Bob Managar – Superior Science Universitys rektor. Rektor Managar är ganska känd i vetenskapliga kretsar och har vunnit nobelpriset i litteratur. Tidigare hade Carol stor respekt för honom, men efter den orättvisa bestraffningen han har gett henne så är inte respekten lika stor.

Anna Managar – Superior Science Universitys bibliotekarie och Bob Managars brorsdotter. Carol har spenderat så mycket tid i skolans bibliotek så Anna är det närmaste hon har som sin bästa vän. Tyvärr jobbar Anna mycket och brukar inte ha tid över för Carol.

Anna är mycket vacker, vilket Carol avundas henne för.

Dr. Olaf – Dr. Olaf är den lärare som skall leda extraprojektet. Carol vet inte så mycket om honom, men har hört att han brukar hålla lektioner i robotik.

Craftville – Ett fullt normalt samhälle i delstaten Maine i nordöstra USA. Känt för sin fina skola Superior Science University, sitt fina zoo och i viss mån även för Mama Mother's Factory of Meat (som gör allt från hamburgare till kattmat).

Philip Magog

En blivande politiker med stora planer och ett mörkt förflutet

Bakgrund

Philip har alltid älskat naturen. När han var liten brukade han ta långa skogs promenader utanför staden, men han fick alltid gå dem själv eftersom hans mamma och pappa bara ville sitta inne hela dagarna och se på såpoppor.

För att få stimulans startade Philip och några likasinnade ungdomar en grupp med namnet Arga Djurs Front (Philip kom på namnet själv). De var alla vegetarianer och till en början satt de i varandras källare och pratade om hur de skulle kunna göra världen till en bättre plats och snackade skit om personer som de stämplat som miljöbovar. När de blev äldre började de klottra glåpor på affärer de inte gillade. Efter ett tag började de istället panga affärernas rutor, och till sist fick Philip en idé.

Philip hade lärt sig via internet hur man gjorde brandbomber, och han föreslog för gruppen att de skulle förstöra ett lager tillhörande det onda företaget Fur Fabrication. Allt gick som planerat, förutom en liten detalj. Det visade att lagret hade en nattvakt som brann inne på grund av dådet.

Polisen hittade aldrig förövarna, men Philip kunde ändå inte sova gott om natten. Han hade varit ansvarig för att en annan människa mist livet. Han valde att välja Arga Djurs Front – det här var inte rätt sätt för att förändra världen. Kanske skulle han slå sig in på en politisk bana istället? Om han fick en högt uppsatt post någonstans kunde han verkligen göra någon nytta. Tänk vad han skulle kunna göra som president – en ny och bättre värld där man slutade smutsa ner naturen och alla var lyckliga!

På senare år har de fabriker som Philip hatat fått sin hämnd. Philip bor tillsammans med sin familj i ett av de sämre områdena i staden Craftville, alldeles intill Fur Fabrications fabriker. Avgaserna har förstört Philips hälsa – han är mycket svagare än vad han var i sin ungdom och är nu beroende av ett tiotal olika tabletter han behöver ta dagligen. Det gör honom så ledsen att veta att sånt här hade kunnat förhindras om rätt folk satt vid makten.

Philip har studerat hårt inför sin politiska karriär och har toppbetyg i alla ämnen. Han går just nu på Superior Science University, en skola med ett mycket gott rykte. Skolan är även mycket sträng och har gett Philip hot om sänkta betyg – detta på grund av att Philip har skolkat en hel del på senaste tiden. Philips far har nämligen börjat få alkoholproblem så Philip har stannat mycket hemma för att ta hand om honom, men han har inte velat uppge detta till skolan eftersom han inte vill att det skall sparas i några register att hans far är alkoholist. Det skulle ligga honom i fatet ifall det kom upp under hans politiska karriär.

För att bättra på sina betyg har han valt att delta i en av skolans vetenskapliga extraprojekt över helgen, men det är bara en kortsiktig lösning. Hans far kommer att se till att han missar mer lektioner i framtiden, och dessutom finns risken att Philips hälsa blir ännu sämre. Då kan det bli tal om relegering och det skulle komma fram att hans far var alkoholist, och det skulle förstöra hans politiska chanser till upprättelse för all framtid...

Förmågor

Philip är kanske inte bäst i skolan på alla ämnen, men han har däremot toppbetyg i de flesta ämnen. Han är med i skolrådet och Green Partys ungdomsförbund (USAs motsvarighet till Miljöpartiet), och här därför god koll på hur byråkrati fungerar.

Vem som helst kan med lite tur fixa ihop en Molotov Cocktail, men Philip vet hur man gör mycket farligare brandbomber ifall han skulle behöva. Allt som behövs är lite kemikalier som man lätt kan hitta i olika affärer eller skolans kemilabb, till exempel.



Relationer

Lysabelle Dellion – En av Philips klasskamrater som också skall delta under extraprojektet. Hon behöver rädda sina betyg på grund av dåligt uppförande mot lärare.

Lysabelle är egentligen inte Philips typ av människa – en bortskämd kapitalistunge som kommer få arva alla sina pengar utan att lyfta ett finger. Tyvärr måste Philip erkänna att hon är en trevlig människa och att det inte är något fel på henne. Dessutom är det väldigt synd om henne, eftersom båda hennes föräldrar är döda.

Hon har svårt att få kompisar och brukar ha stora fester som ingen kommer till i sitt stora tomma hus. Philip har gått några gånger för att visa sin sympati, och hon har varit mycket tacksam.

Carol Timeton – En av Philips klasskamrater som också skall delta under extraprojektet. Philip har ingen aning om varför Carol skulle behöva förbättra sina betyg, för hon är redan bäst i skolan.

Carol är en utbytesstudent från England och som sagt skolans smartaste tillskott. Hon och Philip brukar ofta göra grupparbeten ihop, med mycket gott resultat. Carol respekterar Philip för att han är en av de få som klarar av att hålla jämna steg med henne mentalt.

Arthur "King" Martinson – En av Philips klasskamrater som också skall delta under extraprojektet. Han behöver rädda sina betyg eftersom han inte pluggar vidare bra.

Arthur är en rebell och lite av en bad boy, och har precis som Philip ett kriminellt förflutet. När Philip gjorde brandbomber var Arthur en av dem som langade ingredienser till honom.

Arthur verkar som Philip ha lugnat ner sig på senare år. De känner båda att de har något gemensamt eftersom de förstått vilken rå värld de lever i, och det har blivit många fikastunder i skolans cafeteria då de skämtat om världens orättvisor och brutalitet.

Dean Bates – En av Deans klasskamrater som också skall delta i extraprojektet. Philip är inte riktigt säker, men har hört att Dean behöver rädda sina betyg på grund av någon incident hos sjuksystemen.

Dean är Philips bästa kompis och även han vegetarian och de spenderar ofta tid ihop. Tyvärr är Deans mamma är chef för storföretaget Mama Mother's Factory of Meat, med Dean hatar henne och företaget lika mycket som Philip hatar Fur Fabrication.

Rektor Bob Managar – Superior Science Universitys rektor. Rektor Managar är ganska känd i vetenskapliga kretsar och har vunnit nobelpriset i litteratur.

Jonathan & Marta Magog – Philips feta föräldrar som mest sitter och tittar på såpoperor. Jonathan har fått problem med spriten och har börjat vandra omkring på stan och spy på saker.

Arga Djurs Front – Gruppen finns fortfarande, men åstadkommer inte så mycket utan Philips ledning. Det händer dock då och då att de begår vandalism och andra mindre brott.

Fur Fabrication – Ett företag med några fabriker i närheten av det område där Philip bor. De gör olika saker av päls och djurhud, till exempel handdukar, kläder och toapapper för rika människor.

Dr. Olaf – Dr. Olaf är den lärare som skall leda extraprojektet. Philip vet inte så mycket om honom, men har hört rykten i elevrådet om att de andra lärarna tycker att Dr. Olaf är lite knasig.

Craftville – Ett fullt normalt samhälle i delstaten Maine i nordöstra USA. Känt för sin fina skola Superior Science University, sitt fina zoo och i viss mån även för Mama Mother's Factory of Meat (som gör allt från hamburgare till kattmat).

Dean Bates

En svag själ med en underlig relation till sin moder

Bakgrund

Deans pappa dog under ”mystiska omständigheter” när Dean var nyfödd. Deans mamma sa att han dog i en olycka i köket, men Dean fick reda på sanningen av en mycket okänslig barnpsykolog. Deans pappa hade iklädd skogshuggarkläder tagit livet av sig genom att långsamt köra ner högerarmen i en avfallskvarn. Han hade även varit sminkad, burit smycken och haft damunderkläder i lila siden.

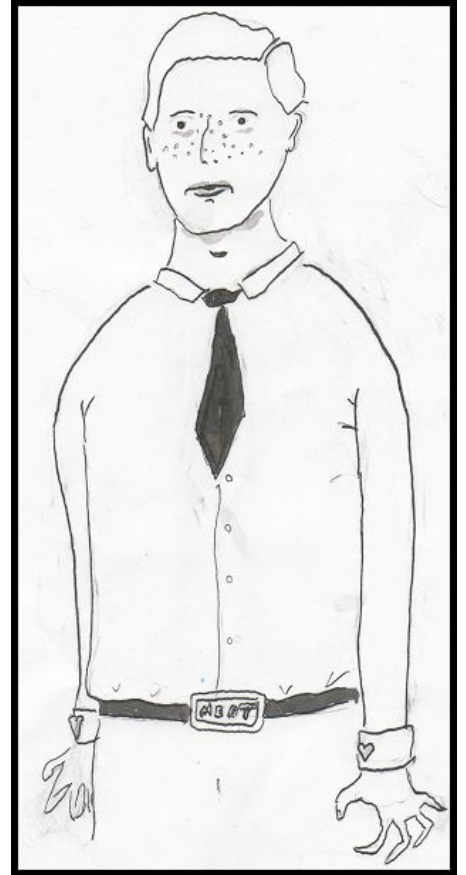
Dean har uppfostrats av sin mamma som är den stolta ägaren till Mama Mother’s Factory of Meat, som gör allt från hamburgare till kattmat. Dean har insett att hans mammas påverkan på honom inte kan ha varit hälsosam. Allt hon gör, det gör hon extremt. Är hon snäll så är hon extremt snäll – hon överöser Dean med kyssar, orealistiska kärleksord och presenter. Är hon leden så är hon extremt leden – hon slår sönder saker och gråter och säger att Deans far tog livet av sig för att Dean var en dålig liten baby.

Deans mammas plan har alltid varit att Dean skall driva Mama Mother’s Factory of Meat tillsammans med henne och bli hennes assistent. Dean är vegetarian och hatar kött, men det har han inte vågat säga till sin mamma. Dean hatar sin mamma också och skulle hellre dö än att jobba på fabriken... men hon har en sådan kontroll över honom, och hon är ju ändå hans mamma.

Dean har lyckades skjuta upp problemet genom att komma in på Superior Science University – en sträng skola med ett gott rykte. Han kanske skulle kunna bli läkare istället (och det gillar hans lilla mamma).

Studierna har gått ganska bra, men nyligen har Dean fått problem. När skolans sjuksyster gjorde en psykologiskt intervju med honom så kom hon in på hans mamma och undrade om hon inte var lite dominant. Det slutade med att Dean skrek ”DET ÄR INGET FEL PÅ MIN MAMMA” och slog till sjuksystemen på munnen. Rektorn blev rasade och ville egentligen relegera Dean från skolan, men valde istället att sänka hans betyg och ge honom en varning.

För att försöka bli vän med rektorn igen så har Dean valt att delta i ett vetenskapligt extraprojekt som en av lärarna håller i. Att bli utsparkad från skolan är det värsta som skulle kunna hända Dean. Då kommer hans mor att sätta klorna i honom för all framtid och han kommer få sitta i hennes knä och sköta räkenskaper medan hon viskar i hans öra. Åh nej...



Förmågor

Dean är duktig i skolan, men har tagit kvällskurser i första hjälpen och annat nyttigt som hjärt- och lugnräddning som en blivande läkare bör kunna.

Han är småduktig på musik. Han har spelat piano (på hans mammas begäran), men har i smyg börjat att spela saxofon och är med i skolbandet.

Han är en mycket duktig kock när det gäller vegetarisk mat, men den talangen visar han aldrig upp hemma. Hemma är han inte vegetarian, för det skulle hans mor aldrig godkänna. Hellre svagt, eller snarare starkt, illamående än att väcka den björn som sover.

Relationer

Lysabelle Dellion – En av Deans klasskamrater som också skall delta under extraprojektet. Hon behöver rädda sina betyg på grund av dåligt uppförande mot lärare.

Lysabelle är jätterik, men föräldralös och olycklig (tänk hur lycklig Dean skulle vara om båda hans föräldrar var döda). Eftersom både Dean och Lysabelle kommer från rika familjer så spenderade de mycket tid som barn ihop på fina middager för societeten i staden. Efter det har de även träffats några gånger för stödgruppen för ungdomar som förlorat en eller båda av sina föräldrar.

Philip Magog – En av Carols klasskamrater som också skall delta under extraprojektet. Han behöver rädda sina betyg på grund av dålig närvaro vid lektioner.

Philip är politiskt intresserad, är med i elevrådet och vegetarian, precis som Dean. Philip var först skeptisk när han fick reda på att det var Deans mor som drev Mama Mother's Factory of Meat, men när han fick reda på att de båda hatade kött lika mycket så var det inga problem. Nu för tiden är de bästa vänner och spenderar mycket tid ihop.

Arthur "King" Martinson – En av Philips klasskamrater som också skall delta under extraprojektet. Han behöver rädda sina betyg eftersom han inte pluggar vidare bra.

Ibland önskar Dean att han var som Arthur. Arthur är populär, självsäker och vet hur man får kvinnor. Arthur är liksom Dean med i skolbandet, spelandes gitarr, och han och Dean brukar ofta repa ihop.

Carol Timeton – En av Philips klasskamrater som också skall delta under extraprojektet. Philip har ingen aning om varför Carol skulle behöva förbättra sina betyg, för hon är redan bäst i skolan.

Carol är utbytesstudent från England. Hon är lite underlig, men trevlig och brukar komma och lyssna när skolbandet spelar. Fast hon kommer nog mest för att lyssna på Arthur. Inga söta tjejer kommer och lyssnar för Deans skull, förutom hans lilla mamma förstås.

Rektor Bob Managar – Superior Science Universitys rektor. Rektor Managar är ganska känd i vetenskapliga kretsar och har vunnit nobelpriset i litteratur.

Agatha Bates – Deans lilla änglamamma som styr Mama Mother's Factory of Meat och Dean med järnhand. Hon har mjuka sidor som att hon brukar baka bullar till Dean som han kan ta med sig till skolan, och hårda sidor som att hon har ett tungt jaktgevär hängande på sitt kontor för "säkerhets skull".

Dr. Olaf – Dr. Olaf är den lärare som skall leda extraprojektet. Dean vet inte så mycket om honom, men har hört att rektor Managar rekryterade honom när han tog emot sitt nobelpris i Sverige.

Craftville – Ett fullt normalt samhälle i delstaten Maine i nordöstra USA. Känt för sin fina skola Superior Science University, sitt fina zoo och i viss mån även för Mama Mother's Factory of Meat.

Lysabelle Dellion

En olycklig och talanglös arvtagerska till en stor förmögenhet

Bakgrund

Lysabelles liv började bra. Hennes föräldrar var ett av de rikaste paren i staden och uppfostrade Lysabelle med kärlek och omtanke. Livet var en underbar dröm tills hon var åtta år och hennes föräldrar dog i en seglingsolycka. Lysabelle hade velat följa med, men pappa hade sagt att de bara skulle vara borta ett par timmar. Han ljög...

Efter att hennes föräldrar lämnat henne så kom familjens advokatfirma och började prata testamente. De pratade om termer och regler som hon inte förstod. Kärnan av det hela var att Lysabelle var för liten för att ta emot pengarna, men att hon skulle få bo kvar i sin stora tomma villa och få en riklig månadspeng utbetalad till sig (vilket sköttes av advokatfirman). I vanliga fall skulle hon få sina pengar när hon blev myndig, men här fanns det ett speciellt kriterium – hon skulle vara tvungen att avsluta en universitetsutbildning, annars skulle alla pengarna tillfalla välgörenhet. Inte heller var hon tillåten att röka cigaretter eller inta alkohol – skulle hon kommas på med detta så skulle hon även då förlora alla sina pengar.

Lysabelle kunde inte tro att det var sant, det lät inte som något hennes föräldrar kunde ha velat. Hennes far visste att hon hade läs- och skrivsvårigheter, varför ville han straffa henne? Men hon var bara åtta, men advokaterna var gamla och många, så hon hade inget val.

Lysabelle misstänkte inte att något var fel förrän flera år senare. En vän till hennes far, Jonathan McFaun, nämnde en gång att han trodde att advokaterna inte körde rent spel. De ville att Lysabelle skulle misslyckas för då skulle pengarna hamna i deras fickor och inte alls till välgörenhet som de sa.

Lysabelle går nu på Superior Science University, en skola med ett mycket gott rykte. Skolan är dock mycket sträng, och det har gett Lysabelle problem. Vid upprepade tillfällen har Lysabelle varit uppkäftig mot olika lärare som har ifrågasatt hennes intelligens. Detta har lett till att skolan har sänkt hennes redan rätt så låga betyg – blir de mycket lägre kan de bli tal om att hon relegeras och får lämna skolan. För att förbättra sina betyg har Lysabelle valt att delta i ett vetenskapligt extraprojekt som en av lärarna håller i under helgen.

Det finns en specialklausul i hennes fars "testamente" som säger att hon förlorar rätten till alla sina pengar ifall hon skulle bli relegerad från en utbildning. Detta skulle glädja advokatfirman oerhört, och Lysabelle skulle antagligen inte ens få bo kvar i sin stora tomma villa utan hamna på gatan. Hon vet inte hur länge hon skulle kunna överleva där...

Förmågor

Lysabelle är ganska talanglös och det vet hon om. Livet har egentligen inte varit något annat än en serie misslyckanden och hon klarar sina skolämnen med nöd och näppe.

Lysabelle har inte haft det lätt socialt heller och har aldrig lyckats bli populär, trots att hon har försökt. Hon har haft flera stora fester i sin tomma och stora vill, fast det var nästan ingen som kom – det är inte så lätt att ha roliga fester om ingen får röka eller dricka.

Trots att hon inte har tillgång till sin förmögenhet så får hon fortfarande en stor månadspeng, så hon kan köpa vad hon vill. Hon har inte köpt så mycket de senaste månaderna, så nu har hon lite extra. Hon skulle kunna gå och köpa en dyr bil utan att blinka.



Relationer

Philip Magog – En av Carols klasskamrater som också skall delta under extraprojektet. Han behöver rädda sina betyg på grund av dålig närvaro vid lektioner.

Lysabelle har inte pratat så mycket med Philip innan, men vet att han är politiskt intresserad och medlem i elevrådet. Men han verkar snäll, tycker om djur och vill att alla människor skall ha det rättvist.

Carol Timeton – En av Lysabelles klasskamrater som också skall delta under extraprojektet. Lysabelle har ingen aning om varför Carol skulle behöva förbättra sina betyg, för hon är redan bäst i skolan.

Carol är en utbytesstudent från England och är ganska snäll. Carol brukar komma och hjälpa Lysabelle med läxorna. Lysabelle hatar läxor, men hon älskar att ha Carol på besök och det brukar sluta med att de sitter upp till sent på kvällen och dricker choklad istället.

Arthur "King" Martinson – En av Lysabelles klasskamrater som också skall delta under extraprojektet. Han behöver rädda sina betyg eftersom han inte pluggar vidare bra.

Arthur är en rebell och lite av en bad boy, men trots det har han varit ganska trevlig mot Lysabelle. Han är en av de få som brukat komma på hennes misslyckade fester.

Förr i tiden jobbade han på ett barnhem som hette Little Garden, och Lysabelle har ofta skänkt pengar och leksaker till barnen.

Dean Bates – En av Deans klasskamrater som också skall delta i extraprojektet. Carol är inte riktigt säker, men har hört att Dean behöver rädda sina betyg på grund av någon incident hos sjuksystemen.

När Dean och Lysabelle var små så brukade deras familjer spendera tid med varandra eftersom Deans mamma var chef för storföretaget Mama Mother's Factory of Meat.

Dean har upplevt samma sorts sorg som Lysabelle eftersom han förlorade sin pappa när han var väldigt liten. Tidigare gick han och Lysabelle i samma stödgrupp för barn som förlorat sina föräldrar.

Rektor Bob Managar – Superior Science Universitys rektor. Rektor Managar är ganska känd i vetenskapliga kretsar och har vunnit nobelpriset i litteratur.

Jonathan McFaun – Lysabelles fars bästa vän, och ett stort stöd för Lysabelle. Han driver stadens fängelse och hon har alltid varit välkommen i hans hem.

James Grey sr. – Huvudadvokat för familjens firma. En tråkig och obehaglig man som längre kanske inte vill Lysabelles bästa.

Dr. Olaf – Dr. Olaf är den lärare som skall leda extraprojektet. Lysabelle vet inte så mycket om honom, men har hört att han brukar hålla lektioner i paleontologi.

Craftville – Ett fullt normalt samhälle i delstaten Maine i nordöstra USA. Känt för sin fina skola Superior Science University, sitt fina zoo och i viss mån även för Mama Mother's Factory of Meat (som gör allt från hamburgare till kattmat).

Agent Brun

En av styrkans finaste agenter och utredare. Agent Brun har haft en lång och trogen tjänst inom SÄPO och har alltid följt agenturens lagar och förordningar till punkt och pricka. Att rätt skall vara rätt, det är vad han alltid sagt, och han ser till att andra säger det också.

Agent Brun börjar bli gammal och har nu bara två dagar kvar till pensionen. Det här är hans sista uppdrag där han leder en grupp på fem agenter, sig själv inräknad.



Agent Frukt

Agent Frukt hatar sitt liv, men inte lika mycket som han hatar sitt jobb. Han har tidigare försökt ta livet av sig, men klandrade till det. Det slutade med att han istället bröt lårbenshalsen och blev sjukskriven. Han är nu ute på uppdrag, under ledning av Agent Brun, uppe i Norrland av alla ställen – den platsen han hatar mest i Sverige näst efter sitt eget hem.



Agent Bär

Agent Bär har inte tillhört styrkan en lång tid men har redan gjort ett namn för sig. Han är förvånansvärt duktig och har redan vunnit rykte av att vara drivande och ambitiös.

Även på hemmaplan går allt bra för Agent Bär. Han har nyligen gift sig och han och hans fru planerar att flytta ut till landet och skaffa barn till sommaren. Det är tankar som värmer under det uppdrag i Norrland han nu skall på.



Agent Russin

Agent Russin älskar sitt jobb, men det verkar som om han inte kommer få ha kvar det länge till. Alla hans uppdrag tycks sluta i olycka. Under det senaste lät han en chilensk terrorist rymma och hon har nu dödat över tvåhundra människor i Sydamerika.

Agent Russin är hotad med uppsägning så nu måste han skärpa sig. Han skall nu med på ett uppdrag i Norrland och det är hans sista chans att visa att han duger.



Agent Nötter

Agent Nötter hatar uppdrag i fält – de är farliga och slutar bara med att gott folk dör i onödan. Han har redan förlorat tre av sina bästa vänner under olika uppdrag och för att det aldrig skulle hända igen så såg han till att få ett enkelt kontorsjobb. Hans nuvarande jobb är att utvärdera invasionsrisken från Norge, en ganska lugn uppgift som han uppskattat mycket.

Nu har han blivit medtvingad till ett fältuppdrag i alla fall. Några agenter har på kort varsel blivit kallade till ett uppdrag i Norrland, och han var tvungen att följa med för att han var den enda i närheten som kunde köra den helikopter som skulle användas under uppdraget.



Namnlista (sorterad efter förnamn)

Agatha Bates	Deans dominanta mor och chef för Mama Mother's Factory of Meat.
Anna Managar	Rektorns brorsdotter och skolans bibliotekarie. Har nyligen blivit förförd av Arthur och hittades naken i biblioteket, men Carol fick skulden.
Arga Djurs Front	Illegal grupp som Philip tidigare var medlem i.
Bob Managar	Rektor för Superior Science University. Ganska sträng och otrevlig. Hittade Olaf i Sverige när han fick ta emot nobelpriset i litteratur och erbjöd honom jobb på skolan.
Craftville	Staden där huvudäventyret utspelar sig. Ligger i delstaten Maine i nordöstra USA. Känt för Superior Science University och Mama Mother's Factory of Meat.
Frank Marshall	Ledare för CIA-agenterna. En typisk amerikansk agent som gillar när saker exploderar men ogillar ryssar och araber. Har förföljt Olaf en längre tid och är nära när äventyret börjar.
Fur Fabrication	Ett företag som gör konstiga saker av djur. Har giftiga fabriker i det område Philip bor. Är egentligen ett dotterbolag till Mama Mother's Factory of Meat och får restprodukter från dem.
James Grey sr.	Lysabelles elaka advokat som bara är ute efter att sno hennes pengar.
Jonathan Magog	Philips alkoholiserade far. Vet om att Philip varit ansvarig för en annan mans död.
Jonathan McFaun	Chef för stadens fängelse (där bland annat Peter Martinson sitter fängslad). Vän till Lysabelles far.
Little Garden	Barnhemmet där Arthur tidigare jobbat. Lysabelle har skänkt pengar och leksaker till det.
Mama Mother's Factory of Meat	Ett inferno av kuggjul, maskiner, skorstenar och kött. Ägs av Deans mamma.
Marta Magog	Philips mor.
Moberg Bunker Lab	Dr. Olafs labb i inledningen.
Olaf	Professor från Sverige. Sysslar med paleontologi (läran om dinosaurieben) och robotik. Utför ett misslyckat experiment i Sverige och flyr sen till Sverige efter att ha blivit erbjuden jobb av Bob Managar.
Peter Martinson	Arthurs storebror. Sitter fängslad i stadens fängelse.
Strindberg 4	Olafs hund i inledningen. Säpo-agenterna hittar hunden död av en hjärtattack. Hunden har ett yttre metallkranium.
Strindberg 7	Olafs hund i huvudäventyret. Har robotbakben.
Superior Science University	Den skola där spelarna går. Är känd över hela USA.