

Prometh eus

m i s s t a g ett scenario till BSK 17 av Fredrik Eng



*"Materialet som följer är endast avsett för
spelledare. Den som tänker delta i äventyret
med en rollperson skall inte läsa vidare. SL bör
läsa hela äventyret noggrant innan spelet
börjar."*

Förord till Mutantäventyr (1985)

Inledning

Ett par första ord

Idén till ”Prometheus Misstag” uppkom, precis som många andra scenaroidéer, under arbetet med ett helt annat scenario med ett helt annat tema som genomfördes för nästan precis ett år sedan på Borcon XVI. Jag har länge velat skriva ett scenario baserat på grekiska gudasagor, och berättelsen om Atlantis känns som en bra infallsvinkel, eftersom man också kan dra paralleller till vår egen tid.

Samtidigt vill jag också få in någon form av tanke i spelet. Min ursprungstanke framkom alldeles ypperligt tydligt under provspelningen, nämligen konflikten mellan ödet och den fria viljan. Vilka ting kan vi egentligen styra över i vår tillvaro, och vilka är förutbestämda. Kan man överhuvudtaget tro på en fri vilja om man samtidigt är övertygad om ödets makter?

Kanske är inte din spelgrupp lika filosofiskt intresserad; kanske är de till och med pubertala kortspelare utan världsbegrepp. I vilket fall tror jag ändå att ni kommer få en trevlig stund, för berättelsen fungerar alldeles utmärkt även utan eftertanke...

Angående faktabakgrunden

Det verkar kanske absurt att tala om fakta när det gäller att gripa sig an en mytisk berättelse, men jag har gjort mitt bästa för att knyta ihop trådar av forskning och historiska dokument för att göra scenariot så trovärdigt som möjligt (även om många moment måste ses som mycket otroliga...)

Allt material om beskrivandet av Atlantis är hämtat från det enda historiska dokument som finns bevarat, nämligen Kritias, en av Platons dialoger. Platon (427 f.Kr – 347 f.Kr) är den enda källa som har beskrivit öns existens, och all annan forskning och diskussion kring ämnet har faktiskt utgått från denna 20-sidiga skrift, som tyvärr inte är fullkomligt komplett. (Sen måste förstås tilläggas att Platon inte skrev dessa dialoger utifrån upplevd erfarenhet av Atlantis, utan skrev ned vad som traderats muntligen under ett hundratal år och som påstås komma från en prästorden i Egypten)

Det är inte belagt att Atlantis innevägnare hade utposter runt omkring i världen (t.ex. norr om polcirkeln), utan bara något som jag själv finner troligt med tanke på deras tekniska överlägsenhet och det faktum att de enligt Platon hade god kännedom om andra folk på jorden. Min förklaring (som nämns i Dareios karaktär) är att den sällsynta metallen orichalcum (som nämns av Platon) bryts någon stans i norr, och att båttrafiken i den regionen där ”fyren” är lokaliserad var ganska omfattande. Jag har inte heller försökt berätta *var* på jorden ön låg, eftersom detta inte uttrycks klart och är något som har diskuterats vilt genom åren. (Både månen och Sverige har föreslagits som troliga platser.)

All forskning som nämns i forskarnas karaktärer är mer eller mindre korrekt. Språkvandringen över den eurasiska kontinenten är bevisad, och likheterna mellan t.ex. sanskrit (Indien) och latin (romarriket) är uppenbara. På samma sätt är de indoeuropeiska invasionerna historiska fakta. Däremot är teorin om de högstående civilisationerna inte lika självklar, även om den stöds av en hel del forskare (bl.a. svensken Dag Stålsjö).

Vem var egentligen den där Prometheus?

Scenariot bygger på en grekisk mytologisk tradition. Det kan tyckas som om den religionsutövning som eventuellt fanns på Atlantis borde sett ut på något annat sätt eller som högst vara ett tidigt förstadium till de grekiska berättelserna, men eftersom Platons material är så influerat av hänvisningar till grekiska gudar och personligheter har jag bestämt mig för att följa detta, hur ologiskt det än må verka.

För dem som inte kan någonting alls och som låg och sov på historiektionerna tänkte jag (mycket) snabbt redogöra för viktiga personligheter som kan tänkas dyka upp under scenariots gång. Trots att det som skrivs här nedan nästan är kätterskt sammanfattat är det trots allt den äkta gudasagan.

Den förnämste bland grekernas gudomligheter var *Zeus*, ljusets och himmelens gud, som härskade över allt i naturen. Han tog makten över världen från sin far, *Kronos*, med hjälp av monstrosa, enögda underjordsvarelser, *cykloper*. Dessa smidde åt honom det vapen som kom att bli hans symbol, nämligen den ljungande blixten. Tillsammans med sina bröder delade han upp världssalltet. Zeus blev världens härskare, *Poseidon* blev havets herre och *Hades* fick härskas över underjorden och de döda.

Vid denna tid fanns ännu inga människor på jorden. *Prometheus*, en av *titanerna*, danade en gång några människobilder av lera och gjorde dem sedan levande. Men då dessa varelser ingenting hade fått från

himlen, liknade de djur mer än människor och blev dömda av Zeus att förgås. Prometheus försökte då att bringa ner från himlen det, som hans skapelser behövde för att bli verkliga människor, nämligen den himmelska elden, som han gav till jordvarelserna.

I Zeus ögon var detta en stor förbrytelse och titanen blev därför mycket hårt straffad. Han lät smida fast Prometheus vid en klippa på ett högt berg och lät en gam komma dit för att hacka i sig hans lever. Under natten växte levern till igen och vid gryningen återkom gamen, försvann på natten, återkom nästa dag, osv.

Därefter utförde Zeus sitt beslut att förgöra de av Prometheus danade människorna. Han lät en väldig flod uppkomma som dränkte alla människor förutom Prometheus son *Deukalion* och hans hustru *Pyma*. Dessa två räddade sig på ett skepp som Deukalion på sin faders tillsägelse hade byggt innan floden kom, och de kunde efter nio dagars seglats åter gå i land och dana nya människor, denna gång under Zeus överinseende.

Det finns även en del andra gudar som är intressanta för scenariot, huvudsakligen då Apollon och dennes son Askletios, men dessa två och historien bakom dem beskrivs utförligt i en av karaktärerna, så jag fyller inte ut ytterligare sidor med att berätta om dem.

I övrigt rekommenderar jag en lärobok i historia, Jeopardy och en stjärnkarta.

Mina tillägg till historien

För att det skall bli någon form av dramatik i scenariot har jag förstås modifierat ett antal saker i historierna. Allt för konsten.

Prometheus skapade människorna, men gav bara elden till en del. Dessa bodde på ön Atlantis, och var i princip avgränsade från resten av världen. Intentionen var förstås att sprida den till hela världen, men så fort Zeus såg vilken makt Atlantis befolkning plötsligt fått, bestraffade han Prometheus enligt berättelsen. Människornas straff kom först senare, då Zeus ville undersöka hur de hanterade sin gåva. När det blev uppenbart att människornas utvecklingsmöjligheter och framgångar blev för stora straffade han hela Atlantis, och även resten av världen, på det sätt som ursprungsberättelsen säger.

Vad gäller Askletios blev han egentligen dödad av Zeus på grund av att han upprepade gånger uppväckt döda och snuvat Hades på själar, men här väcker han bara en till liv, nämligen *Kassandra*, i slutet av berättelsen, och blir omedelbart straffad.

Dessutom har gudarna, före Atlantis undergång sitt säte i Atlantis tempel. Först efter undergången flyttar de vidare till Olympen.

Vad som gör allting ännu roligare...

...är att det här scenariot på vissa sätt skiljer sig från andra konventionella friformscenarion beroende på att varje spelare spelar två karaktärer. Sammanlagt finns följaktligen tio stycken karaktärer i scenariot.

De två karaktärerna spelas inte samtidigt utan hör hemma i olika delar av scenariot. Varje spelare förfogar över en karaktär som är forskare långt upp i norr, under slutet av 1999, och en karaktär som bor och lever på Atlantis. Det riktigt spännande är att spelarna, genom handouts, paralleller och lite sunt förnuft, vid slutet på scenariot kommer att inse att båda karaktärerna egentligen är en och samma!

Handlingen i korthet

I berättelsen följer vi två handlingar. Den ena utspelar sig på Atlantis under de sista månaderna före undergången och den andra utspelar sig i vår tid, mitt i den arktiska vintern. Sekvenser från de två handlingarna varvas hela tiden, men de nutida är kortare än de dåtida, och fyller en funktion genom att rama in händelserna på Atlantis.

Scenariot börjar med att fem forskare befinner sig på en båt på väg norrut för att undersöka fynd som biologer stött på under en expedition i närheten av Grönland. Fyndet visar sig vara överdelen av en fyr, en kvarleva från Atlantis storhetstid. I fyren finner forskarna olika saker som får dem att minnas längre och längre bakåt i tiden, ja till slut ända tillbaka till Atlantis.

Parallellt spelas historien på Atlantis. Under en stjärnklar himmel vigs Semonides till krigare och en stor fest hålls till hans ära. Dagen efter detta besöker han, tillsammans med sina vänner, traditionsenligt templet i Atlantis mitt för att fråga oraklet om framtiden. Svaret blir inte vad han hoppats och han lämnar templet mycket nedstämd. Ett par månader senare upptäcker Filips syster *Kassandra* strandade valar nere vid stranden och i samma stund hörs stridstrummor ljuda. Semonides,

tillsammans med vänner och de andra krigarna får veta att gudarna beslutat lämna Atlantis och att människorna skall bli straffade för sin arrogans. Askletios, Apollons son, leder spelarna upp i det höga och förbjudna tempeltornet för att rädda dem, men faller själv offer för Zeus vrede när han försöker rädda Cassandra från att drunkna efter det att templet och hela ön slagits i spillror. Efter timmar i iskallt vatten räddas spelarna av en stor ark.

Den sista delen av scenariot utspelas återigen i fyren där forskarna nu börjar inse att de i själv verket är samma personer som de som överlevde katastrofen på Atlantis. I samma stund avslöjar sig en av dem att vara Apollon själv, som liksom sonen, räddat dem undan ännu en undergång. Vatten börjar strömma in och det står plötsligt klart att världen därutånför störtar samman och att jorden, som de själv känt den gått mot sitt slut.

Karaktärerna i korthet

Dareios – Robert Wilson

Dareios är en kunskapsstörstande naturvetare vars största ambition är att kvalificera till akademien på Atlantis för att bilda sig mer. Robert liknar Dareios, men har större tilltro till vetenskapen än gudarna, och har förvandlats till en tvivlande ateist.

Semonides – William Huggin

Semonides är den ädle krigargestalten som skulle offra vad som helst för det han ser som rättfärdigt. Stark patriot och hjältepersonlighet. William har studerat folkvandringar och krigsförlopp och dragit slutsatser om ett härskarfolk med ett specifikt ursprung.

Filip – Paul Feldman

Filip är en poet, skådespelare och trubadur. Tar lätt på livet och har breda sociala kontakter. Hans syster Cassandra är kärleksföremål för både Dareios och Semonides. Paul är språkforskare och har studerat utbredningen av språken och likheten mellan Europas och Asiens språkbruk.

Peleus – Fredrich Bessel

Peleus tror sig inte kunna kontrollera sitt eget öde och är rädd för gudarnas makt. Cynisk och arrogant och nervös inför framtiden. Fredrich är en liknande karaktär med klart pessimistiska drag och forskare i religionsrörelser och likheter mellan dem.

Askletios – Apollon

Askletios är Apollons son och en duktig läkare. Han kan inte bara läka sår och bota sjuka, utan också väcka döda. Han dödas av Zeus på grund av detta, då Hades beklagat sig. Apollon blir så förkrossad och arg att han hämnas på Zeus och stiger ned från Olympen. Sonens död ger även Apollon anledning att rädda de fyra andra karaktärerna från den stundande undergången. Apollon besitter förstås en hel del övernaturliga förmågor och kan i princip göra vad som helst (växa ut ringar på ryggen, ändra utseende, bli osynlig, typ...), men avslöjar inte sin identitet förrän efter det att undergången inträffat.

Allt klart? Då kör vi!

Finns det några frågor angående scenariots uppbyggnad eller karaktärerna är du självklart välkommen att ta kontakt med mig. Mitt telefonnummer är 031-288982 och jag kan även nås på mail: fredrik@lyran.org.

Annars önskar jag er lycka till med ledandet och jag hoppas att ni har roligt och mår bra. Och glöm inte att lämna in lagbedömningen omedelbart efter spelets slut. Vi ses på spelardarträffen klockan 11.00 lördagen den 6 november. ASF är med er.

Tack för visat intresse och för hjälp med spelledandet.



1 – Genom is och snö

Handlingen

Forskarna tillsammans med Apollon anländer med stor båt till en mindre ö i närheten av Grönland, hittar något i isen och upptäcker det första beviset på Atlantianernas närvaro.

Stämning och bakgrund

Det är i slutet på 1999 som forskarna hittar spåren efter Atlantis i isen. En biologisk expedition har ett par veckor tidigare meddelat att de hittat spår av bearbetat järn i marken och hört av sig till universitetet. Eftersom de inte haft med sig tillräckliga verktyg har de heller inte förmått bryta igenom metallagret. Expeditionen hämtade isprover för att undersöka bakterieflora och djurliv och har daterat isen närmast metallen till att vara över 7.000 år gammal.

James Van Allen, en rik aristokrat från Canada, har intresserat sig för detta fynd och samlat ihop medlemmar till en expedition för att undersöka dem. Det som egentligen intresserar Van Allen är expeditionens medlemmar, som alla är kvarlevande från Atlantis, och därmed ganska ruggigt gamla. Van Allens riktiga identitet är att han är Apollon själv och har en del personliga anledningar till att, inte bara samla ihop dessa kvarlevande, utan också att rädda dem från nästa stora syndaflod som han vet är i antågande.

Stämningen under hela forskningsexpeditionen är mörk och avvaktande. Det finns inte någon direkt skräckkänsla som lurar, utan snarare bara mörker och melankoli. Vädret är avskräckande på utsidan, men när de väl kommit in i fyren blir ovädret något sekundärt och hörs bara som ett brus där ute. Annars är det kallt, tyst och orörligt i fyren. Nästan som om tiden frusit till is den också.

Båten

Spelarna har under de senaste dagarna färdats på ett forskningsfartyg, som lagt ut från en liten hamn i Newfoundland, Canada. Siktet är ställt på en mindre ö strax söder om Grönland. Fartyget är inte speciellt stort, utan rymmer bara runt 10 personer. Förutom spelarna finns en besättning på ytterligare 3 personer; en kapten, en styrman och en maskinist, som är ansvariga för driften. Båten ägs av James Van Allen och är utrustad med senaste teknologin som GPS, satellittelefon, autopilot osv. Det är ingen skönhet, men under det hårda plåtskalet döljer sig ganska mycket...

När scenariot börjar är spelarna i princip framme. Båten är förstas för stor för att lägga till med, och man får därför använda en mindre, halvöppen motorbåt för att ta sig i land. Rimligast är om någon ur besättningen kör dem och sedan kör tillbaka båten och väntar på att hämta upp dem igen. Det blåser ordentligt, och med tanke på att de passerat polcirkeln och det är ganska nära midvinter befinner de sig i den arktiska natten (d.v.s. det blir inte ljus ens på dagen). Det är kallt, runt 12 minusgrader, så det förväntas av spelarna att de tar på sig ordentligt.

I packningen de tar med sig finns ficklampor, flares, satellittelefon, kompass, kartor, vatten, tändstickor, tändvätska, metalldetektor, spadar, hackor, isborrar, förstahjälpenlåda, rep, klätterutrustning, torra strumpor o.s.v. Spelarna har förstas möjlighet att lägga till saker till sin packning efter önskemål, så länge det inte rör sig om något allt för underligt.

Landstigningen

Spelarna är tvungna att åka med båten en stund för att hitta en lämplig plats att stiga iland från. Blåsten och mörkret gör vattnen förrädiska. Stora, mörka, höga vågor kastar båten fram och tillbaka, något som lämpar sig väl för en dramatisk beskrivning. Visa att det är naturmakterna som bestämmer!

När spelarna väl lyckas ta sig i land är det förstas med möda, och besättningsmannen försvinner snabbt ut i mörkret igen. Med hjälp av GPS börjar de gå mot den plats som James Van Allens forskare pekat ut.

Toppen på berget

Vandringen går längs strandkanten och sedan uppåt för en relativt brant klippa (klätterutrustning behöver inte användas). Allt är belagt med is och berget kan inte ses alls. På toppen av klippan öppnar sig en plåtå och härifrån är det inte långt till det som är rester från den gamla expeditionen. En översnöad spade, nedkörd i marken, markerar platsen. Vinden blåser ännu friskare här uppe..

Bakom spaden finns en djup hålighet där biologerna tagit sina isprover. Den översta delen av håligheten, ungefär en meter, består av relativt lös snö. Under denna nivå börjar isen och ett fyrkantigt hål på 1,5 gånger 1,5 meter löper nedåt ytterligare tre meter. I botten ligger för närvarande en hel del snö och spelarna måste gräva en del för att komma åt metallen där under.

Spelarna börjar rimligtvis borra, gräva och hacka, och kommer slutligen komma fram till ett golv av metall (rostfritt förvisso, men ändå i uselt skick och mycket tunn). Med hjälp av verktyg kan man ganska lätt ta sig igenom, och i öppningen blickar de bara ner i mörker.

Vill du lägga ett lite mer filmatiskt actionmoment i scenen kan du låta spelaren som står och bänder/borrar/bankar upp luckan falla ner i hålet så fort metallen blivit tillräckligt försvagad. Snö och is kommer också att rasa en hel del och formligen dränka spelaren där nere. Och han kan inte se något förrän någon slänger ner en ficklampa.

När någon kläcker den briljanta idéen att antingen klättra ner eller tända en ficklampa kan du beskriva vad som döljer sig där nere.

Fyren

Under spelarna öppnar sig ett cirkulärt rum. Golvet befinner sig ungefär fyra meter under öppningen så klätterutrustning eller böja-på-knäna-hopp kommer väl till pass. Längs med väggarna på rummet finns fönster. Varje fönster är ungefär en meter brett och en och en halv meter högt och gjort av glas (som INTE spruckit trots trycket av isen utanför).

I mitten av rummet finns en stor kristall (fotbollsstorlek) fastsatt på en stenpelare. (Förklaring för idioter: detta är alltså lampan till fyren). Hur man får den att lysa är inte klart.

Vid sidan av pelaren finns på golvet en lucka i metall, som uppenbarligen är stängd inifrån. Det lär ta ett tag för spelarna att få upp den även med verktygen.

På pelaren finns en inskription inristad, som Paul kan läsa. En översättning ger ungefär: "För Atlantis och för gudarna". På vilket språk det är skrivet kan Filip inte säga. Det liknar både sanskrit och latin, men är inte något av dem.

Historiska flashbacks

I samband med att spelarna stiger ner i fyren är det lämpligt att ge dem alla den första historiska minnesbilden. Associationer väcks självklart till liv och det får minnena att börja trilla runt.

William Huggin (Semonides) minns första världskriget, Robert Wilson (Dareios) tänker tillbaka på experiment med Stanley Miller, Fredrich Bessel (Peleus) minns en tom och ensam kyrka och Paul Feldman (Filip) minns det glada 20-talet.

Scenbyte

I samband med att spelarna läst inskriptionen på pelaren och påbörjat arbetet med att få upp luckan byter du scen på något smidigt sätt och förflyttar handlingen ca 7000 år tillbaka i tiden.

2 – Semonides växer till sig

Handlingen

Semonides genomgår en tradition som låter honom träda in i vuxenlivet som krigare. En fest hålls och ett första intryck av livet på Atlantis förmedlas.

Lite bakgrund om Atlantis

Exakt vilken tid vi befinner oss i är osäker. De flesta Platonutläsare har tolkat hans berättelse till att utspelas mellan 7000 och 9000 år f.kr. Atlantis är ett högstående folk, men en välutvecklad kultur och stor teknisk kompetens.

Atlantis är både en stad och en ö. I detta kapitel beskrivs ön, i kapitel 4 staden. Ön Atlantis är enligt Platon lika stor som Asien och Libyen tillsammans, men jag har valt att bortse från detta, liksom många forskare. Ön är i min berättelse ungefär lika stor som Kreta, och utgörs av ett ganska varierat landskap. I öster reser sig en hög (inaktiv) vulkan, och nedanför den, och längs med dess sluttningar, finns bördig åkerjord. En hel del människor bor på denna landsbygd och försörjer sig på jordbruk och boskapsskötsel. Lika många arbetar nere vid havskanten med fiske och båtbyggeri. Längs vulkanens kanter finns också en hel del skog, i princip bara lövskog, som lämpar sig bra till virke.

På bergets otaliga plåtar och utskjutande klippor har mindre byar byggts. Husen är av sten och trä och ofta små. Den vanliga familjen består av far- och morföräldrar, man, hustru och ett till fyra barn. Till en del av husen finns vattenledningar där vatten från en större insjö i vulkanens krater leds nedför bergssluttningarna.

På åkrarna odlas mestadels vete, socker och korn, men här och var finns även stora fruktodlingar med apelsiner och äpplen.

Teaterbesök

När denna episod börjar befinner sig spelarna på en amfiteater. Teatern är lokaliserad på en av vulkanplåtarna, och publikplatserna är uthuggna direkt ur berget. Själva scenen är en halvrund klippa som sträcker sig ut en bit i luften och som inte avgränsas av någonting bakåt. Detta ger en oerhörd utsikt över staden där nedanför och ut mot havet.

Solen håller på att gå ner. Spelarna har följt tre dramer. De två första har varit hemska tragedier och det drama som just nu håller på att lida mot sitt slut är en glad och lustfylld komedi med farsartad handling. Förväxlingar och missförstånd är temat, och publiken har stundtals skrattat hysteriskt åt skådespelarnas fumligheter.

Månen har börjat visa sig och snart också stjärnor. Långt nedanför dem har ljusen börjat tändas i stadens cirklar och ute till havs kan man se en mängd båtar på väg i hamn med tända ljus. Luften är varm och behaglig, som anstår en sensommarkväll, och himlen är klar. På scenen läser Filip upp det sista i sin monolog och publiken jublar och hurrar när skådespelarna kommer fram på scenen och bugar för applåderna.

Folk börjar resa sig, men spelarna stannar en stund kvar för att invänta Filip. Låt dem gärna samtala en stund och lära känna sina karaktärer en stund innan Filip återvänder – glad men svettig.

Kassandra

Med dem är också Cassandra, Filips syster. Hon är något äldre än Filip och jämgammal med de andra. Hon är en vacker brunnet med ädla anletsdrag och lugna ögon. Hon arbetar som krukmakerska i föräldrarnas verkstad och är mycket duktig på det hon gör. Både Semonides och Dareios har känslor för henne, men hon är inte lättköpt och faller inte speciellt för romantik eller uppvaktning. Hon är intelligent och filosofisk och spenderar gärna tid på att fundera över tillvaron, över gudarna och över meningen.

Semonides blir stor

Den här dagen är en mycket speciell dag för Semonides, vilket han naturligtvis är väl medveten om. Det här är hans myndighetsdag och han skall under middagsmåltiden initieras till krigare. Detta är något stort och innebär att han, från att ha varit en del av bondeklassen avancerar till krigarklassen – ett ordentligt kliv uppåt på samhällstrappan.

Till middagen är förstås också de andra spelarna inbjudna och den hålls utanför hans bostad tillsammans med släkt, vänner och grannar. Hans far håller tal till hans ära och det serveras mat och vin till ända fram på natten. Det är helstekta grisar, fisk, fågel, pastejer, puddingar, gratänger, ost, mjölk, frukt och annat gott som serveras.

När stjärnhimlen klart har framträtt och Orions bälte gjort sig synligt äskar Semonides far på tystnad och överlämnar sedan under högtidliga former ett svärd som han låtit smida i stan i hemlighet. Det är ett vackert svärd och Semonides blir antagligen mer än nöjd. Samtidigt får han veta att han redan under morgondagen är väntad i Atlantis, på besök hos oraklet i stadens centrum för att traditionsenligt fråga oraklet om livet som kommer. Han är mycket välkommen att ta med sig sina vänner. Under middagen läser fadern också upp ett brev skickat från den fyrvaktande brodern, som lyckönskar och gratulerar honom.

Filosofisk diskussion?

Ungdomarna stannar kvar ute en stund och sitter på klippkanten och ser ut över staden. Cassandra verkar sitta i djupa funderingar och frågar plötsligt den som sitter närmast; ”*Hur länge har egentligen Atlantis funnits?*”. ”*Och hur långt har vi kvar?*” Uppmuntra spelarna att svara på frågan. Här finns verkligen utrymme för filosofiska spekulationer! (Om Atlantis är evigt och oförstörbart, är då inte utveckling omöjligt? Om Atlantis inte är evigt, är det då inte också möjligt att inte heller gudarna är det? Använd Cassandra för att krångla till diskussionen.)

När spelarna väl går och lägger sig; glada, mätta och trötta, är denna episod slut och perspektivet flyttas istället återigen till kylan i den arktiska natten.

3 – Fyrvaktarens rum

Handlingen

Luckan i golvet öppnas och blottar ett rum nästan helt orört av tidens tand. En bok med vissa fakta av vikt upptäcks samtidigt som vissa problem uppstår vid tändandet av förhistoriska glödlampor

Rummet

När luckan öppnas blottas ännu ett rum under dem. Även detta rum är ungefär fyra meter högt och en stege står lutad mot hälets kant. Stegen är dock av trä och är inte lämpad att klättra på. Visserligen är träet djupfrost, men har efter ett antal tusen år tappat sin hållfasthet. Den som klättrar på stegen kommer alltså att bli besviken.

Oavsett hur spelarna tar sig ner kommer de att upptäcka ett rum som verkar fullständigt orört av tiden. Snacka om historiskt fynd! Rummet är förstået runt med samma diameter som däruppe, och man kan klart se att väggarna, som huvudsakligen utgörs av sten har deformerats en del av den omkringliggande isens tryck. Det är mycket kallt härinne.

Vid ena väggen står en säng av trä (som inte håller att sitta på), bredvid sängen något som liknar en kamin med en kokplatta på, men utan skorsten och utan plats för ved. (Sanningen är att den drivs av orichalcum och fungerar ungefär som ett vanligt element.

På andra sidan rummet finns ett bord och en stol. Över bordet står ett par böcker, men då de är hopslagna och dessutom djupfrysta går de inte att läsa. Att värma upp dem med den oprecisa utrustning spelarna just nu har tillgång till skulle definitivt förstöra dem. På bordet står en skål med kulformad orichalcum. Dessa fungerar som batterier till kaminen, till fyren och till lamporna som beskrivs här nedan.

Högt upp i rummet hänger tio stycken stora djurhuvuden i sten, fastsatta i väggen. I munnarna håller de någonting som ser ut som glaskulor. Detta är i själva verket lampor och tänds genom att en orichalcumkula placeras i en av fyra små häligheter i mitten på kaminen. Även kaminen, kokplattan och fyren slås på genom dessa hål. Bara två av lamporna fungerar om detta görs och sänder ett ganska svagt sken. Kaminen fungerar inte alls inte heller kokplattan. Fyren fungerar dock och lyser med ett skarpt vitt sken som syns ända ner i rummet spelarna befinner sig i.

Boken

På ett podium bredvid bordet ligger en stor bok uppslagen. Enbart det aktuella uppslaget kan läsas, och även detta är svårt. Boken är en dagbok och berättar om fyrvaktarens upplevelser och noteringar. Det tar en stund för Paul att tyda krumelurerna, men han kan efter en stund läsa.

"Vi fick beskedet som jag så länge oroat mig för. Hermes var här med <oläsligt>. Gudarna har beslutat att lämna ön. Vid Zeus, det kan inte vara möjligt. <oläsligt> bege mig hem. Det blåser upp till storm här utanför. Jag hoppas att min bror kan ta vara på sig. Tänder fyren, låter den brinna så länge som möjligt. Jag beger mig nu. <oläsligt> Må gudarna beskydda mig."

En lucka till

Väl dold i golvet kan ännu en lucka återfinnas. Luckan är av metall, men är dold under is och snö på golvet. På luckan finns två uppfällbara handtag, som lossnar om spelarna inte handskas försiktigt med dem. Luckan kan antingen öppnas med handtagen eller genom att bända upp den med något större verktyg.

Låt inte spelarna hitta luckan förrän Paul har lyckats utläsa vad som står i boken. Bryt sedan här och gå vidare till nästa scen på Atlantis.

Historielektion

Nästan direkt när spelarna kommit ner i rummet ger du dem tillbakablick två och ger dem något att fundera över.

Robert minns Galileos rättegång, William minns slaget vid Troja, Paul minns en Shakespearepjäs och Fredrich minns en häxbränning.

4 – Oraklet i templet

Handling

Semonides och hans vänner färdas genom Atlantis för att besöka oraklet i Poseidons tempel. Trots inövad meningsföljd och traditionella svar blir inte besöket lika givande som väntat.

Kort om staden

Staden Atlantis är en mäktig upplevelse. Till att börja med är allting geometriskt korrekt. Hela staden är indelad i fyra stora cirklar, som alla avgränsas av kanaler förbundna med havet. Cirklarna är centrum för de olika samhällsklasserna, och förenas med varandra genom magnifika och öppningsbara klaffbroar. Alla hus och byggnader är byggda i grekisk, klassisk stil; d.v.s. av vit kalk och med höga pelare här och var. De enda färger som används i arkitekturen är svart, rött och vitt. Alla hus är byggda i sten.

Centralt i stadsbilden är det magnifika tornet som pryder mittcirkeln. Tornet är vitt och har en cirkulär basyta med en radie på ca 10 meter, men är uppemot 100 meter högt. Längs dess sida löper en lång spiraltrappa brant uppåt, och vid tornets topp finns en liten plåt med ett kupolformat tak. Plåtan skyddas av ett järnstaket och man kan även gå in under taket till ett litet rum med flera fönster utåt. Tornet ses förstas från hela staden med omnejd och fungerar som fyr natttid.

Resan till staden

Våra vänner på Atlantis beger sig dagen efter festen i kapitel 2 in till staden för att följa Semonides genom hans traditionella besök hos oraklet. Han skall där ställa en fråga, som ställts av varje blivande krigare före honom, nämligen: *"Vilket är ödet för mig själv, min familj och mitt folk?"* Svaret är alltid positivt och är till för att stärka moralen hos de blivande kämparna.

Spelarna sitter på en kärra som tillhör Semonides far och som dras av familjens starka arbetshäst. Väddret är vackert. Resan är skumpig nedför de branta bergsstigarna, men vägen blir bättre ju närmare staden de kommer. För att komma in i staden måste de passera en mindre bro, som leder över ett litet sund; ungefär 40 meter brett. Denna bro är en vanlig träbro och kan inte öppnas. Vid bron står även en beväpnad gardist i rustning, och hälsar dem välkomna till staden.

När de kommit så långt har de också kunnat få en blick av staden. Beskriv åsynen som mäktig och storslagen, och som något, som trots att de ibland har varit där tidigare, är lika förvånande och förbluffande var gång de kommer dit.

Första cirkeln – hantverkare och försäljare

Så fort de passerat över bron rullar spelarna in i den första cirkeln. Här bor alla hantverkare och här hålls de stora marknaderna, där alla möjliga varor bjuds ut till försäljning. Det är hit bönderna kommer med grödor och säd, och här säljer hantverkarna sina saker. Cirkeln är full av marknadsplatser och gatustånd. Här säljs det mesta. All försäljning sker genom byteshandel.

Ljudet är högt av slammer och skrik. Lukten är full av underliga kryddor, stekt kött och nybakat bröd. Här finns en hel del hästar men även elefanter och oxar, som används för transport och som bärhjälp.

Husen här är relativt låga och enkelt byggda. Runt cirkeln löper sju parallella gator som på många ställen delas upp av marknadsplatser. Längs gatorna finns också en hel del krogar och restauranger.

Att rida rakt över cirkeln går på tjuugo minuter. Det är förstas svårt att komma fram och spelarna måste hela tiden stanna för att vänta på människor på väg över gatan, boskap som står i vägen eller hästar som inte vill bli ihjältrampade.

På andra sidan cirkeln öppnar sig en cirka sjuttio meter bred kanal, i vilken en hel del mindre, enmastade båtar ligger förtöjda. En del av dem tillhör fiskare och sjöfarare, men de flesta tillhör flottan. Över kanalen går en stor klaffbro, som är mycket vackert och snillrikt utformad. Med hjälp av pneumatik kan den hissas upp och ner och kontrolleras från en mindre panel på båda sidorna.

Andra cirkeln – krigare

Den andra cirkeln är något mindre än den första och utgörs av bostäder för krigarna. Här finns även stora idrottsanläggningar, både för gladiatorspel och friidrott. Husen är här något större och mer formellt byggda. Här och var finns större inhägnade områden som tjänar som kaseraner.

Här är det mycket tystare och lugnare, men då och då passerar marscherande soldater i större formationer. Semonides skall inte skriva in sig under denna dag, och har därför inte just nu något ärende här, men det finns förstås möjlighet att hoppa av kärran och utforska omgivningen.

Den andra cirkeln består av fem parallella gator som löper runt dem. I anslutning till broarna finns tio meter höga torn med vakthavande militär i. Här står krigstrummorna uppställda som slås på om fara är i antågande. Hittills har de aldrig använts.

På andra sidan av cirkeln finns ytterligare en bro av samma typ som den tidigare.

Tredje cirkeln – kungliga byggnader

Kungafamiljen på Atlantis består av tio personer som regerar och bestämmer i samråd med gudarna. Byggnaderna här stora och palatsliknande, med höga pelarkonstruktioner, stora trädgårdar, alléer och fontäner.

Här finns även akademien, läroverket för vissa utvalda intellektuella på ön och i samband med akademien också det kungliga biblioteket. Där förvaras tusentals handskrivna verk som alla sammanfattar Atlantis historia, vetenskaperna, ingenjörskonsten och kulturen. Här och var går mästarerna med sina lärningar och diskuterar lågmält. Miljön här är lummig, lågmäld och värdig.

En klaffbro leder över till den sista av cirkelarna, där templet ligger.

Templet och tornet

På den sista av cirkelarna ligger templet, som är lokaliserat till dess exakta mittpunkt. Runt templet finns en del välansade träd och buskar och hela omgivningen är fylld av vita gudastatyer i olika situationer. I anslutning till templet ligger också det höga tornet, som tidigare nämnts. Självklart är det både större och vackrare på så här nära håll.

Templet är mycket stort och en lång och bred trappa leder upp till dess ingång. Vid trappans slut reser sig höga och massiva pelare femton meter upp i luften. Hela templet omringas av dessa pelare, och saknar därför egentliga väggar (jämför med Parthenon i Athen). Vinden kan blåsa rakt igenom, men luften är ändå underligt lugn på insidan.

Det första som möter spelarna är de två jättelika gudabilderna av Zeus och Poseidon som stirrande står uppställda vid ingången. Gudabilderna är av kalk och marmor och är dekorerade med både guld och silver. Zeus står upprätt, med blixten i ena handen höjd över sitt huvud och med den andra handen knuten längs sidan. Han är iklädd en krigares kläder och stirrar argt framåt. Poseidonstatyn visar Poseidon sittande i sin vagn dragen av kopparhovade hästar. I handen håller han en treudd för att visa sin makt. Även han har ett strikt, argt och otäckt ansiktsuttryck.

I templets mitt finns en stor fontän som spolar två strålar vatten i en mindre, cirkelformad bassäng. Den ena strålen är iskall och den andra kokhet, varför vattnet i bassängen ständigt håller värmen. I denna bassäng vigs kungarna när de kröns och genomgår den rituella reningen.

Oraklet

I andra änden av templet sitter Apollons orakel, en gammal och rynkig kvinna, bakom ett pyrande oljefat. Hon sitter i en meditativ ställning och tar ingen notis om förbipasserande, även om ingen verkar gå allt för nära henne. När spelarna kommer dit är det bara Semonides som går fram. De andra känner instinktivt att de inte bör gå närmare, och håller sig på avstånd.

När Semonides närmar sig henne reser hon sitt huvud och hälsar honom välkommen varpå hon frågar vad det är hon vill fråga honom. Han ställer rimligtvis den traditionella frågan varpå oraklet börjar röra runt i oljefatet med en järnpinne och håller sitt ansikte över fatet för att kunna se in i lågorna. Hon antar ett transartat uttryck och hennes blick verkar från varande. När hon öppnar ögonen och ser på honom inser han instinktivt att något är på tok och att svaret inte kommer att bli positivt.

"Även det eviga är ändligt. Även de trogna är otrogna. Ditt öde är vatten. Din familjs och ditt folks öde är oceanen djup", säger hon, och skakar sedan på huvudet och återfår plötsligt vakenheten i blicken. Hon är inte själv medveten om vad hon sagt och säger att hon hoppas att hon gett ett tillfredställande svar på hans fråga.

När Semonides och de andra lämnar templet är det med stor nedstämdhet. Kassandras ögon är glasklara; hon är gråtfärdig och rädd.

5 – Trapphuset

Handlingen

Ett trapphus upptäcks och sätter utan tvivel att byggnaden en gång varit en hög fyr. Oväder kan höras och forskarna börjar få onda aningar.

Trappan under luckan

Under luckan börjar en smal spiraltrappa vindla nedåt. Den fortsätter långt ned, men ett antiklimax nås definitivt när spelarna upptäcker att den leder fram till en stängd dörr av trä. Dörren vill inte öppnas, och om spelarna börjar bryta upp den märker de att det bakom den bara finns ett gigantiskt isblock. Detta är alltså fyrens ursprungliga väg ut, och den väg som fyrvaktaren tagit när han lämnade fyren. (Det var väl ingen som trodde att han klättrade ut genom fyrens tak?)

Ovädret närmar sig

När spelarna kommit så pass långt ner att de börjat undersöka dörren hörs en enorm åskknall och fyren skakar till. Utanför skakas världen av stora jättevågor, vindar och oväder. På lika kort tid som Atlantis en gång förintades stjälpes nu världen där utanför. På en gång dör tusentals miljoner människor. Vulkaner får utbrott, jordbävningar av aldrig tidigare skådat slag skakar jorden. Även spelarnas båt med besättning stryker förstås med när gigantiska jättevågor slår över den.

Från och med detta slutar förstås spelarnas satellittelefon att fungera oavsett vart de försöker ringa. Satelliterna finns förstås kvar, men ingen finns som kan svara...

Precis innan du byter till nästa scen kan du låta någon av spelarna se att vatten börjar rinna ner för trappan de står på...

Spännande historier

När spelarna kommit ned för trappan men innan ovädret brutit ut får de sin tredje historieredovisning.

Robert minns byggandet av pyramiderna, William minns den ariska invasionen i Indien, Paul minns staden Ur och Fredrich kommer ihåg Aztekiska människoooffer. Nu är tiden snart helt tillbakavriden.

6 - Valar, krigstrummor och undergång

Handlingen

Vännerna på Atlantis upptäcker ett stort antal strandade valar nere vid stranden och frågar hur detta kan komma sig? Undersökningen avbryts av ljudet av krigstrummor och Semonides känner sig förpliktad att förbereda sig på strid mot onda inkräktare. Fienden visar sig inte vara inkräktare, utan gudarna, som deklarerar sin avsikt att lämna Atlantis och straffa dess innevanare för deras olydnad. Panik utbryter och ett oväder tornar upp. Askletios visar våra hjältar i säkerhet i det höga tornet, som dock inte beller undgår vattenmassorna.

Upptäckten på stranden

När episoden börjar är det tidigt på förmiddagen och Cassandra har just knackat på Dareios hus. Hon är helt rödögad och har gråtit, och ber Dareios att följa med ner till stranden där något fruktansvärt inträffat. De hämtar också Semonides, som för tillfället är hemma hos sina föräldrar, och även Askletios och Filip. Nere vid havet hämtar de även Peleus i hans stuga.

Vädret är kallt. Det har gått nästan två månader sedan mötet med oraklet; hösten har sedan länge börjat och det både blåser och regnar lite grann. Himlen är grådaskig.

Askletios har kvällen innan haft ett mycket hemskt samtal med sin far, där han fått reda på att Atlantis är dömt till undergång, men att han skall räddas. Askletios vill förstås även rädda sina vänner, men Apollon vägrar tillmötesgå honom, varpå Askletios lämnar honom i vredesmod och fast besluten att trots allt rädda dem undan. Du kan antingen spela upp det med honom, eller ge honom den handout som finns. (Läs den nu för övrigt, så att du vet vad den handlar om)

Valarna

På stranden väntar en hemsak syn. Längs sandstranden har ett tiotal stora kaskelotter (Moby Dick-varianten alltså) strandat och drunknar nu på land. De största av dem är över femton meter långa, medan ett par av dem – bara ungar – är runt fem meter. Förtvivlat rör några av dem på sig för att komma loss, men det omöjligt och de sprutar förgäves ut luft och vatten genom hålet på ryggen.

Någon av spelarna – kanske Peleus som är intresserad av djur – känner till att kaskelotter har ett otroligt lokalsinne, nästan som ett sjökort i huvudet som gör att de alltid hittar rätt, och det är därför väldigt underligt att de inte varit medvetna om att en ö legat i deras väg. Vad kan detta betyda?

Trummorna kallar

Låt spelarna fundera en stund på valarna. Det är förstås en mycket tragisk syn och trots att valarna vädjande ser på spelarna och ber om hjälp finns det inget som kan göras (Kaskelotterna väger trots allt ungefär 30 ton var).

Plötsligt kan ett våldsamt läte höras, nämligen ljudet av stora trummor. Semonides inser omedelbart att det är krigstrummorna som för första gången används och inser också att han måste in till staden. Det är viktigt att även de andra spelarna följer med, för att scenariot skall fungera. Om det verkar som om någon eller några spelare inte vill komma, talar du med Askletios så att han inser att det är av största vikt att de är samlade. Annars kan han ju inte rädda dem. Fungerar inte heller detta får du improvisera.

Zeus talar till Atlantis

I staden har ett enormt liv uppstått. Människor är skräckslagna, men ändå ganska samlade. Tilliten till statsmakten och den vältränade militären är så stor att de flesta klarar av att hålla sig lugna. På marknaden håller handlarna på att packa ner sina stånd och en stor oreda gör att det är svårt att ta sig fram. Bron över till krigarnas cirkel vaktas inte, men på andra sidan har stora horder av soldater samlats. Spelarna fastnar i den allmänna trängseln. Ingen kan svara på vad som pågår om de frågar.

Plötsligt lyser luften till framför templet och bredvid tornet, och Zeus gestalt uppenbaras. Han är nästan lika hög (men inte riktigt) som tornet och ser i övrigt ut precis som gudabilden i templet. I bakgrunden hörs också vrål av vatten och även Poseidons gigantiska gestalt framträder.

Zeus ser föraktfullt på folket och säger: *"Gång på gång har gudarna varnat er, men ni har undlåtit er att lyssna på våra varningar. Trots och olydnad är allt ni förmår, och för det skall ni straffas. Hade vi kunnat hindra Prometheus misstag i sin linda hade detta aldrig behövt ske och vi lämnar er nu åt ert öde. Ingen kommer att sakna er."* Zeus

försvinner och även Poseidon och det är plötsligt tyst samtidigt som stormen friskar på och mörka moln börjar samlas ihop på himlavalvet.

Udergången

En allmän panik utbryter i soldaternas led. Den fiende som man samlats för att bekämpa är obekämpbar. Det finns ju ingen möjlighet att strida mot gudarna. Vilka varningar som Zeus avsett är det heller ingen som vet. En del människor lägger sig ner på marken och ber om nåd, gråter och skriker. En del verkar ha tappat förståndet fullständigt och en stor mängd springer förtvivlat åt olika håll.

Spelarna plöjer sig fram genom folksamlingarna för att komma fram till tornet. De passerar genom den kungliga cirkeln som verkar lika lamslagen som de andra och fortsätter bort mot klaffbron. När de kommit så långt kan de plötsligt se att bron håller på att fällas upp, trots att ingen sköter spakarna på någon av sidorna. De måste springa och försöka sig på ett hopp för att komma över till andra sidan. (Vilket rimligtvis lyckas, men det skadar inte att göra scenen dramatisk. Någon kanske snubblar och håller på att ramla ner, eller blir hängande i brokanten för att räddas av de andra.) Gudarna försöker hindra dem från att rädda sig i säkerhet.

På tempelcirkeln har alla gudabilder försvunnit, både i och utanför templet. Gudarna har lämnat ön. Fontänen i templet har slutat spruta. Tornet bevakas av en vakt som fullständigt förlorat tankeförmågan och bara maniskt försöker vakta trappan uppåt. Kanske utbryter en kort strid. Spelarna måste hur som helst upp och Semonides har antagligen tänkt på att ta sina vapen med sig.

Vandringen uppåt är både brant och jobbig. Under klättrandet kan de se hur himlen bara blir mörkare och mörkare och hur vinden börjar blåsa kraftigare. Det är rysligt kallt i luften och Cassandra gråter.

Väl uppe och i skydd under kupoltaket kan de se hur stora vågor slår upp över Atlantis. Så höga att de når in i staden. Plötsligt kan de se hur en gigantisk våg närmar sig med otrolig fart. Den är säkert femtio meter hög och rör sig ofantligt snabbt. Himlen är nu nästan svart. Vågen slår hårt och når ända fram till tempelcirkeln med otrolig kraft. Tornet skakar till men står pall. Hus i staden slås sönder, båtar krossas mot kanalens kanter. Broarna raseras. Men vågen glider undan.

För en stund är det tyst, sedan uppstår ett livligt jubel där nerifrån. Folket är glada och triumferande. Visserligen har mycket av staden blivit förstört, men Atlantis har överlevt. Då rycker Cassandra Filip i axeln och pekar mot horisonten.

Runt hela horisonten åt alla håll kan man ana ett vitt streck som växer i storlek. Det går långsamt. Jublet tystnar i staden och människorna stannar upp. Himlen är mörk, men man kan med ens ana ett ansikte i de mörka molnen, som stunt stirrar mot hela ön. Det är inte Zeus eller Poseidon (och nej, det är inte Apollon), eller något annat känt ansikte. Rädslan sprider sig och med ens är ansiktet borta.

Den vita randen har vuxit och man kan nu klart och tydligt se att det är en gigantisk jättevåg som närmar sig från alla håll. Den växer och växer och allteftersom den kommer närmare verkar det som om den också rör sig snabbare. Under ett ögonblick är det vindstilla och tyst. Sedan smäller det.

Vad som exakt händer är ointressant. Atlantis dränks fullständigt, liksom dess innevånare, tornet slås sönder – bryts mitt i tu – och spelarna kastas handlöst ut i vattenmassorna. Det faktum att tornet är lokaliserat exakt mitt på ön, där vågtopparna möter varandra, blir deras räddning.

Askletios död

Det kalla vattnet väcker dem till medvetande, och när de simmat upp till ytan är allting bara hav. Inte någonstans kan de se Atlantis. Det enda som vittnar om att staden en gång funnit där är en mängd träbitar från krossade båtar som flutit upp till ytan. Det blåser fortfarande och vågorna går höga. Det är mycket kallt i vattnet. Spelarna befinner sig inte speciellt långt ifrån varandra, men Cassandra syns inte till någonstans. Någon får snart syn på en kropp som ligger och flyter livlöst. En närmare anblick bekräftar att detta är Cassandra och att hon inte längre lever. Hennes blick är, för första gången, tom.

Askletios besitter förmågan att ge henne tillbaka livet och försöker också göra detta. Han kommer så långt att hon börjar hosta till, men då slår plötsligt en mäktig blixtner från himlen och genomborrar honom. Han skakar till – även spelarna känner den elektriska urladdningen – och sjunker sedan livlöst ner i vattnet. Inte heller Cassandra kan räddas på grund av Zeus hämndbegär.

Arken

I vattnet ligger de fyra kvarvarande och flyter. Det är kallt och de huttrar och fryser. Det är svårt att prata och att röra sig. Någon kan se en liten prick vid horisonten, som håller på att klaras upp och släppa igenom solen. Pricken växer sig större och det visar sig snart att det är en båt. En stor båt. En ark.

Den närmar sig hastigt och verkar ha sett spelarna, för den ändrar kurs och växer sig otroligt stor. Båten är gjord helt i trä i flera våningar. En lång repstege slängs ned för en av sidorna. Vem som kastat den kan vet man inte. Ljudet av allsköns djur är tydligt. Spelarna klättrar upp.

7 – Slut med världen

Handlingen

Identiteter uppenbaras, Apollon framträder och världen tar slut.

Vatten strömmar

Tillbaka till forskarna vid Grönland där vi lämnade dem. Vatten börjar snabbt att rinna ned för trappan. Det är iskallt och blött (!). Ge spelarna deras sista handout innan de börjar rusa upp för trapporna. De får nu slutligen reda på sin sanna identitet.

Vatten, snö och is

I rummet är det relativt torrt. Vattnet strömmar ur luckan i taket och direkt ner i den andra luckan direkt under. Vattnet strömmar i sin tur ned genom det hål som spelarna kom in igenom.

På ytan kan man plötsligt se stjärnhimlen. Blåsten har helt avtagit, men vatten har stigit högt och omringar den lilla plåtå av is som ligger kring nedgången till fyren. Det är kallt, men ändå behagligt på något sätt. Allt är tyst. Inte ett ljud kan höras.

Detta är ju en lämplig tidpunkt för Apollon att framträda och förklara vad som just har hänt – att hela världen gått under och att han återigen räddat dem för att upprätta sin son. Tror de honom inte är det ju bara för honom att antingen visa sig gudomlig eller också be dem ringa ett samtal med satellittelefonen. Ingen svarar. Det spelar ingen roll vart de ringer.

Fade to black

Ja. Där står våra hjältar, uppgivna, förvirrade och frågande. Vad skall hända nu? Kameran zoomar ut. Spelarna på plattformen av is blir mindre och mindre. Zoomar ut. Spelarna är bara ett par prickar vid horisonten. Vi ser bara hav och stjärnor.

Fade to black. Eftertexter. Ljuset tänds i salongen.

Och där var det slut. Förhoppningsvis har ni haft roligt och njutit av fem timmars spelande. (Och glöm nu inte bedömningsmallarna...)

Må så gott.

- S L U T -