Forna tiders värstingar

Stefan Karlsson
Bacchus Förlustelse Falang

Karl Alfredson
Khairei

Inledning

Detta scenario äger rum på Carlstens fästning året 1854. Spelarna kommer att gestalta fyra fångar dömda till livstids fängelse på fästning. Dessa herrar lider alla av de vedermödor som de får utstå, men ändå finns där hopp och engagemang. Scenariot inleds med att alla frågor som egentligen kommer att ställas avslöjas, därför handar det inte så mycket om att lösa problem eller klura ut gåtor, det handlar mer om att spela en udda karaktär och ha en trevlig stund. Dock finns möjligheten att smyga runt och nosa efter svar på inbillade frågor, och visst finns möjligheten till ett episkt slut där de goda (rollpersonerna?) segrar. Scenariot blir egentligen vad man gör det till, det finns visserligen en strikt tidsordning som skall följas, men slutet är helt och hållet lämnat till spelsällskapet att avgöra.

Sist men inte minst vill vi rikta ett stort tack till: Rickard och Christer Feiff, Sofia Augustsson, Mattias Lindholm, Jonny, Ulle, Mattias, Hasse, dagens anställda på Carlsten samt alla de som satt inne och som arbetade på Carlstens fästning under århundradena.

Mycket nöje Karl Alfredson och Stefan Karlsson

Bakgrund

Historisk överblick

Frankrike: 1789 rasar det franska folkets revolution, en revolution som riktar sig mot övermaktens förtryck, men även mot den rådande samhällsordningen. Det gamla ståndsamhället var inte längre den form man skulle stöpa samhället i. Kungen skulle ersättas med folkets representanter, man skulle ha medbestämmande ifrån samhällets alla grupper, även de som inte ägde massor av egendomar eller de som av börd hade rätt till alla de viktigare ämbetena skulle få en del i den nya statens styrelse.

Det är inte bara idéerna om ett samhälle för alla, där frihet, jämlikhet och broderskap lyser igenom alla samhällets instanser som är revolutionära. Den moderna vetenskapen växer fram och plöjer mark. Objektivismen och förnuftet är allenarådande då man skall fatta viktiga beslut. Den tidigare så starka religionen får stå tillbaka för vetenskapens förnuftiga beslut.

Under sjuttonhundratalet växer sig tanken om det goda framsteget allt starkare, med vetenskapen som allierad skall mänskligheten gå en ny vår tillmötes. De franska encyklopedisterna kategoriserar och sorterar alla företeelser och begrepp. Under 1790-talet rasar oron i Frankrike och det som kallas för skräckväldet, eller bara skräcken, då tiotusentals människor får bestiga schavotten, tär på det franska folket.

När läget stabiliseras något kommer Napoleon, en stolt och stark man som stärker den franska nationaliteten och menar att fransmännen är Europas mest fulländade folk. Strax efter det att Napoleon själv satt kronan på sitt huvud inför bl.a. påven och Frankrikes samlade maktelit kastades Frankrike åter ut krig. Napoleon var en stor strateg och vann många segrar, han blev ett föredöme och ett ideal. Att en man som kommit från ingenting blev kejsare, gav den mest nedslagne fransman hopp om framtiden. Krigslyckan höll dock inte i sig i evighet och slutligen besegrades Napoleon fullständigt i och med slaget vid Waterloo 1815. Vid denna tid, 1810, hade en av Napoleons tidigare marskalkar, Bernadotte, blivit vald till tronföljare i Sverige. När Napoleon försvunnit från den politiska scenen blev han om möjligt än mer populär. En furstemyt utan like skapades. Man kallade honom "den lille korpralen" och hans bedrifter fick i folkmun nästintill gudalika proportioner. En legend, som i vissa kretsar skulle bli både långlivad och stark, var född.

Oroligheter fortsatte dock att prägla den franska historien under 1800-talet. 1852 krönts en ny kejsare i Frankrike. Efter 20 år av uppror lyckades en brorson till Napoleon, Ludvig Napoleon, ta sig till makten. Han gör sig genast enväldig under namnet Napoleon III och iscensätter ett stort reformprogram i Paris. Napoleon IIIs mål var att göra Frankrike till ett rikt land som kunde mäta sig med Storbritannien och Tyskland. Det franska näringslivet gjorde också stora framsteg under det andra kejsardömet. Hela Paris sanerades, man byggde nya stadsdelar, bl.a. byggde man stora boulevarder som förskönade staden, men dessa breda gator gjorde det också möjligt för franska soldater att snabbt nå in i staden för att slå ned eventuella uppror. Man grävde även avloppssystem och vattenledningar vilket ledde till att hälsan i staden förbättrades markant.

Utrikespolitiskt hade Napoleon III stora planer, han ville ge tillbaka Frankrike den plats och ställning i Europa som det förtjänade.

Vetenskaplig bakgrund

På den vetenskapliga fronten gick utvecklingen i en rasande fart. Under 1800-

talets början hade man på ett allt mer avancerat sätt börjat att kombinera naturvetenskap och teknik. Denna förening födde framgångar, inte minst för industrin som med en rasande fart växte i omfång. Även den rent teoretiska naturvetenskapen kom med nya forskningsrön, man började experimentera inom de flesta områden, men inte minst inom områden som kemi, botanik och fysik. Före 1850 var flera vetenskaper organiserade under ett begrepp, eller under ett stort vetenskapsområde, nämligen fysiken. Med den Newtonianska fysiken som grund började det dock att urskiljas flera olika mindre forskningsområden i detta stora fält. Fram till 1850-talet hade det lösgjort sig ett antal av dessa egna vetenskaper, bland annat de som rörde ljuset, rörelsen, elektriciteten, magnetismen, värmen och materien.

Under mitten av sjuttonhundratalet var forskningen kring elektriciteten och dess verkningar splittrad kring lika många teorier som det fanns forskare. Forskare som Gray, Watson, Du Fay och Franklin hade alla dock en sak gemensamt; de sysslade med experimentell forskning. Dessa teorier hade ytterligare en gemensam beröringspunkt, de byggde på den mekanistiska fysiken.

Den experimentella praxis som delvis tack vare den engelska vetenskapsmannen Francis Bacon, men som hade rötter ända tillbaka till Aristoteles, blev norm för den accepterade vetenskapen. Detta var vad som låg till grund för 1800-talets forskare. Om man inte kunde bevisa sina teser genom fysiska tester, som kunde uppfattas med hjälp av sinnena, var det inte att räkna som fungerande och legitim vetenskap. I efterdyningarna av de franska upplysningsidéerna var förnuftet och vetenskapen det som skulle rädda världen. På biologiens område sökte man flitigt efter lösningar på fenomenet människan. Nu när förnuftet hade påbörjat sin seger över vidskepelsen, det vill säga att sinnena var norm för verkligheten och inte religionen, försvagades åsikterna om själen som den dualistiska människans yttersta garant för frälsning och rättfärdighet. Man ville behärska det mänskliga och man trodde att man genom att dissekera människan kunde få kunskap om hela henne, och på så sätt finna hur man kunde kontrollera maskinen människan. Under 1850-talet skriver Charles Darwin sin epokavgörande avhandling, The Origin of Species, där han proklamerar evolutionslärans sanningar. Ytterligare ett hårt slag mot vidskepelsen och därmed kristendomen är utdelat. Dock var inte Darwin först med dessa antydningar, under början av 1800-talet var det bland annat franska vetenskapsmän som var inne på samma banor. På 1800-talet lades alltså grunden till den enorma vetenskaps-optimism som skulle komma att blomstra för fullt under slutet av detta århundrade, men redan nu började de invigda att inse att naturvetenskapen var vägen för människornas frälsning.

Fästningsfängelsernas historia

När man under senare delen av 1600-talet börjar sända fångar till arbete på fästningar, har detta flera orsaker. En är att Sveriges fängelser är så överfyllda att man måste se sig om efter alternativa förvaringsplatser. En annan orsak är de ändrade gränsförhållandena som uppstod efter frederna med Danmark i Roskilde 1658, Köpenhamn 1660 och Lund 1679. Genom dessa hade Halland, Blekinge och Bohuslän kommit i svensk ägo och för att försvara dem mot förväntade anfall, ansågs det nödvändigt att rusta upp fästningarna i dessa områden. Till detta fordrades arbetskraft och det är här som fästningsfången kommer in i bilden.

Genom att sända fångar till fästning slår man två flugor i en smäll, man avlastar de redan överfulla fängelserna och man erhåller billig, mer eller mindre gratis arbetskraft till det tunga arbete som det innebär att sätta fästningarna i stridsdugligt skick. Exempel på dessa fästningar, som i slutet på 1600-talet tar emot fångar är Bohus fästning i Kungälv,

Nya Älvsborgs fästning i Göteborg och Carlstens fästning i Marstrand.

I början är fångantalet lågt, men särskilt på Carlsten ökar det snabbt. År 1697 finns det 163 fångar här och av dessa dör 70 stycken under samma år. Anledningen till det stora manfallet är troligtvis det hårda arbetet i stenbrotten. Vårt språk berikas här med ett nytt begrepp, "Marstrandsarbete", vilket betyder tungt och hårt arbete, likt det som utförs på Carlstens fästning. Att man utnyttjade fångar som arbetskraft var ingen nyhet, redan under Vasatiden användes fångar till att arbeta i bland annat gruvorna.

När Fästningarna en bit in på 1700-talet börjar mista sin betydelse som försvarsanläggningar, forsätter man att hålla fångar på dem. Fångantalet är aldrig särskilt stort, i genomsnitt är det cirka 20 stycken åt gången. Detta varierar dock mellan olika fästningar. Nya Älvsborg har till exempel under stora perioder inte mer än tio fångar, medan Landskrona och Kalmar har upp emot femtiotalet.

I början av 1800-talet ökar åter antalet fångar som hålls på landets fästningar kraftigt. Under 1820-talet tar man intryck från utlandet och en fångvårdsdebatt tar fart. Vad man särskilt kritiserar är principen att hålla 20-30 fångar inlåsta i samma logement. Principen var nämligen att ett stort antal fångar delade ett rum som oftast inte mätte mer än 25-30m^2. Debatten handlar om att kontakt mellan fångarna har en skadlig inverkan på den enskilde individen. Vad man i stället förordar är det så kallade cellsystemet, där fången i ensamhet kan begrunda sitt öde och kanske komma på bättre tankar. Stora ekonomiska kostnader var dock förenande med ett sådant system. Cellsystemet tillämpades redan nu som en bestraffningsåtgärd och man kunde beroende på förseelsens grad dömas till ett antal dagar i mörk eller ljus cell, där man isolerades fullständigt från resten av fångarna. Flera förslag om hur fångvårdsfrågan skulle lösas framkom under debatten. En debattör undrade till exempel om man inte helt sonika kunde deportera fångarna till någon öde plats på Afrikas västkust eller någon av alla de öde platserna i Polynesien. Under 1820- och 30-talen fortsätter diskussionen utan att något konkret händer i frågan. När Oscar I, som hyste ett starkt intresse för denna fråga, utkom med sin "gula bok", "om straff och straffanstalter", började saker att hända. Detta, plus en växande opinion mot de bedrövliga förhållanden som fästningsfångarna levde under, gjorde att man allt eftersom började att avveckla fästningarna som förvaringsplats åt fångar.

Carlstens fästning 1854

Kost: Fångarna tvingas inte att arbeta. Istället tvingas de att slita genom en till synes mer sofistikerad metod: Om fången arbetsvägrar får han ingen lön och kan inte köpa sig mat. Den inköpta maten lagar fången själv till inne i cellen. Om en fånge blir sjuk och inte orkar arbeta får han helt enkelt svälta.

Fångarnas kost består till stor del av bröd. Den övriga menyn utgörs ofta av soppor gjorda på ärtor, bönor, korngryn, kål eller havregryn. Ibland serveras kokt salt kött, fläsk, salt sill och färsk fisk. Brännvin säljs mer eller mindre öppet.

Logi: Varje cell hyser 20-30 fångar, fördelade på två våningar. De väggfasta sängarna bäddas med halm och ett grovt täcke. Täcket skall hålla i fyra år. Toaletten består av en latrinhink stående på trägolvet. Det finns en eldstad i varje cell där fångarna kan laga sin mat. Veden köpes, liksom maten, för den lön fången arbetar ihop. Kylan, fukten, smutsen, matoset och latrinen förstärkte straffets verkan. Vissa vintrar dör över 20 procent av fångarna på grund av de usla levnadsförhållandena. I cellerna tillbringar fångarna sina kvällar och nätter. På dagtid arbetar de både innan och utanför murarna. Arbetstiden varierar med dygnets ljusa timmar. Efter mörkrets inbrott är det riskabelt att ha rymningsbenägna fångar satta i arbete. Under sommaren är arbetsdagen ofta tolv timmar eller mer, men under vinterhalvåret minskar den till hälften.

Sjukvård: När en fånge blir sjuk, det vill säga när han drabbas av en åkomma som befälet anser vara en sjukdom, flyttas han från sin cell till sjukrummet. Sjukrummet är inte riktigt lika kallt och fuktigt som de övriga cellerna. Någon egentlig vård får fångarna inte. Vården består av isolering och befrielse från arbete. Sjukvårdarna är vanliga slottsknektar som står under slottsläkarens befäl. Läkaren skall dela ut medicin, men ofta får de sjuka klaga högljutt hos kommendanten för att få den.

En vanlig åkomma bland fångarna är bråck. Det smärtsamma tillståndet räknas inte som en sjukdom. Istället för vila i sjukrummet får fången ett bråckband och anses sedan vara fullt arbetsför.

Hygien: Fångarna tvättar och lappar själva sina kläder. En eller två gånger i veckan får fången tvätta sig. Tvättning av både kläder och kropp sker i vattenbaljor ute på fånggårdarna. Ibland badar man i havet och vid dessa tillfällen förs grupper av fångar, under hård bevakning, ned till Knekteviken på södra delen av ön där de får doppa sig.

Kläder och fängsel: När strafftiden överskrider två år får fången kläder av staten. Först skall fången slita ut de privata kläder han har med sig vid ankomsten. Fångkläderna består av: en grov hatt, en jacka av vadmal för vintern, en jacka av linne eller jute för sommaren, ett par långbyxor, två par ullstrumpor och två par träskor. Vissa fångar bar fängsel. För att kunna klä av och på sig är byxorna sydda i två delar med knappar längs sidorna.

Fångarnas mundering kompletteras ofta med olika slags järnfängsel. Syftet är att minska fångens rörelsefrihet. Fängsel fungerar även som straffskärpning. Vanligt är att fångarna förses med en 1,5-2 kg tung järnkula. Järnkulan fästs runt fotleden med en bit kätting för att försvåra rymning. Vissa bråkiga fångar förses med en så kallad järnkrona, ett fängsel som väger upp till 36 kg. Järnkronan förhindrar fången från att vara våldsam. Trots den stora vikten förväntas fången arbeta som normalt. Fängslen är fästa vid kroppen, dag som natt.

En fånge kan dömas att bära järnkrona för en längre eller kortare tid. Det finns på Carlsten fångar som har burit den i över femton år.

Överblick

Jean-Luc d'Emeric

Den trettonde oktober 1841 gör Jean-Luc d'Emeric en upptäckt som han arbetat stora delar av sitt 41-åriga för att finna. Han finner ett sätt att kunna kontrollera en levande varelse. Jean-Luc har genom att studera människors beteende, och inte minst deras uppträdande då de är och håller på att bli uppretade, kommit fram till att om man manipulerar en individs ögon på rätt sätt kan man få dem att öka sin fysiska aktivitet. Efter år av studier vid Sorbonne i Paris, och efter ytterligare år av sponsrad forskning har d'Emeric kommit fram till att ögonen är nyckeln till människans fysiska kapacitet. De mångåriga testerna på grisar och i viss mån på människor, då frivilliga har funnits tillgängliga, har äntligen givit någon form av resultat.

Den gode d'Emeric har under ett antal år följt Frankrikes utveckling med stort intresse, hans engagemang i salonger och diskussionsgrupper har oftast gått ut på att Napoleons förlust vid Waterloo var en stor tragedi för Frankrike och att Frankrike inte inhyser den respekt som det borde bland de övriga europeiska länderna. Dessa tankar börjar spira i Jean-Lucs huvud då han som 26-åring avslutar sina medicinska studier vid Sorbonne och söker sig till arbete i en läkarpraktik i centrala Paris. Han är som ung läkare involverad i det rikliga sociala livet i den franska huvudstaden och kommer ofta i kontakt med människor som hyser åsikter om hur landet styrs och om hur otroligt mycket bättre det var om "den lille korpralen" fått fortsätta sina storstilade planer för fosterlandets bästa. Idolen och förebilden Napoleon Bonaparte bara växer i anseende hos den unga läkaren och när han och hans salongsvänner konstaterar att det hade krävts bättre soldater för att kunna genomföra det som borde göras, och att det endast var denna lilla detalj som stoppade Napoleon från att bli Europas härskare, börjar en plan att gry i d'Emerics hjärna. Efter att han konsulterat både generaler och överstar är han övertygad om att denna tes är riktig och han kommer till ett avgörande ställningstagande; om det inte finns dugliga soldater så måste de skapas. År av intensiv forskning följer, han studerar krogbusar och deras upptrappning av aggressivitet inför en holmgång, han intervjuar höga militärer och får höra konstant gnäll över omotiverade och klena soldater. Han är övertygad om att blickar och ögon är nyckeln till ökande aggressivitet mellan kombattanter i olika miljöer. Han studerar soldaters vilda, vilsna och hungriga blickar och blir mer och mer övertygad om att det är ögonen som speglar en människas inre. Då kommer han, genom en bekant, i kontakt med optiken och kort därefter blir han introducerad för elektromagnetismens tidiga försök. Jean-Luc d'Emeric ser ett samband mellan dessa båda och inleder sina försök. Meningen med dessa är att få försöksoffret att reagera på ett aktivitetshöjande sätt. Så på hösten 1841 lyckas han genom att använda en mindre maskin få en gris att under 23 sekunder genomföra ett fullständigt hysteriskt gatlopp i d'Emerics laboratorium. Grisen avlider av en hjärtinfarkt omdelbart efter försöket. Jean-Luc ser försöket som lyckat och bestämmer sig för att på allvar börja göra tester på människor. Testerna är mycket sporadiska eftersom han inte kan garantera personens säkerhet. Han finner någon frivillig då och då men inte alls i det omfång som krävs för att forskningen skall göra riktiga framsteg. 1852 tar så en ny kejsare makten i Frankrike, och genom sina goda kontakter i samhällets förnäma kretsar får han reda på att Napoleon III hyser i stort samma åsikter om Frankrikes roll i Europa som Jean-Luc och hans vänner.

Genom goda vänner och bekanta lyckas han få kejsaren uppmärksammad på att han kan ha lösningen på det problem som

soldaterna kan innebära och har inneburit för Frankrike i krig.

Han lyckas komma i kontakt med fängelseansvariga i Sverige och med kejsarens tysta samtycke reser han till Sverige för att avsluta sina experiment och komma hem som en hjälte.

Den diaboliska planen

När den franska vetenskapsmannen anländer till Carlstens fästning den 23 mars 1854 har han en plan som bygger på att han under några veckor får tillgång till svenska fästningsfångar. Dessa kommer han att genomföra sina experiment på under strikt ordnade former(!) Fångarna är indelade i tre grupper med fyra fångar i två och tre i en.

Experimenten går ut på att han skall finjustera sin fantastiska maskin som kommer att skapa den perfekta soldaten. I klartext handlar det om att de tre grupperna under morgon, middag och kväll utsätts för maskinen och dess verkningar. Under natten hålls dessa grupper av fångar mer eller mindre inspärrade i speciella logement på den övre borggården. Detta för att fransmannen skall kunna observera effekterna på försöken. En av dessa grupper är alltså rollpersonerna.

Att fångarna hålls mer eller mindre inspärrade innebär att vissa grupper kommer att släppas ut på den övre borggården för observation under natten. Anledningen till att detta göres nattetid är att det är den enda tiden som det är relativt lugnt i fästningen, och det är då vetenskapsmannen kan göra korrekta observationer. Dessa observationer gör han från ett av fönstren i det stora tornet, men det kan även hända att han observerar från andra platser.

Fångarna har genom en namnunderskrift, eller ett kryss på ett papper, godkänt försöken. I gengäld får man arbetslättnader, slippa fängsel samt ökad matranson. Målet är alltså att Jean-Luc skall komma hem med sin maskin klar och finjusterad, färdig att sättas in i den franska statens tjänst. Detta vet självklart inte svenskarna någonting om, de tror att Jean-Luc är där för att studera svenska fångars tandhygien (egentligen tror de nog inte på det men har fått tillräckligt med ersättning för att inte ifrågasätta något).

Rollpersonerna och experimenten

Detta scenario kommer att utspela sig under fyra dagar (torsdag – söndag) och det bygger till stor del på de experiment rollpersonerna utsätts för. En kort introduktion av våra värstingar och försökens inverkan på dem krävs därför:

Petter Björk: I Petters hjärta finns alltid tanken på flykt. I och med experimenten trissas denna instinkt upp allteftersom scenariot fortlöper. Han är rollpersonernas ledargestalt och aningen mindre dum än de andra.

Carl "Vargen" Petterson: En tystlåten drickare som får sina pratsamma utspel då och då (framför allt i samband med alkohol). Han är inte bara tjuv utan till och med kleptoman, en egenskap fransmannens maskin utökar till orimliga nivåer.

Johan Jacob "Hunden" Wetterström: En obstinat slagskämpe som är dum även med de flesta fästningsfångar som jämförelse. Han sätter sig hela tiden upp mot auktoriteter och kommer att bli våldsammare ju mer han påverkas av maskinen.

Carl Pehrsson: Carl Pehrsson är lite speciell. Han tror att Djävulen och dennes demoner talar till honom. Han har svåra depressioner och har till och med försökt ta livet av sig. Carls vansinniga idéer och hans sinnessjukdom gör sig mer påtagliga ju längre experimenten lider.

Rollpersonerna ingår i kvällsgruppen, alltså de som utsätts för experimenten sist varje dag. Scenariot börjar med experimenten under torsdagskvällen och experiment på fredag och lördag kväll kommer också att hinnas med.

Händelseförlopp

Första resan experiment

Scenariot inleds med att karaktärerna vid åtta-snåret förs upp i tornet av kommendant Andersson och fyra vakter. I detta scenario förekommer det inte någon tråkig "lära känna varandra"-scen utan karaktärerna kastas direkt in i handlingen. Jean-Luc släpper in en av dem i sitt provisoriska arbetsrum och de övriga tre får vänta utanför med Andersson och vakterna. De får tillfälle att samtala med varandra under tiden spelledaren och den drabbade karaktären spelar enskilt. När experimentet utförts på den första karaktären tar spelledaren ut karaktär nummer två och så vidare. De karaktärer som genomlidit experimenten kommer inte tillbaka till de övriga utan förs ut en annan väg vilket gör "10 små negerpojkar"-effekten påtaglig. Se till att de som utsatts för experimenten inte samtalar med de opåverkade spelarna.

Väl inne i rummet på andra våningen, ser försökspersonen först inte maskinen utan endast en man som står böjd över ett långt bord. Bordet är fullt av konstiga manicker, provrör och böcker. Mannen vänder sig om och kommer fram mot rollpersonen. Han talar på ett obegripligt språk (franska) och börjar med att kontrollera rollpersonens tänder(för att inte göra de dumma svenska vakterna oroliga). Därefter ser han till att vakterna för rollpersonen mot den väntande maskinen, det är först nu som försökspersonen ser vad som står dolt långt inne bland de mörka skuggorna, fransmannens ögonsten och livsverk, maskinen som skall frälsa det franska folket.

Från taket hänger ett virrvarr av taljor och kedjor, i mitten av detta kaos vilar en ca 60 centimeter bred brits, dess längd kan mätas till knappt två meter, men det är relativt svårt att bestämma, då den hänger en bit över marken. Rollpersonen förs mot britsen, binds fast till händer och fötter och fixeras ordentligt vid britsen. Känslan är inte helt obekväm för en person som är van vid att släpa metallkedjor runt sina leder. Sakta börjar sedan personen att hissas upp mot taket. Han dras upp och placeras horisontellt cirka två meter över marken. Där ligger han i några sekunder, tillräckligt många för att man skall känna sig relativt rofylld och harmonisk, plötsligt kastas personen med en rasande fart baklänges, fallet bromsas och personen finner sig liggande upp och ned i nästan nittio graders lutning i förhållande till golvet.
Sakta hissas hans huvud upp mot en spindelliknande sak som sakta närmar sig fångens ansikte. Cirka 30 centimeter från offrets ansikte vecklas åtta griparmar ut och med en snabb rörelse placeras dessa runt offrets skalle. Griparmarna skär in i huden precis så mycket som krävs för att huvudet skall fästas i ett järngrepp. I spindelkonstruktionen finns två långa smala armar som nu närmar sig offrets högra öga, med en förbluffande snabbhet och en lätt tryckande smärta spärras ögat upp. Precis då tårarna har börjat rinna för att rensa det vidöppna ögat från allsköns smuts kommer den sista detaljen, en liten guldfiskskålsliknande sak, som är precis tillräckligt stor för att få plats runt ögat och fixeras kring det vidöppna, rinnande ögat. Vid det här laget har personens huvud hissats upp så att han nästan hänger i en 70-gradig vinkel i förhållande till golvet, blodet fortsätter att samlas i hans skalle. Fransmannen går fram och kontrollerar så att allt är i sin ordning med de mekaniska armarna, och han passar på att kontrollera försökspersonens tänder.
Sedan för han fram ett ca 1,5 meter högt skåp, som har dubbla dörrar och hjul fästa undertill så att det snabbt och smidigt kan rullas fram och tillbaka. Vetenskapsmannen kopplar fast två sladdliknande saker i försökspersonens öron och skjuter skåpet något närmare offrets ansikte. I skåpet finns det kugghjul och kolvar av olika slag och färger, dessa

rör sig konstant och i ökande takt går de runt respektive upp och ned, allt för att röra till det i offrets hjärna. Kolvarna och kugghjulen alstrar även energi som förs in i personens skalle. De fungerar som en hypnositator, som tillsammans med energien skapar kemiska reaktioner i försökspersonens hjärna. Detta får som effekt att offret redan efter några sekunder får en blackout.

Efter blackouten förs rollpersonen ut ur arbetsrummet och tillbaka till sin brits i logementet och rollpersonerna kommer att vakna ungefär samtidigt.

Dela ut "Handout 1".

Nu finns det tillfälle för rollpersonerna att interagera, man kan samtala och föra diskussioner om vad som egentligen hände, eller om vad som än faller dem in. Det är nu dags för fransmannen att observera sina försöksdjur, olika spelledarpersoner kommer att släppas ut på den inre fånggården och på så sätt få en möjlighet att interagera med rollpersonerna. Tänk dock på att även dessa påverkas av maskinen gradvis och att denna första kväll inte har inneburit någon jättestor förändring i offrens personligheter. Vidare är det upp till spelledaren att bestämma vilka medfångar som skall finnas tillhands, vi har beskrivit samtliga försökspersoner så det är bara att välja dem som passar. Det är viktigt att poängtera att stämningen skall byggas upp i etapper. Från början handlar det främst om små märkliga saker och händelser, (se lista). Rollpersonerna bör ganska snart inse att deras celldörr är öppen, om de inte gör detta kan man alltid ge dem tips genom att spelledarpersoner i form av medfångar eller vaktpersonal kommer på besök. Det är egentligen här man som spelledare får en första indikation på vad som kommer att hända under resten av scenariot. Spelgruppen kan ge sig på allt från att försöka rymma (vilket kräver planering), till små smygaruppdrag till de olika förråden på övre borgården. Var observant på att spelarna inte skall kunna ta sig ut ur fästningen och helst inte ens ifrån lilla borggården. Om de ändå lyckas (man vet ju inte hur det kan gå), så har spelledaren fria händer att hämta in dem igen. Sätten att göra detta på är många, men tänk på att Marstrand är en ö, vilket försvårar för rollpersonerna att komma särskilt långt. Första natten bör förlöpa relativt lugnt, ge spelarna tillfälle att bekanta sig med varandra och karaktärerna innan du kastar dem in i dag två.

Andra resan experiment

På morgonen den andra dagen är allt som vanligt igen, huvudvärken är borta och reveljen blåses klockan sju. Rollpersonerna skall nu genomföra sitt vanliga arbete i stenbrottet som ligger något väst om fästningen. Poängtera att allt verkar som vanligt, se till att eventuella missöden eller tydliga spår efter deras nattliga äventyr är som bortblåsta. Antyd gärna att de kanske har drömt alltihopa. Ge sken av att allt bara kommer vara en lång hård dag av Marstrandsarbete, att de skall sluta två timmar före de övriga kommer de ej få bekräftat. Var torr och trist i din beskrivning av dagen, berätta att de ställer upp, räknas in, visiteras och skickas ut på arbete, de kommer tillbaka för lunch, då de ställs upp, räknas in, visiteras och skickas ut på arbete. Först på eftermiddagen har de så mycket sinnesnärvaro att de träffas kring vattentunnan med smutsigt vatten för att dricka och språkas lite och då kan spelarna få tala med varandra. Här finns tillfällen att stjäla lite saker, språka med andra fångar, eller bara smida ytterligare planer för kvällen. Strax efter samtalet kallas de till uppställning för att åter föras upp mot maskinen och dess ägare.

Experimenten denna dag har redan genomförts på de två andra grupperna, och spelarnas grupp är alltså den sista. Denna gång finns det ingen anledning att redogöra för händelseförloppet i enrum. Berätta vad som händer åter en gång men se till att allt känns lite jobbigare och att det gör lite ondare än sist. (dela ut handout 2) Efter experimenten samlas åter rollpersonerna i sitt logement. Här finns nu möjligheten att

dels spela sina egna förändringar på ett intressant sätt, eller interagera med de andra fångarna som också de börjar bli allt mer konstiga. Om spelarna gjort upp planer kvällen innan så låter man dem genomföra dem så långt det går, när de börjar hamna utanför de ramar som spelledaren kan acceptera är det bara att ta in dem i sitt logement igen. Till sin hjälp kan man ta allt ifrån vaktlag Andersson till ett antal av soldaterna som finns förlagda på fästningen, eller till och med medfångar som tjallar. Att de övriga försökspersonerna skulle avslöja rollpersonernas planer kan vara mycket effektivt om man vill driva spelarna till frustration. Märk väl att fångvaktarna hela tiden försöker ha sina fångar under uppsikt, för även om de fått bra betalt så blir det en massa extra jobb om fångarna skulle komma fria.

Tredje dagen experiment

Den tredje dagen är den andra lik. Fångarna känner inga sviter av experimenten och alla fysiska bevis för deras framfart är undanröjda. Låt dagen ha sin tråkiga gilla gång, låt karaktärerna än en gång träffas över en skopa smutsigt vatten och språka före de åter ropas upp för att experimenteras på. Denna gång gör det riktigt ont och blackouten efter maskinens framfart i rollpersonernas hjärnor är längre och mer obehaglig än vanligt (dela ut handout 3). Nu blir alla utsatta än mer galna. Det börjar ta sådan form att det verkligen märks, dock går rutinen ut på samma sak som de tidigare kvällarna och nätterna, att fångarna släpps ut för observation. Nu är dock de flesta riktigt rubbade. Låt det inte urarta till kaos på det här stadiet, låt vakterna se till att en relativ ordning upprätthålls. Vad som händer är upp till spelledaren, men antagligen finns det små händelser från de övriga kvällarna att spela vidare på. Låt kaoset nästan urarta innan vakterna med hjälp av soldater återställer ordningen, och åter placerar fångarna i sina logement.

Sista dagen

På den sista dagen, som är en söndag, kommer den stora finalen att ta plats. Rollpersonerna vaknar som vanligt klockan sju, maten smakar förträffligt, men annars är allt normalt för tre av dem, för Carl Pehrsson har den stora dagen bara börjat. Söndagar är arbetsfria och klockan 11.00 hålls en gudstjänst för alla som bor på fästningen. För förmiddagsgruppen och fransmannen, som är ateist, gäller dock arbete. De sedvanliga experimenten hinner genomföras på denna grupp innan det hela brakar lös i en stor finalscen. Gudstjänsten hålls för alla fångar, vakter och soldater. Detta är normalt en ganska så uppskattad stund av sinnesro och relativ frid, men denna söndag har Carl Pehrsson planer att genomföra.

Samtliga inblandade ställs upp i rader, fångar för sig och soldater för sig. Vakterna ställs upp på strategiska platser runt om. Ingen skulle dock drömma om att försöka fly då Gud är så närvarande som han är vid en gudstjänst. Fängelseprästen, Johan Ackerström, håller i gudstjänsten som antagligen inte kommer att bli särskilt lång. Carl Pehrsson kommer på ett tidigt stadie genomföra ett försök att störa gudstjänsten och förmedla sitt eget budskap. Placera rollpersonerna längst fram vid gudstjänsten och förenkla på så sätt för Carl att i alla fall påbörja sin mission. Ungefär samtidigt som han börjar bli övermannad av vakter eller då spelledaren anser att det är lämpligt, bryter ett kaos ut på den övre borggården. Det är den grupp av fångar som utsatts för experiment på förmiddagen som har blivit ett "lyckat" experiment. På den övre borggården utbryter ett kaos utan like, då fångarna som nu reagerat på de sista och mest "lyckade" experimenten har tagit sig ut på gården genom att slita sönder sin logements dörr och håller som bäst på att gå lös på allt och alla. Fransmannens maskin har lyckats att skapa ett stort överskott av adrenalin hos försökspersonerna och de har fullständigt tappat besinningen.

Vad händer nu? Här är det ganska mycket upp till spelledaren att relatera dessa händelser till vad som hänt tidigare. Med största sannolikhet kommer en större trupp soldater eller vakter att ta sig upp mot övre borggården för att stoppa intermezzot, och i och med detta rycks de övriga fångarna med i kaosstämningen och börjar riva och slita i soldater och vakter.

Karaktärerna har här fritt spelrum, är det så att de agerar som grupp eller som individer? Tar de sig mot friheten eller tar deras små egenheter överhanden nu när även deras experiment börjar göra sig påminda. Carl fortsätter kanske att profetera sina budskap, Petter försöker kanske ta sig ut ur fästningen, kosta vad det kosta vill. Vargen blir kanske besatt av att stjäla allt han ser, och hunden vill kanske spöa upp allt och alla. Spela vidare på vad som hänt tidigare och se till att spelarna tar tillfället i akt och gör något.

Kanske rör sig hela gruppen upp mot tornet i övre borggården för att spöa fransmannen. Vad som än händer så är det upp till spelledaren att avsluta det hela och oavsett vad som händer bryter spelledaren vid lämplig tidpunkt och konstaterar att så gick det alltså för Carlstens fästning. Berätta om det officiella (verkliga?) slutet för varje karaktär och slutet för Carlstens fästning som fästningsfängelse. Det finns med andra ord inget "rätt" slut, utan det är helt upp till spelarna och spelledaren hur det ska sluta.

Avslutning

När spelledaren har valt att avsluta scenariot, oavsett vad som hänt med karaktärerna och fästningen, så berättar han den sanna(?) historien om fästningen och om respektive karaktär.

Carlstens fästning

När de sista fångarna lämnar Carlstens fästning 1854, är den direkta anledningen det oroliga utrikespolitiska läget. Man är orolig för att Sverige skall bli inblandat i krigshändelserna och börjar att rusta upp Carlsten. Fångarna måste då lämna fästningen och sänds till Nya Älvsborg och Skansen Kronan i Göteborg. 1878 tillsattes en befästningskommitté, denna beslutade att fästningen spelat ut sin roll också som viktigt befästningsverk och 1882 tågade under högtidliga former Kommendanten och översten Fries ut med sina trupper. Medel tillsattes för underhåll och när fästningen 1993 överläts av det svenska försvaret till statlig förvaltning avslutades Carlstens militära tjänst.
Vårt sista fästningsfängelse blev Varbergs fästning, när det drogs in 1881 är det slutet på en epok inom svenskt fängelseväsen.

Rollpersonerna

Carl "Vargen" Pettersson: Carl förflyttas då fängelset dras in 1854 till skansen kronan i Göteborg, några år senare förflyttas han vidare till Varberg. Han söker nåd både 1863 och 1865, men båda gånger avslås hans ansökan. 1869 beviljas den dock men efter som han inte äger laga försvar sänds han till Malmö för allmänt arbete på dåvarande arbetsfängelse.

Johan Jacob "hunden" Wetterström:
Hunden blir benådad år 1870 och sänds som försvarslös till nya varvets fängelse. Han åker fast för fjärderesan stöld 1872 och avslutar sitt liv på olika fästningsfängelser, den sista delen av straffet avtjänar han på Landskrona slott.

Carl Pehrsson : Han överförs till Varberg efter det att Carlsten läggs ned. Han rymmer och infångas igen och blir placerad i cell. Han blir benådad 1868 men då som försvarslös och skickas till Karlsborg. 1880 blir han åter benådad och lyckas få tjänst hos konsul A. Nathansson i Landskrona, Carl blir därmed frigiven.

Petter Björk: Blir benådad 1867 men döms som försvarslös och sänds till allmänt arbete i Malmö. Blir slutligen fri 1871 men försöker att sprida falska mynt och döms till att fortsätta sitt livstidsstraff. Han anländer 1872 till Varbergs fästning och förflyttas slutligen till Landskrona fästning.

Kartor

Övre borggården

Gården är grusbelagd och de knappt tio meter höga murarna tornar upp sig längs sidorna. Gården är rektangulärt utformad och mäter ca 25 gånger 20 meter. I det östra hörnet finner man en trappa som innanför bastanta murar sträcker sig uppåt mot utsikten, batterisalen och det rum som fransmannen har till sitt förfogande. I samma hörn finner man ingångar till förråden där man förvarar krut och proviant. Längs den nordvästra väggen finns ytterligare två ingångar som båda är belagda med rejäla trädörrar av ek. I det södra hörnet finner man en galge som används för avrättningar och bakom galgen ytterligare en ingång. I det östra hörnet börjar en ca tre meter lång gång som avslutas i en gallerförsedd ekdörr. Längs den nordöstra väggen finns ytterligare två korta gångar som båda avslutas i bastanta ekdörrar.

1. **Port 7**
   Trappan leder från stora borggården till östra förgården.

2. **Bastionen Alarm**
   Detta är en av fästningens bastioner, här börjar även den norra huvudvallen.

3. **Skyttegalleri**
   Flera gluggar avsedda för försvar av porten till förgården.

4. **Skyttegalleri**
   Till försvar av porten till förgården

5. **Gång till övre borggården**
   Gången som löper genom det stora tornet är cirka 15 meter lång och är försedd med fyra portar som kan stängas och reglas inifrån. En dörr har dock byggts om så att man skulle kunna stänga inne personer på den övre borggården. Ett järngaller kompletterar de fyra portarna, gallret opereras från kommendantens arbetsrum (3) och sitter således norr om detta. Längs hela gången finns det nischer och vapenslitsar som är avsedda att kunna dölja en försvarare från fienden, men samtidigt möjliggöra ett gott försvar.
   Det finns även luckor som kan öppnas från rum inne i tornet, luckorna används till att släppa ned granater på en eventuell anfallare.

6. **Kommendants rum**
   Bakom en järnbeslagen ekdörr döljer sig ett litet rektangulärt rum som inhyser ett skrivbord och en rejäl bokhylla. I det norra hörnet står en järnbeslagen kista och på ena väggen hänger fästningens baner. På den norra väggen hänger en utsirad kavallerisabel med inskriptionen "för visat mod". På skrivbordet står det en tom karaff som luktar surt efter gammalt vin. På den ena väggen hänger ett antal kartrullar prydligt inrättade. Längs den ena väggen står en skraltig säng. Rummet används av vaktbefäl Andersson som arbetsrum och bostad.

7. **Disciplincell**
   Två små rum som användes för att låsa fast fångar och soldater som skulle disciplineras. De låses fast i stocken under några dagar. Rummen består alltså endast av en stupstock och några kedjor som hänger ned från väggen.

8. **Brygghuset**
   Rummet består egentligen av två rum, det ena är lite större, ca 4 gånger 6 meter och rymmer ett antal stora tunnor bestående av mjöd och vatten. Det andra är ett mindre rum som upptas av en stor upphöjning med ett lock på. Under locket döljs en cirka femton meter djup brunn. Vattennivån

ligger ungefär sju meter under själva brunnslocket. Vid sidan av upphöjningen ligger ett antal spannar och längs ena väggen hänger det rep i olika längder.

9. Bageri och spis

Den södra väggen upptas av en ugn och övriga rummet domineras av en stor träbänk som används till bakning. Här finns säckar med mjöl och diverse redskap som används vid bakning och mattillredning. Maten som tillreds här är främst avsedd för befäl och fångvaktare av högre dignitet.

10. Krut- och proviant förråd

Bakom denna rejäla ekdörr döljer sig två rum, det ena är mindre och är beläget innanför det större, ytterligare en dörr med lås avdelar de båda rummen. Det inre rummet är plats för förvaring av krut och annan explosiv materiel. Det större yttre rummet används som proviantförråd.

11. Kommendantens kök

Här tillreds kommendantens mat, samt den mat som eventuella gäster av högre dignitet bjuds på. Just nu finns här ett antal recept som är översatta till svenska med hjälp av en knagglig franska, samt de kökstillbehör som är nödvändiga för att tillverka drägliga måltider och med tanke på de förhållanden som råder är det inte så lätt.

12. Enmansceller

Cellerna används både som straffceller och som försöksceller. Man har på Marstrand gjort försök med att hålla fångar i enmanscell, allt enligt den mer humana fångvård som man börjat propagera för. Cellerna är små, mörka och fuktiga.

13. Logement åt testgrupp 1

Utrymmet används för att förvara den grupp av fångar som utsätts för experimenten först varje dag. Rummet har inretts till normal fästningsstandard och hyser därför fyra britsar, avträdeshink och eldstad.

14. Logement för soldater

Här håller vaktstyrka Andersson till under de veckor som experimenten skall pågå. Man har ett relativt enkelt inrett logement. Det finns dock betydligt mer halm i britsarna och det ligger kläder och utrustning i små kistor som är placerade vid respektive säng.

15. Logement för testgrupp 2

I detta mycket lilla rum har man inhyst de personer som tillhör testgrupp 2. Det finns tre britsar och en hög med halm på golvet. Avträdeshinken sprider en trevlig doft i den minimala cellen. Eldstaden är placerad mycket nära den järnbeslagna ekdörren.

16. Logement åt testgrupp 3

Rollpersonerna har fått det största logementet på sin lott. Det var först meningen att de båda rummen skulle hysa två grupper men fransmannen vägrade att ha två av sina försöksgrupper så nära varandra. Ett av rummen är inrett som fånglogement med åtta britsar och avträdeshink. Här finns en öppen spis som tjänar som eldstad och träbritsarna är riktig trevliga. Detta är till utrymme sett väl tilltaget och det finns gott om plats för karaktärerna.

17. Trappa till utsikten och fransmannens rum

Denna trappa som leder uppåt är täckt av bastanta stenväggar. Vid trappans början finns det en stor tung dörr, som oftast är låst. Trappan leder till två olika våningsplan. Det första är ingången till utsikten och kanon-batterierna och det andra är ingången till fransmannens rum. Från detta

fortsätter gångar till stora tornet och andra utrymmen i den södra vallen.

18. Lönngången
Förbindelsegång genom murarna som mynnar ut vid logementen i nedre fångården (7). Denna väg används inte i fredstid om inte det uppstår en nödsituation. Det är få fångar som känner till den.

Övriga Fästningen

Översikt

Beskrivningen över fästningen är mycket snål och stundtals fragmentarisk. Detta beror på att scenariot inte handlat om det yttre lika mycket som huvudpersonernas inre resa. Vidare skulle det vara omöjligt att av utrymmes tekniska skäl kunna beskriva fästningen tillfredsställande. Se till att inte fastna i diskussioner med spelare som varit där 20 gånger och som påstår att det är på ett visst sätt. Konstatera bara att han omöjligt kan ha varit där under 1850-talet och att det byggts en hel del sedan dess (vilket faktiskt är sant) Det är inte heller intressant att vända på varje sten och strikt följa kartorna, det viktigaste är att scenariot flyter. Krävs det en lönngång eller järnbeslagen ekdörr någonstans så sätt för all del in den. Inga hus, vallar eller torn är närmare beskrivna. Detta beror dels på att fångarna inte skall vara där, men även på att det är väldigt onödigt att bifoga kartor till allt, improvisera! Enda gången som fångarna måste befinna sig någon annanstans än på den övre borggården är på söndagen under gudstjänsten. Denna hålles på den stora borggården(11) och därifrån är det ganska enkelt att ta sig uppåt mot den lilla borggården.

1. Kungsgatan
Fästningsbacken från staden till fästningen. Backen är både lång och relativt brant.

2. Östra fältvallen
Här står fyra kanoner. Vallen fungerar som ett yttre försvarsverk.

3. Port 23
Fästningens ingång består av två metallportar.

4. Artillerikasern
Ett relativt litet hus som används som kasern för artillerister. I väster hänger ett rep som löper upp över murkanten, repet leder upp till en klocka som används för att varna lokalbefolkningen då någon fånge rymt eller då fienden nalkas.

5. Bombfritt kruthus
Mycket kraftig byggnad, byggd för att förvara ammunition och för att utstå mycket kraftig beskjutning.

6. Östra utfallsporten
Ingång till stora borggården genom östra huvudvallen.

7. Nedre fånggården
Här hålls merparten av de 252 fångar som för tillfället sitter på Carlsten. Varje logement är avsett för 25 till 30 man. Här nere är också fästningens smedja belägen.

8. Övre fånggården
I murarna finns ytterligare ett antal logement av samma storlek som på den nedre fånggården.

9. **Kungsporten**
Porten är försedd med vindbrygga, och är den ursprungliga porten till fästningen. Över porten hänger Karl XI:s emblem.

10. **Kommendants huset**
Officerskassern där fästningen militära officerare är förlagda. Här är även dödscellen förlagd. Det är den cell som de dödsdömda är placerade i, i väntan på att domen skall verkställas.

11. **Stora borgården**
Stora samlingsgården där all aktivitet som gäller alla fångar genomförs. På gården drillas även fästningen 150 soldater i exercis och vapenövningar.

12 **Fästningskyrkan**
Valvet är relativt litet och innehåller fästningens kyrka. Kyrkan används främst vid begravningar och högtider för officerare. Då alla skall vara inblandade i de religiösa riterna tjänar stora fånggården som kyrkorum.

13. **Västra vattenporten**
En port med vindbrygga som leder genom västra huvudvallen.

14. **Flankverk**
Här finns kanoner placerade dessa är avsedda att kunna bestryka de yttre vallarna med kanon eld.

15. **Port 7**
Trappa till den östra förgården och övre borggården.

16. **Övre borggården**
Se särskild beskrivning.

17. **Huvudvallar**
Vallarna omsluter fästningen, tillsammans med den södra donjonen bildar de fästningens huvudskydd. Vallarna är mer eller mindre omöjliga att forcera.

18. **Södra donjonen**
Kanonbatteri och logement som i krigstid rymmer upp emot 600 soldater. Här är idag fästningens 150 soldater förlagda. Logementen ligger i fyra våningsplan, varav två är belagda under marken.

19. **Bastionen Minerva**
Försvarsverket är en del av huvudvallarna.

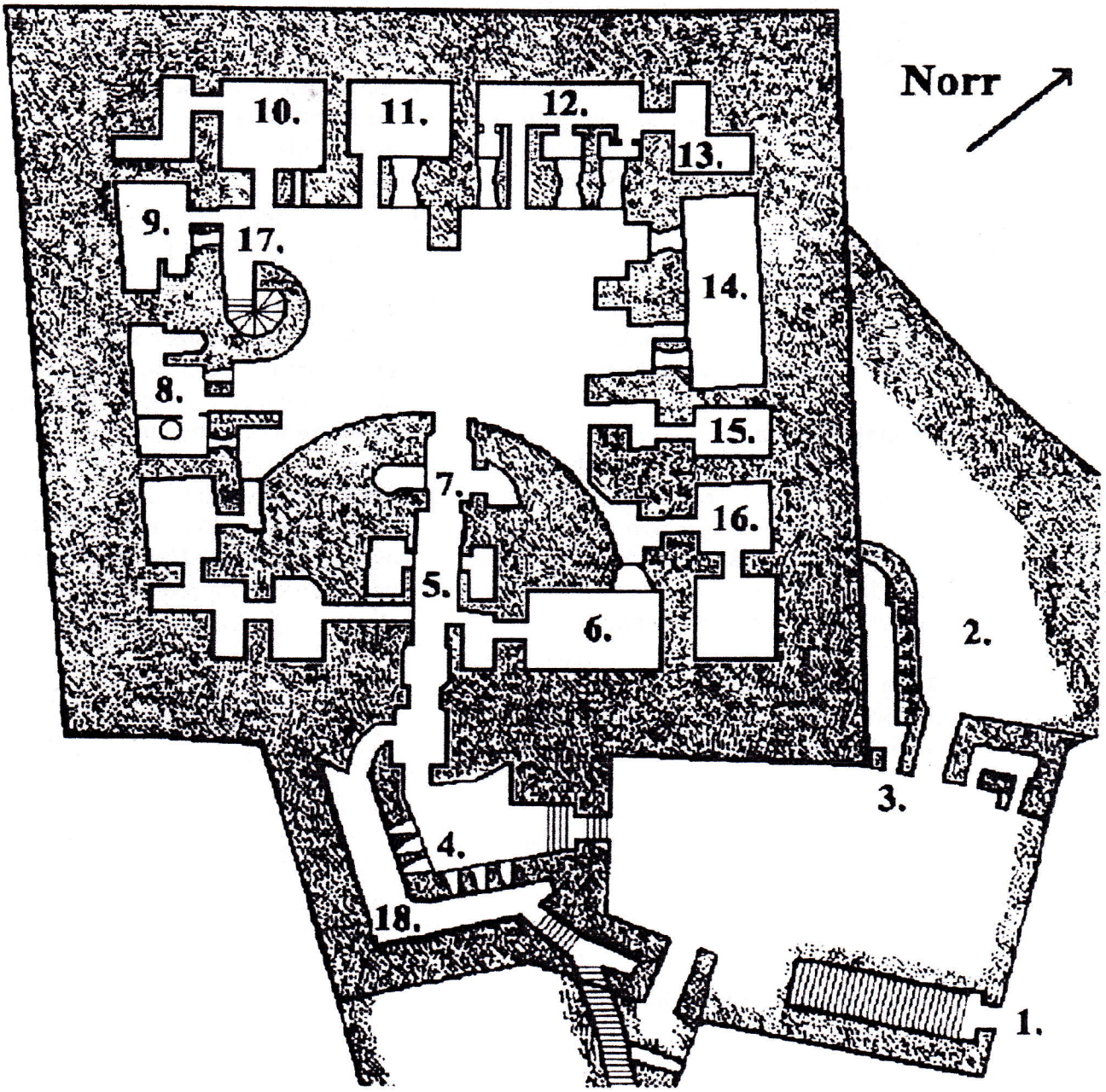
20. **Södra flankverket**
Se 14 för beskrivning.

21. **Stensmedjan**
Smedja som tjänstgör som smedja för grövre smide. Smedjan är också en del av försvarsverket, med huvuduppgift att försvara de yttre murarna.

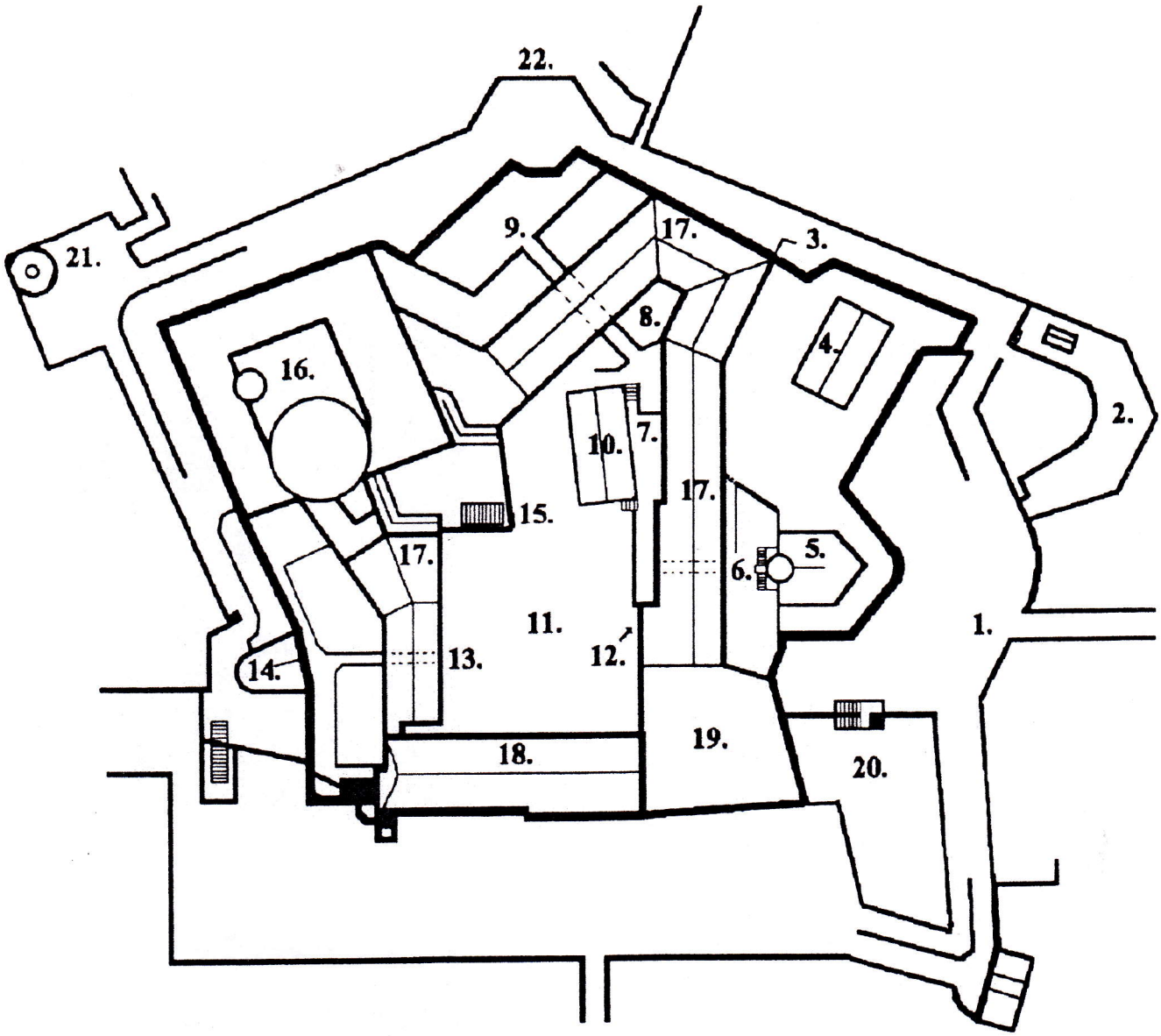
22. **Norra flankverket**
Fungerar som skyttegalleri för försvar av kungsporten. Har även liknande uppgifter som flankverket.

Kartor

Övre borggården



Carlstens fästning



De övriga försökspersonerna

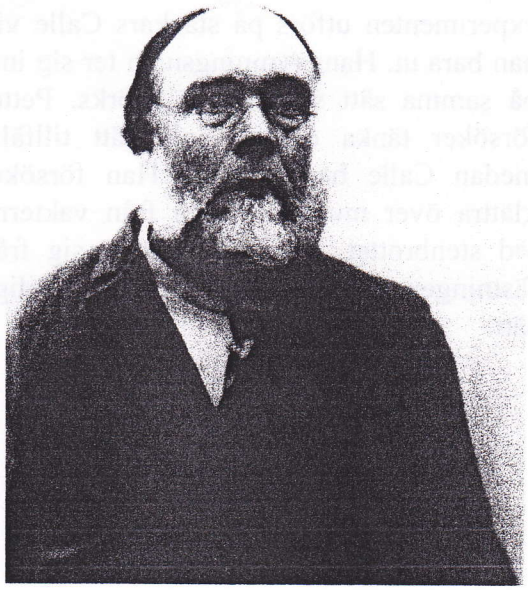
När rollpersonerna vaknar till efter att ha blivit experimenterade med varje kväll har både de och du, din gamle spelledare, stor frihet att handla som ni vill. Till din hjälp har du nedan en förteckning över de åtta övriga försökspersonerna och deras göromål. Använd de du tycker verkar roliga och låt resten hamna i skymundan. Av erfarenhet vet vi, våra gamla scenarioförfattare, att det räcker med handlingar från tvåtre stycken av nedanstående för att skapa en lagom känsla av hemtrevligt kaos. Känn dig fri att använda detta kapitels information precis som du vill.

Morgongruppen

Carl-Otto Andersson: Carl-Otto är en ganska korkad fånge. Han åkte in på fästning när han skulle mörda en man men råkade mörda en av mannens grannar istället. Han är våldsam och försöker under scenariots gång, när experimenten har utförts, utföra diverse våldsdåd. Tråkigt bara att han har sådan otur att ingenting någonsin lyckas. Han snubblar när han skall slå någon, han råkar hosta när han smyger sig upp bakom någon med en stulen huggmejsel och så vidare. Det finns stor risk att han kommer att hamna i isoleringscell varje kväll under scenariots gång.

Carl-Olof Westberg: Carlstens egen poet. I vanliga fall brukar han skriva smäktande och frihetsglorifierande dikter. Han har blivit accepterad av både medfångar och vakter och det händer att han får i uppdrag att skriva något fint till fästningspersonalens bemärkelsedagar. Efter fransmannens härjningar har han dock flippat ur totalt. Han springer runt, griper tag i personer och deklamerar rappakalja i deras ansikten. Det är troligt att han, trots det störande moment han innebär, får husera fritt under scenariot. Däremot är det inget som hindrar att han blir "omhändertagen" av någon av de andra fångarna. Om Carl Pehrsson bestämmer sig för att måla Satans budskap på väggarna kommer Carl-Olof garanterat att dyka upp och vilja skriva poesi

Wilhelm "Snuffe" Lundgren: Snuffe har klassats som Sveriges besvärligaste fästningsfånge genom tiderna. Till och med kungen har varit på besök för att få se honom i verkliga livet. Snuffe har slagits, stulit och supit som ingen annan och hans straffregister är långt, mycket långt. Experimenten gör honom totalt sinnesförvirrad. Han kan reagera på vad som helst hur som helst. Det enda som är statiskt i hans beteende är att han fnittrar hysteriskt och knappt uttalar några tydbara ord. Han har en nyckel i sin ficka som han påstår går till logementen. Spelarna kan övertala honom att han skall ge den till dem men han låser inte upp någonting. Se till att spelarna inte får möjlighet att testa nyckeln innan de är riktigt desperata att komma ut ur sitt logement (tredje natten troligtvis). Efter en stund kan ju alltid Hasse komma som en räddande ängel.



Middagsgruppen

Hans Boström: Gamle Hasse är en av de fångar som inte begått något direkt brottsligt utan istället blivit intagen för att han saknade medel att försörja sig, en lösdrivare helt enkelt. Han har tidigare varit soldat men fick inga utmärkelser i armén, något han förtränger djupt genom att sätta kapsyler på sin klädsel. Han påstår att dessa kapsyler är tapperhetsmedaljer han fått när han utfört olika hjältedåd. Hasse är minst sagt knäpp. Han är svår att få kontakt med och om man lyckas för han en monolog, en envägskonversation, som inte släpper in några andra aktörer. Efter det att han blivit offer för fransmannens experiment har han av någon outgrundlig anledning fått tag på nycklar till det mesta på Carlsten. Han låser och låser upp dörrar som han vill och vägrar lämna nycklarna ifrån sig. Med hjälp av lite övertalning eller lurendrejeri (locka med lite brännvin, kanske?) kan dock rollpersonerna få honom att öppna olika dörrar för dem. Skänk inte bort Hasse som ett verktyg till spelarna, han är ytterst oberäknelig.

Carl-Oscar Pettersson: Så fort experimenten utförs på stackars Calle vill han bara ut. Hans rymningsnoja ter sig inte på samma sätt som Petter Björks. Petter försöker tänka och invänta rätt tillfälle medan Calle bara vill ut. Han försöker klättra över murar, springa från vakterna vid stenbrottet, ja helt enkelt ta sig från fästningen på alla möjliga och omöjliga sätt.

Lars Andersson: Lars är en av de fångar som hade ett riktigt yrke innan han hamnade inför skranket. Han var bergsprängare. När han tagit del av fransmannens försök får han tag på krut och annat användbart på något sätt. Han sitter i olika hörn här och var under scenariots gång och pysslar med något, för karaktärerna, obestämbart. Efter gudstjänsten på söndagen kommer han att spränga sin bomb, för det är en sådan han tillverkat, på något lämpligt ställe.

Gustaf Erik Gustafsson: Gustaf är en demagog för fångarna. Han försöker ofta vigla upp lite större grupper av fångar mot vakterna. Av experimenten blir han allt djärvare men får inte speciellt stort gehör. Om inte någon av rollpersonerna gör det kommer han att vigla upp fångarna till uppror under gudstjänsten efter det att Carl Pehrsson kommit med sitt budskap.

Gustaf Erik Gustafsson

Tips och råd

Här följer lite tips och råd på vad som kan komma att hända under respektive kväll och natt. Märk väl att detta är komplement till de spelledarpersoner som bör användas. Tänk även på att graden av besatthet eller galenskap i exemplen nedan beror på vilken kväll och vilken person det handlar om.

En person blir mer eller mindre besatt av någonting, en fluga ett sandkorn eller något annat som verkar helt absurt.

Vetenskapsmannen (eller någon annan person) stirrar på rollpersonen var han än går. Han ser den förföljande överallt och hela tiden, i maten, i fönstren och helt enkelt svävande i luften framför sig.

Rollpersonen retar sig på småsaker och blir mer eller mindre besatt av att försöka åtgärda dessa problem.

Rollpersonen får väldigt dåligt närminne, frågar sig hela tiden om hans verklighets uppfattning verkligen stämmer, t.ex. var dörren låst? Stod verkligen vakten där? Och så vidare.

Det kliar, rollpersonen utsätts för en attack av klåda, huruvida den fysisk eller psykosomatisk är upp till spelledaren.

Diverse andra fysiska åkommor drabbar personen, allt från rinnande ögon till en avdomnad fot kan vara aktuellt.

Personen får flash backs från då han satt i mörk cell, all ångest och alla kval han då genomled kommer åter till honom.

Rollpersonen börjar gråta hysteriskt.

M.m m.m Tänk själva allt som är tillräckligt jobbigt är godkänt.