

ET
FOLK
FOLK
FOLK
FOLK



DET EVIGA
FOLKET

Index

Sammanfattning	s. 3
Innan spelet börjar	s. 4
<i>Rollpersoner</i>	s. 4
<i>Att spela rollpersonerna</i>	s. 4
<i>Rollpersonernas mentala hälsa</i>	s. 5
Den Demokratiska Folkrepubliken Korea	s. 6
Bakgrund	s. 7
Scenariot	s. 8
<i>Del 1: Över gränsen</i>	s. 8
<i>Del 2: De övergivna</i>	s. 10
<i>Del 3: Den döende staden</i>	s. 12
<i>Del 4: Mörkret under gatorna</i>	s. 15
Persongalleri	s. 18
Karta över Nordkorea	s. 19
Karta över Pyongyang	s. 20
Skräcklappar	s. 21

Sammanfattning

Det Eviga Folket är ett skräckscenario i nutida miljö som i huvudsak utspelar sig i den Nordkoreanska huvudstaden Pyongyang. Nordkorea har efter en serie allt mer bisarra utspel fullständigt isolerat sig från omvärlden, och dess befolkning har till synes försvunnit från jordens yta. Spelarna antar rollen som medlemmar av den FN-expedition som sätts upp för att bege sig in i landet och försöka återupprätta kontakt med regimen i Pyongyang.

Scenariot inleds med att expeditionen briefas på sin uppgift, för att sedan ta sig över gränsen mellan Nord- och Sydkorea vid den symboliska vapenstillestånds-byn. Utefter motorvägen till Pyongyang tycks landet ligga öde. När expeditionen åker igenom staden Sariwon stöter de på en liten grupp förvirrade nordkoreanska soldater vars befäl har försvunnit nere i skyddsrummen under staden. Alla försök att få ut en sammanhängande historia ur soldaterna, eller att få kontakt med deras befäl, är fruktlösa. Expeditionsmedlemmarna börjar uppleva oförklarliga händelser och hallucinationer.

Då expeditionen närmar sig Pyongyang uppsnappar de ett radiomeddelande från den ryska ambassaden som begär undsättning. Inne i själva staden finner expeditionen spår av strider, och ett lastbilsburet kärnvapen påträffas övergivet. Hallucinationerna och de oförklarliga händelserna tilltar, och snart stöter expeditionen på de första delarna av det Eviga Folket – skräckslagna och vansinniga människor vars förvridna kroppar inte längre är deras egna.

Expeditionen tvingas ta skydd i den ryska ambassaden. Ambassaden är fylld av lik och en enda överlevande, en halvgalen rysk tjänsteman. Ryssen är osammanhängande, men kan i vilket fall förklara att det Eviga Folket tycks ha sitt ursprung i Kumsusan-palatset – Kim Il Sungs mausoleum. Vid det här laget har några rollpersoner försvunnit eller kanske till och med blivit öppet vansinniga. Under tiden kommer ambassaden under attack från det Eviga Folket.

Vad som nu sker är upp till spelarna – kanske fortsätter de mot Kumsusan-palatset för att konfrontera det Eviga Folket, kanske väljer de att försöka lämna staden. I vilket fall kommer rollpersonerna att tvingas ta sin tillflykt till tunnelbanan under Pyongyang – där den stora massan av det Eviga Folket väntar på dem. Kanske kommer några av dem levande ut, kanske går den sista, ensamma rollpersonen under i mörkret och kylan nere i tunnarna.

Innan spelet börjar

Spelledaren bör ha:

- Läst igenom scenariot noggrant, samt ha skaffat sig en uppfattning om de olika rollpersonernas personligheter och positioner i gruppen.
- Klippt ut och sorterat skräckklapparna (se nedan) så att de lätt kan delas ut under spelets gång.
- Skrivmateriel för att kunna skriva egna skräckklappar samt skicka annan hemlig information till spelarna.
- De rollpersoner som för tillfället inte spelas av en spelare lätt tillgängliga, för att kunna delas ut under spelets gång.

Spelarna bör ha:

- Läst igenom ”Bakgrund”-handouten.
- Skrivmaterial för att kunna skicka hemlig information till varandra och spelledaren.
- Varsin tärning, lämpligen en T20.
- Valt en av de tillgängliga rollpersonerna.

Rollpersoner

Det finns 11 rollpersoner i scenariot, grovt indelade i de politiska representanterna och den militära säkerhetsstyrkan. Tanken är att spelarna fritt skall få välja någon av dessa 11, och att övriga (tills vidare) kontrolleras av spelledaren. Följande kan dock vara lämpligt att tänka på:

- Inledningsvis bör spelledaren kontrollera expeditionsledaren Song. Detta är för att lättare kunna styra händelseförloppet i början av spelet, och skapa en känsla hos spelarna av att expeditionens ledare inte vet riktigt vad de sysslar med.
- Vill några av spelarna spela militärer så är det lämpligt om de i första hand väljer kapten Yoon och sedan sergeant Kim. Detta är för att se till att spelarna har ett visst beslutsfattande ansvar.

Under spelets gång kommer rollpersoner att försvinna, dö eller på andra sätt inte längre vara under spelarnas kontroll. När detta sker är det bara för spelledaren att tilldela spelaren en ny rollperson.

Notera för övrigt att koreanska namn har familjenamnet först. Man kan också utgå från att samtliga rollpersoner talar koreanska förutom sitt modersmål.

Att spelleda rollpersonerna

Expeditionsledaren Song Hae Chan bör inledningsvis användas för att spä på motsättningarna inom gruppen. Om en spelare föreslår något, låt Song bestämma att expeditionen ska göra motsatsen – detta gäller speciellt om förslagen kommer från vice expeditionsledare Carlin eller kapten Yoon. Song är inte självsäker, men försöker dölja det genom att agera arrogant och aldrig ta tillbaka ett beslut. Låt gärna Song sätta upp begränsningar för expeditionen som är meningslösa eller rent av farliga – tvinga expeditionen att köra under hastighetsgränsen fast det inte är några andra fordon på motorvägarna, tvinga skyddsstyrkan att gå med oladdade vapen osv.

Övriga politiska representanter kommer i första hand att se efter sina egna individuella intressen, och betraktar de övriga med illa dold misstänksamhet. Ett visst ”Kalla Kriget”-tänk

råder, där ryssar, kineser och amerikaner ser varandra som outtalade motståndare, och där ryssarna och kineserna ser sydkoreanerna som USA:s hantlangare.

Kapten Yoon Tae Sung kommer undantagslöst att propsa på att den militära säkerheten skall ha företräde i alla sammanhang – skyddsstyrkan skall köra främsta fordonet, byggnader skall säkras av soldater innan de politiska representanterna får gå in osv. Han betraktar alla nordkoreaner som fientligt sinnade. Alla försök att begränsa soldaternas handlingsfrihet kommer att bemötas med orden ”Jag protesterar” eller ”Jag avråder”, möjligtvis med tillägget ”å det skarpaste”, men kaptenen kommer att (med sammanbitet ogillande) lyda alla direkta order från Song eller Carlin.

Övriga militärer kommer att lyssna endast på kapten Yoons eller sergeant Kims order. De ser ner på civilisterna, och har inget förtroende för dem. De är nervösa och skjutglada, och hettar saker till så kommer de inte att vänta på tillstånd innan de öppnar eld.

Rollpersonernas mentala hälsa

Under spelets gång kommer det Eviga Folkets inflytande att påverka rollpersonernas mentala hälsa. De kommer att drabbas av hallucinationer och tvångstankar. Detta inflytande representeras av tärningsslag som spelarna gör med jämna mellanrum och/eller när det är tematiskt riktigt.

Varje gång spelledaren känner att det är lämpligt så ber han spelarna att slå varsitt tärningsslag. Detta kan vara samtliga spelare, några få eller kanske till och med bara en enskild spelare. Dessa tärningsslag bör göras då rollpersonerna kommer in i en ny, potentiellt skrämmande situation (om de går ner i ett underjordiskt skyddsrum, om de stöter på döda kroppar, om de går ut på Pyongyangs övergivna gator etc.), varje gång som spelarna utsätter sig för något som kan bära det Eviga Folkets inflytande (då de passerar tunnelbanenedgångar, ventilationsschakt eller avlopp, om de hittar en påslagen TV, om de försöker lyssna efter ljud etc.), eller när som helst spelledaren vill jävlas med dem.

Den spelare som slår lågt (för ett godtyckligt värde av lågt), alternativt den spelare som slår lägst, får sig tilldelad en av de skräcklappar som kommer med scenariot. Varje skräcklapp beskriver en märklig upplevelse, hallucination eller tvångstanke som rollpersonen drabbas av. Notera att skräcklapparna påverkar rollpersonen i olika grad, allt från att de hör märkliga ljud upp till röster i huvudet och mordiska impulser. Börja helst med ”lätta” skräcklappar i början av spelet, för att eskalera till de ”tyngre” under de senare delarna.

I det senare skedet av spelet får spelledaren gärna sudda ut gränsen mellan hallucination och verklighet – till exempel om en spelare får en skräcklapp som säger att han hör röster ur avloppen, så låt gärna andra spelare som försöker undersöka det uppleva samma sak.

Spelledaren får gärna skriva egna skräcklappar om han får en plötslig, lömsk idé som passar in i situationen.

Den Demokratiska Folkrepubliken Korea

Den Demokratiska Folkrepubliken Korea – i dagligt tal Nordkorea – är en av världens mest isolerade länder. En otrolig personlighetskult har byggts upp runt landets grundare Kim Il Sung och dennes son och efterträdare Kim Jong Il. Den officiella propagandan kallar dem ”den Store Ledaren” respektive ”den Käre Ledaren”, och de tillskrivs rent övernaturliga förmågor. Efter sin död upphöjdes Kim Il Sung till ”Evig President”, vilket gör Nordkorea till världens enda officiella nekrokrati. Enligt propagandan är han inte död, utan vilar endast i sitt mausoleum i väntan på att hans folk återigen behöver honom.

Nordkorea brukar kallas för en kommunistisk stat, och den upprättades mycket riktigt på marxist-leninistiska principer. Alla referenser till socialism och kommunism har dock gradvist försvunnit ur landets konstitution, och den statsbärande ideologin är numera Juche – en blandning av stalinism, koreansk nationalism och konfucianism skapad av Kim Il Sung. Ensamt bland världens socialistiska stater har Nordkorea upphöjt militären, snarare än arbetarna eller bönderna, till revolutionsbärande klass.

Nationen upprättades 1948 på den del av koreanska halvön som ockuperades av sovjetiska trupper efter andra världskriget. 1950 invaderade nordkoreanska trupper Sydkorea i ett försök att återförena halvön med våld, och startade vad som i väst är känt som Koreakriget. Efter att en FN-ledd motinvasion slagits tillbaka avstannade kriget precis där det börjat – gränsen mellan de två staterna förblev längs den 38:e breddgraden. Formellt pågår kriget än idag – ett vapenstillestånd slöts 1953, men något officiellt fredsfördrag har aldrig slutits. En demilitariserad zon skiljer nord från syd, och på ömse sidor står tiotusentals soldater, stridsvagnar och artilleripjäser redo.

I internationella sammanhang anses Nordkorea vara fullständigt oberäkneligt, och landet gör ofta bisarra diplomatiska utspel och militära provokationer som verkar sakna uppenbara syften. Ekonomiskt och politiskt är landet nästan fullständigt isolerat från omvärlden – endast Kina kan möjligtvis räknas som en ovillig allierad – och det nordkoreanska kärnvapenprogrammet är ett av de få saker som nationen kan använda som förhandlingsmedel. Denna ensamma, svältande och paranoida nation framstår på samma gång som en överdriven parodi på stalinistiskt förtryck – och som en mörk och livsfarlig tragedi.

Bakgrund

24 Maj 2010

Nordkorea bryter alla diplomatiska kontakter med Sydkorea, och stänger ner det sydkoreanska kontoret i Kaesong industriregion – en särskilda ekonomisk zon i Nordkorea där sydkoreanska företag har upprättat fabriker. Produktion och export från regionen fortgår dock.

15 September 2010

All export från Kaesong upphör utan förklaring.

27 November 2010

Samtliga hamnar på Nordkoreas östkust stängs för utländska handelsfartyg. Nampho på västkusten förblir öppen.

1 December 2010

Samtliga utländska flyg till Sunan International Airport (Nordkoreas enda internationella flygplats) nekas landningstillstånd. Ankommande flyg omdirigeras till kinesiska flygplatser. Det är dock fortfarande möjligt att flyga in och ut ur landet via Air Koryo, det nordkoreanska statliga flygbolaget.

6 - 18 December 2010

Över en tvåveckorsperiod stänger Nordkorea systematiskt ner samtliga utländska ambassader och konsulat i landet, med undantag för de kinesiska och ryska. Stora delar av den utländska ambassadpersonalen tvångsevakueras av arméenheter och sätts på flyg till Peking. Nordkoreanska diplomater i andra länder är ovilliga eller oförmögna att förklara varför.

29 Januari 2011

Nordkorea stänger ner de kinesiska och ryska kontoren i den särskilda ekonomiska zonen Rajin-Sonbong.

2 Februari 2011

Nordkorea stänger gränsövergången vid Khasan, nationens enda landförbindelse med Ryssland.

4 Februari 2011

Nampho hamn stängs för utländska fartyg. Nordkoreanska trupper spärrar av den kinesisk-koreanska vänskapsbron vid Dandong och därmed samtliga förbindelser med Kina. Nordkorea är nu totalt ekonomiskt isolerat från omvärlden.

8 Februari 2011

Samtliga flyg in och ut ur landet ställs in. Ett tiotal Air Koryo-flyg finner sig strandsatta på flygplatser runt om i världen. Det är nu omöjligt för utlänningar att ta sig in i Nordkorea.

19 Februari 2011

Ryska myndigheter meddelar i ett officiellt uttalande att de saknar kontakt med sin ambassad i Pyongyang sedan en tid tillbaka, och att de kommer att ”vidta åtgärder” om inte Nordkorea snarast återupprättar kommunikationen.

24 Februari 2011

Anonyma källor inom det kinesiska utrikesdepartementet citeras i västerländsk press, där de uppger att även Kina har saknat kontakt med sin ambassad i Pyongyang en längre tid.

11 Mars 2011

Militär underrättelse visar på stora truppförflyttningar inom Nordkorea. Militära förband från hela landet lämnar sina posteringar och dras tillbaka mot Pyongyang-området. USA svarar med att sätta sina trupper i Sydkorea i larmberedskap, och den sydkoreanska armén påbörjar en delvis mobilisering. Inom 48 timmar har Kina och Ryssland svarat med motsvarande åtgärder längs ländernas respektive gränser mot Nordkorea.

14 Mars 2011

FN:s säkerhetsråd kallas till ett extraordinärt möte med anledning av läget på den koreanska halvön, och rådet kräver den nordkoreanska delegationens närvaro. Man är tvungen att skicka vakter för att handgripligen eskortera den nordkoreanske representanten till mötet. Väl där visar sig denne fullständigt oförmögen att förklara sin nations agerande.

20 Mars 2011

De nordkoreanska soldaterna vid Panmunjeom – det gemensamma vaktområdet i den demilitariserade zonen som de delar med Sydkorea – gör helt om och lämnar sina poster. Ingen avlösning dyker någonsin upp.

23 Mars 2011

Den sista officiella kommunikén från Pyongyang-regimen sänds ut över radio. Det är en knappt sammanhängande hyllning till den Älskade Ledaren och det eviga koreanska folket.



21 April 2011

Nu.

Scenariot

Del 1: Över gränsen

Scenariot inleds med att samtliga expeditionsmedlemmar sitter samlade i en konferenssal på det Sydkoreanska utrikesdepartement i Seoul. En projektor visar en karta över Nordkorea. En amerikansk överste vid namn James Warner står längst fram för att hålla en genomgång. Han inleder med att presentera sig själv, och förklarar att han skall gå igenom syftet och målet med den nyss uppsatta *United Nations Expedition to the Democratic People's Republic of Korea* (UNEDPRK). Sedan presenterar han de olika expeditionsmedlemmarna samt deras roll inom expeditionen (med undantag för de fem soldaterna i skyddsstyrkan – de anses inte viktiga nog).

Warner går i grova drag igenom de händelser som listats i ”Bakgrund” ovan, och lägger till att amerikanska övervakningssatelliter har sett tecken på vad som tycks vara enorma befolkningsförflyttningar från hela landet mot Pyongyang-området. Det verkar som att Nordkorea har koncentrerat hela sin befolkning till huvudstaden. Detsamma tycks gälla militären – inga nordkoreanska trupper har kunnat observeras längs med den demilitariserade zonen på snart en månad.

Samma satelliter har också visat på tecken av att strider har ägt rum inuti Pyongyang någon gång under de senaste veckorna. Delar av staden ligger i ruiner, och bränder rasar fortfarande okontrollerat över stora ytor.

Warner förklarar att man inte har kunnat observera någon som helst människoaktivitet inuti Nordkorea på över tre veckor, och att inga försök att kommunicera med såväl myndigheter som civilbefolkning har lyckats.

Expeditionen har därför följande uppgifter:

- Bege sig till Pyongyang, och avgöra vad som skett där.
- Om möjligt, återupprätta kontakt med den nordkoreanska regeringen.
- Om möjligt, återupprätta kontakt med de kinesiska och ryska ambassaderna.
- Om tillfälle ges, upprätta kontakt med lokala myndigheter på vägen till Pyongyang.

Warner pekar ut på kartan vägen som expeditionen förväntas ta, längs motorvägen från Panmunjom upp till Pyongyang. Då läget är oerhört känsligt så kommer Warner att trycka på att det rör sig om ett civilt uppdrag, och att skyddsstyrkan endast får bruka våld i absoluta nödfall. Expeditionen kommer att i första hand ha fem dagar på sig att utföra sina uppgifter, men kan kontakta Seoul och begära mer tid.

Expeditionen kommer att föras med två FN-märkta vita minibussar, varav den ena är utrustad med satellittelefon och radio för kommunikation med Seoul. För extra övertydlighet har man hängt en stor, vit flagga med texten ”Vi har fredliga avsikter” på koreanska från den höga radioantennen.

Expeditionsmedlemmarna kommer att få tid på sig för några sista förberedelser i den mån det behövs. Sedan beger man sig upp till Panmunjom. Panmunjom är den plats där vapenstilleståndet undertecknades mellan Nordkorea och FN-styrkorna 1953, och upprätthålls sedan dess som en symbolisk mötesplats mellan de bägge koreanska staterna. På sydsidan står den höga glasbyggnad från vilken amerikanska och sydkoreanska trupper spanar in mot nord, och uppe på en kulle på nordsidan ligger en låg betongbyggnad med en stor

observationsplattform från vilken nordkoreanerna på samma sätt brukade spana mot syd. Däremellan ligger fyra låga, blå hus i vilka stilleståndet skrevs under. Traditionellt så står alltid vakter på varje sida i mellanrummet mellan husen, men nu är bara de sydkoreanska vakterna i sina karakteristiska solglasögon på plats.

När expeditionen anländer så är arbetare i färd med att lägga ut ramper så att de kan köra över den låga betongtröskeln som skiljer de två nationerna från varandra. Efter ett par minuters väntan kan expeditionen passera mellan stilleståndshusen, och in i Nordkorea.

Del 2: De övergivna

Expeditionen tar sig över den så kallade ”bridge of no return”, en bro som går från Panmunjom och norrut, och kommer sedan ut på motorvägen mot Pyongyang.

Vägen är bred och i förvånansvärt bra skick. Överallt längs vägkanterna står stridsvagnshinder, redo att ställas ut om kriget skulle blossa upp, och på kullar runt om i landskapet står militära observationsposter. Allt som oftast passerar expeditionen propagandaskyltar som uppmanar folket att bygga upp det socialistiska fosterlandet, kasta ut de amerikanska imperialisterna och återförena Korea. Här och var syns även de sorgliga försöken till nordkoreansk reklam som dykt upp de senaste åren, klumpigt formulerade plakat som försöker marknadsföra inhemskt producerade bilar och andra produkter.

Landskapet som kan ses från vägen är oerhört grönt och ger ett bördigt intryck. Terrängen är för det mesta kuperad, och kullar och berg sticker upp runt omkring. Nästan all bebyggelse är placerad långt från motorvägen, och består mestadels av byar av låga, gammaldags trähus med tegeltak. Enstaka officiella byggnader och järnvägsstationer sticker ut – låga, slitna betongkolosser som undantagslöst bär porträtt av Kim Il Sung eller Kim Jong Il över ingången.

Ingenstans kan expeditionen se några människor. Vägarbeten står övergivna, åkrarna och byarna står tomma. Enstaka kor strövar runt på fälten, och halvvida hundar letar efter mat på bygatorna. Allt som oftast passerar expeditionen en övergiven armélastbil.

Vägen mellan Panmunjom och Pyongyang är ungefär 160 kilometer, och gör inte expeditionen några avstickare bör det inte ta mer än två timmar att köra. På vägen passerar de två större städer – Kaesong efter en mil, och Sariwon efter tio mil (eller ungefär en timmes restid). Genom bägge dessa städer är motorvägen dold bakom betongmurar, så det är svårt att se den närmsta omgivningen. På avstånd kan dock expeditionsmedlemmarna se betongkåkar av typiskt miljonprogramssnitt och fabriksskorstenar som sticker upp.

Ju längre norrut expeditionen kommer desto sämre blir vädret. Tunga, grå moln täcker himlen och en kylig dimma driver in runt vägen. Förbindelsen med Seoul blir också allt sämre – över radio såväl som satellit. Strax innan de når Sariwon blir störningarna så allvarliga att det inte längre är möjligt att kommunicera.

När expeditionen kommer upp mot Sariwon kan de plötsligt se en kraftig sökarstrålkastare som spelar fram och tillbaka över himlen. Om ingen av spelarna föreslår det så kommer expeditionsledare Song att besluta att de skall undersöka varifrån strålkastaren kommer, eftersom det borde finnas folk där. Expeditionen svänger av motorvägen och letar sig in

mellan Sariwons trista öststatshus. Strålkastaren syns tydligt mot himlen, och det är inte särskilt svårt att hitta fram till dess källa.

Det är en tvåvånings polisstation, med en primitiv flygspaningsanläggning på taket. En soldat i nordkoreansk uniform står däruppe och manövrerar en stor strålkastare. När expeditionen kommer ut på planen framför stationen så riktar han strålkastaren mot dem.

[Nu kan vara ett bra tillfälle att dela ut de första en eller två skräcklapparna.]

Inuti polisstationen finns ytterligare tre soldater. De är alla utmattade och förvirrade, och kommer inte att uppträda aggressivt mot rollpersonerna om inte dessa börjar skjuta först. Försöker rollpersonerna fråga ut dem kan de avslöja följande:

- För någon månad sedan avdelades arméenheter för att evakuera civila till Pyongyang. Soldaternas kompani skulle evakuera postnummerområde 548 i Sariwon. Ett litet antal soldater vägrade dock att delta – däribland dessa soldater och deras kapten – och gömde sig undan i polisstationen medan evakueringen pågick.
- Någon gång under de senaste två månaderna flyttades regeringshögkvarteret till Kumsusan-palatset i Pyongyang.
- I snart tre veckor har soldaterna saknat allt samband med högre befäl eller regeringen. På radion hörs bara ”konstiga ljud”, och därför har de använt strålkastaren för att försöka få kontakt med andra människor.
- Kaptenen, den politiske officeren ”och några till” låste in sig i skyddsrummet i källaren för ett par dagar sedan, och sedan dess har de inte synts till.

Soldaterna är förvirrade och delvis osammanhängande. De har ingen riktig koll på vilket datum det är eller hur länge de varit i polisstationen, de kan inte ge någon tillfredsställande beskrivning av sina order eller situationen i landet innan kommunikationssammanbrottet, och de kan inte förklara varför kaptenen och de övriga har försvunnit ner i skyddsrummet.

Inuti polisstationen luktar det svett och gammal mat. På bottenvåningen finns ett par kontor, en samlingssal och fem celler. Soldaterna har sovit inuti cellerna och på golvet i kontoren. Om rollpersonerna räknar så finns det sammanlagt tio sovplatser. I samlingssalen har soldaterna styckat upp möbler och eldat för att kunna värma mat. På övervåningen finns ett radorum och ytterligare ett kontor. En trappa på nedervåningen leder ner till skyddsrummets kraftiga betongdörr.

Denna dörr går att öppna utifrån, men den mindre dörren precis innanför är blockerad från insidan. Den är inte låst, utan någon har placerat ett tungt föremål framför den. Med lite ansträngning kan rollpersonerna forcera dörren.

Betongrummet på andra sidan är kolsvart och stinker av förruttnelse. Det enda ljuset är det flimrande skenet från en påslagen TV någonstans bortom dörröppningen på andra sidan rummet. På golvet ligger fem kroppar utlagda, uppenbarligen skjutna i huvudet. Om man undersöker uniformerna så framgår det att fyra är meniga soldater, medan den femte bär de blå gradbeteckningarna hos en politisk officer.

Fortsätter någon rollperson genom den borte dörröppningen så finner man ett rangligt träbord på vilket en svartvit TV ljudlöst lyser upp betongväggarna med sitt meningslösa flimmer. Bortom detta förvandlas skyddsrummet till en lång, fuktig korridor som förgrenar sig gång på gång. Om inte rollpersonerna inser att det är hopplöst att försöka utforska vidare,

så låt Song eller kapten Yoon beordra dem tillbaka. Hur frestande det än är så är det ännu inte läge att låta rollpersonerna gå vilse och försvinna.

Spelarna inser antagligen att det inte finns mer de kan uträtta i Sariwon. I annat fall kommer Song att insistera på att de fortsätter mot Pyongyang.

Del 3: Den döende staden

När expeditionen närmar sig Pyongyang hopar sig molnen över dem. Innan de når själva staden har ett nattligt mörker sänkt sig över landskapet. Strax innan de får Pyongyang inom synhåll så uppfångar de ett meddelande på radion. Det är ett förinspelat meddelande som repeterar sig om och om, och lyder:

”Detta är Igor Malenkov på den ryska ambassaden i Pyongyang. Jag anropar alla som lyssnar. Den kinesiska delegationen har anslutit sig till oss. Våra förråd håller på att ta slut och vi behöver omedelbar undsättning. Jag repeterar: Detta är Igor Malenkov...”

På avstånd kan man se själva Pyongyangs mörklagda byggnader resa sig ur landskapet, upplysta av det flackande skenet från rasande bränder.

Expeditionen kommer snart in i Pyongyangs förstäder. Låga, vitmålade betonghus och enstaka höghus dominerar omgivningen, utan undantag smutsiga och slitna. De breda gatorna är tomma. Mörkret är nästan totalt, och det verkar inte finnas någon el – det enda ljuset härute kommer från expeditionens billampor. Man passerar under återföreningsmonumentet, två enorma stenstatyer som sträcker sig över vägen och fattar varandras händer. Efter ett par minuter når expeditionen fram till Cholima-bron som leder över Taedong-floden, som skiljer de södra förstäderna från centrala Pyongyang. Bron är blockerad av två stridsvagnar av gammal sovjetisk typ, och kan inte passeras av bilar. Om inte spelarna själva tar initiativet till det så kommer Song att skicka fram några för att undersöka om man kan ta sig över.

Uppifrån bron har expeditionen en god utsikt över staden och Taedong-floden. Bränder kan ses härja okontrollerat runt om i staden, och deras fladdrande sken är det enda ljuset som lyser upp de gravstenslika höghusen och monumenten. Spanar man upp längs Taedong så syns det att de närmsta två broarna – de enda man kan se i mörkret – är sprängda. Undersöker spelarna saken så upptäcker de att bron de står på är riggad med sprängämnen.

(Målet är att – när de fortsätter in i staden – få spelarna att överge fordonen och gå till fots. Tvekar de så låt gärna någon karaktär påpeka att alternativen är att bege sig tillbaka samma väg de kom och ta en bro över Taedong flera mil söderut, eller att ta sig runt mot nordöst och hoppas att broarna där inte är sprängda.)

Bortom de två stridsvagnarna tycks en strid ha utspelat sig – döda kroppar ligger överallt runt brofästet. Av skadorna på såväl byggnader, gator och kroppar att döma så verkar stridsvagnarna ha skjutit rakt in i en folkmassa. Uppblandade med de civila ligger även döda soldater, till synes sönderslitna av horden. Mitt i förödelsen står två militära lastbilar med täckta släp.

När expeditionen börjar röra sig över bron får de syn på en soldat som kravlar ut från flaket på den ena lastbilen. Han verkar höra expeditionen, och ropar ”Vem är där? Vem är där?!”. Oavsett om eller vad spelarna svarar kommer han att desperat börja famla efter någonting på marken framför sig, och får snart upp en detonator – den är kopplad med tråd till laddningarna

på bron. Soldaten tänker spränga bron, och om inte spelarna på något sätt hindrar honom är det precis vad han gör – förhoppningsvis hinner expeditionen över innan dess.

När man kommer närmar syns det att soldaten saknar ögon – han har bara två blodiga hål. Han är fullständigt osammanhängande, och fnittrar och gråter om vartannat. Går spelarna i närheten av honom så kommer han att skrika ”Jag ser er!” och hålla fram sina egna utklösta ögon i händerna. Det är omöjligt att få ut någon användbar information från honom. Visiterar man honom så hittar man två nycklar hängande i en kedja runt hans hals.

Undersöker spelarna flaket på den lastbil som soldaten kom ut ur så hittar de en stor, avancerad konstruktion märkt med varningssymboler för radioaktivitet – det är ett av Nordkoreas få kärnvapen, som soldaterna uppenbarligen höll på att föra in i staden. För att aktivera vapnet krävs att man låser upp en kontrollpanel med de två nycklarna som soldaten har.

Expeditionen bör inom kort fortsätta inåt mot stadens centrum. En bred aveny leder norrut från Cholimabron, flankerad av höghus i öststatsstil. Fladdrande eldsken från den brinnande staden lyser upp husens övervåningar, men nere på gatan råder nästan totalt mörker. Här och var leder sidogator in en gnutta ljus från bränderna. Några få bilar står övergivna, men det finns inga spår efter några människor. Efter några minuter passerar man ett stort, öppet torg där en enorm bronsstaty av Kim Il Sung reser sig över skuggorna, blänkande i eldskenet.

Strax därpå stöter expeditionen på det Eviga Folkets första förlöpare. I ett gathörn tycks en kvinna stå och observera dem. Hon är smutsig och blåslagen, och hennes kläder är trasiga. När expeditionen kommer närmare så börjar hon röra sig mot dem på ett bisart ryckigt och släpande sätt – som om hon hölls upphängd i huvudet och föstes framåt.

Det stämmer också. När hon kommer ut i ljuset ser man att en hand greppar runt hennes huvud, fäst vid en omöjligt lång arm som försvinner bort i mörkret. Handen svänger hennes huvud fram och tillbaka, som en sökande kamera. När hon närmar sig så börjar kvinnan ropa till expeditionen ”De kan se er! Ni måste fly! Spring!”.

Snart kan spelarna höra hur saker börjar röra sig runt dem, och uppe på hustak och på sidogator dyker fler figurer likt kvinnan upp – trasiga, skräckslagna människor hängande från spindelbenslika armar. Skulle de öppna eld mot eller på annat sätt skada någon av figurerna så kommer armarna att rycka dem tillbaka in i mörkret, och tjut av smärta tycks eka upp från avloppsgaller och tunnelbanenedgångar.

Det bör snabbt framgå att expeditionen håller på att omringas, och att de behöver förflytta sig. Gatan bakom dem skärs av, och det finns bara en väg att ta sig – framåt. Marionettlika figurer rör sig uppe på taken och innanför de trasiga fönstren när expeditionen fortsätter upp för gatan, medan ett myller av människokroppar och lemmar skymtar i mörkret bakom dem.

Till slut dyker fasaden på den ryska ambassaden upp i avståndet, bakom stabila järnstaket och tunga säkerhetsdörrar. Det bör förhoppningsvis vara uppenbart för spelarna att detta är den säkraste plats de kan ta sig till i nuläget.

Del 4: En sista utpost

Den ryska ambassaden är en nyklassisk trevåningsbyggnad i vit sten. Likt många ambassader runt om i världen är den designad för att klara en mindre belägring - fönstren är försedda med järngaller, dörrarna går att regla etc. När expeditionen kommer fram är de stora entrédörrarna upplåsta. Direkt innanför finns en rymlig ankomsthall med en hästskoformad reception mitt i. Bakom receptionsdisken sitter en död säkerhetsvakt – han har uppenbarligen skjutit sig själv i huvudet. Det finns ingen elektricitet, och det enda ljuset kommer från eldsflammorna som lyser in genom fönstren, och från nödutgångsskyltarnas spöklika sken. Nedervåningen består mestadels av olika kontor, och överallt ligger döda människor. Många verkar ha begått självmord, andra verkar ha mördats.

Tar sig expeditionen upp till andra våningen så går de på en tråd som är spänd över trappan halvvägs upp. Den verkar inte uppenbart kopplad till någon fälla, utan försvinner runt ett hörn i toppen av trappan och bort i en korridor. Den sista överlevande ambassadtjänstemannen, Malenkov, är döv, och har fäst snubbeltråden i sitt eget finger för att få en förvarning om någonting försöker ta sig upp till honom. Går spelarna runt hörnet så kommer han att skjuta mot dem med ett hagelgevär och skrika åt dem på ryska (Är Iskarov med på övervåningen så kan han tolka – Malenkov skriker ”Era svin, jag vet att ni är där!”). Försöker rollpersonerna uppenbart att kommunicera med honom – genom att t.ex. gestikulera, blinka med ficklampor eller rycka i snubbeltråden – så kommer Malenkov att ropa (först på ryska, och sedan på knaglig koreanska) att han inte kan höra dem, och fråga om de är människor. Om/när detta framgår så kommer han att be så hemskt mycket om ursäkt för att han sköt på dem.

Igor Malenkov är en fetlagd karl med kort hår. Han har varit ensam på ambassaden under en längre tid nu, och är ovårdad och halvgalen. Det sitter torkat blod runt öronen på honom – han har punkterat sina egna trumhinnor ”så att de inte kommer åt mig”, en lösning han tycker är mycket listig och gärna påpekar med hög röst för rollpersonerna. Det är möjligt att kommunicera med Malenkov i skrift (ryska eller koreanska), och han svarar så gott han kan. Han är dock manisk och bara halvt sammanhängande. Han kan dock berätta följande:

- Den kinesiska ambassadpersonalen anslöt sig till de ryska ”strax innan, ja ni vet...” för ökad säkerhet. Strax därefter så omringade nordkoreanska trupper ambassaden, och hindrade personalen från att lämna den.
- Soldater har forslat en oerhörd mängd civila i riktning mot Kumsusan under de senaste veckorna. ”Sakerna därute” började dyka upp efteråt.
- All kontakt med omvärlden har legat nere sedan ”en bra stund innan dess”.
- Frågar man om det finns några fler överlevare så rycker han på axlarna, säger ”Nä, du vet...” och gestikulerar mot de döda kropparna som ligger i rummet runt honom.
- Ingen ur den kinesiska delegationen är längre i livet. En liten grupp av dem försökte bege sig ur staden ”efter att allt gått åt helvete”. De flesta av dem kom tillbaka senare – men inte som människor.
- Vill man veta hur resten av ambassadpersonalen dog så skrattar Malenkov och säger att ”de inte pallade med”.

Malenkov har förskansat sig i en konferenslokal på andra våningen. På golvet finns en smutsig madrass och högar av tomma konservburkar och vattenflaskor – och fyra lik, bland annat chefen för den kinesiska delegationen. Denne har uppenbarligen begått självmord. I ett förråd intill ligger fler kroppar staplade. Undersöker man de döda så tycks många av dem ha skjutits på nära håll av ett hagelgevär.

[Detta är ett bra tillfälle att dela ut någon av de mer extrema skräcklapparna, för att jaga upp förvirringen och paranoian inför nästa scen.]

Någon gång efter att spelarna har frågat ut Malenkov så kommer ambassaden under attack från det Eviga Folket. Figurer börjar röra sig på framsidan utanför byggnaden, och snart börjar det bultas på framdörren. Rutor krossas, och groteskt långa armar sträcker sig in mellan gallren och famlar efter rollpersonerna.

Expeditionen får gärna försöka stå kvar och ta striden, men efter en stund bör det vara uppenbart att de omöjligtvis kan stanna kvar i ambassaden. Om spelarna inte beger sig iväg på eget bevåg så låt det Eviga Folket bryta in framdörren och släpa iväg en eller två stackars rollpersoner. Det finns flera alternativa utgångar från ambassaden, vilka låter expeditionen fly ut på de mörka bakgatorna.

Del 5: Mörkret under gatorna

Vad som nu sker är i huvudsak upp till spelarna. Antagligen kommer de att försöka lämna Pyongyang, men det kan också hända att de väljer att fortsätta mot Kumsusan eller någon annan plats. Det är också möjligt att de väljer att aktivera kärnvapnet som de fann vid Cholima-bron. I huvudsak kommer dock händelseförloppet att se likadant ut. Ute på gatorna är det Eviga Folkets förlöpare i full rörelse. De släpas fram och tillbaka av de långa armarna ute på huvudavenyn, och dinglar som trasdockor från hustaken. Vill de hålla sig undan så får expeditionen hålla sig till sidogatorna, där enstaka rörelser fortfarande kan skymta inne i de mörklagda lägenheterna.

Någonstans utmed vägen så börjar marken att rämna under rollpersonernas fötter – något väldigt stort verkar försöka slå sig upp ur underjorden. Rollpersonerna har precis tid att bli oroade över utvecklingen innan en förvriden massa av lemmar slår sig upp genom asfalten och förvandlar gatan till ett gapande hål ner i tunnelbanesystemet nedanför. Lemmarna försöker greppa rollpersonerna och släpa med sig dem ner. Om det känns lämpligt så låt en rollperson eller två bli offer (har Malenkov följt med expeditionen så kan även han bli nerdragen).

Tanken är rollpersonerna ska fly från faran så snabbt som möjligt, men det är också möjligt att de följer efter massan ner i hålet för att försöka rädda sina kamrater. I sådana fall retirerar massan snabbt bort genom tunnlarna, och lämnar spelarna strandsatta i mörkret – då kan man hoppa direkt till tunnelbanescenen nedan. Försätter de däremot längs med gatan så når spelarna snart en punkt då de inte längre kan ta sig fram.

Har expeditionen gått tillbaka mot Cholima-bron (under förutsättning att soldaten inte lyckades spränga den bakom rollpersonerna tidigare) så kommer en av de rollpersoner som försvunnit tidigare under spelets gång att stå uppe på bron med en detonator i handen. Så snart expeditionen närmar sig så spränger han bron i luften, och lämnar dem utan någon överfart. Försöker de hitta en båt eller liknande för att korsa floden så kommer det Eviga Folkets lemmar att dyka upp ur vattnet och dra med sig båten ner innan rollpersonerna hunnit gå ombord.

Har expeditionen fortsatt vidare in i Pyongyang så kommer de fram till en plats där byggnaderna på ömse sidor har rasat ner och blockerat gatan. Bränder rasar på sidogatorna, och det Eviga Folket närmar sig sakta men säkert bakom dem.

Det bör under alla omständigheter vara tydligt att enda vägen framåt är att ta sig ner i tunnelbanan. Tvekar spelarna ändå så låt någon av de rollpersoner som ännu är under spelledarens kontroll att propsa på att det är det enda vettiga alternativet.

Vägen ner i tunnelbanestationen består av en enormt lång, brant lutande rulltrappa – den står självklart still. De blanka, ståklädda väggarna är tomma på den reklam man annars hittar i stort sett i alla tunnelbanor i världen. Själva perrongen är mycket lyxig, klädd i marmor och med ljuskronor glittrande i mörkret ovanför. En enorm mosaik av Kim Il Sung täcker den bortre väggen. Själva tunneln som leder bort från perrongen är kall och fuktig – här och var rinner rännilar av vatten längs väggarna. Efter ett par minuter passerar expeditionen ett tunnelbanetåg som blivit stående på spåret. De trasiga rutorna är nedsmetade med blod, och döda kroppar kan ses sitta i sätena.

Strax efter att de passerat tåget så börjar expeditionen höra ljud som närmar sig bakifrån – en vansinnig blandning av gråt, skratt och jämmer – och strax därpå det metalliska ljudet av ett tunnelbanetåg som krossas under ett massivt tryck. Vänder de sina ficklampor bakåt kan rollpersonerna se i det flackande skenet hur det Eviga Folket kommer mot dem – en grotesk massa av fortfarande levande människokroppar som vältrar sig fram genom tunneln likt en lavin av lemmar och kött. Skriken från de skräckslagna och vansinniga människor som utgör dess beståndsdelar är en vedervärdig kakofoni som ekar mellan tunnelväggarna.

Expeditionen har ingen annan möjlighet än att fly. Den som stannar och tvekar slukas upp av den anstormande massan. Har säkerhetsstyrkan tagit med sig sitt granatgevär ner så skulle det möjligtvis kunna få det Eviga Folket att stanna upp en kort sekund, men inga andra vapen har någon som helst verkan. Massan kommer att jaga rollpersonerna genom tunnarna, och deras enda hopp är att ta sig ut genom nästa station.

Har expeditionen tagit sig under Taedong-floden så förföljer det Eviga Folket dem upp genom stationen och ut på gatorna, innan de sista överlevande kommer in i bilarna de lämnade vid bron och lyckas fly undan.

Har spelarna istället valt att ta sig mot Kumsusan så kommer de istället upp i stationen som ligger under själva palatset – i så fall blir massan kvar nere i tunnarna så länge. Kumsusan-palatset är lika delar mausoleum och museum, och tycks kusligt ödelagt när spelarna kommer upp på bottenvåningen. Marmorgolvet i den stora ankomsthallen ekar under deras fotsteg, och montrar med minnesföremål och bronsstatyer av Kim Il Sung glittrar i ficklampornas sken. Uppför en stor trappa ligger huvudsalen, som ett kort tag huserade Nordkoreas regering och där det Eviga Folkets bultande hjärta väntar.

I den cirkulära salen sitter döda och döende människor på regeringstolarna. Hängande från tak och väggar och ringlande längs golvet finns groteskt uppsvällda organ – lungor, hjärna etc. Mitt i salen är ett pulserande hjärta stort som en bil upphängt i enorma blodådror och senor. Ett väldigt öga blickar ner från taket och följer rollpersonernas minsta rörelse. Skulle rollpersonerna försöka oskadliggöra monstret så biter inga vanliga vapen, men har de med sprängämnen eller granatgeväret så skulle det vara möjligt att i alla fall skadeskjuta det Eviga Folket. Det är en självmordsaktion, då minsta tecken på fara får massor av det slag som jagade rollpersonerna i tunnarna att välla in i salen, men är rollpersonerna beslutsamma så kan de ta med sig sina fiender i döden.

I bägge scenariona (antingen rollpersonerna flyr, eller om de konfronterar det Eviga Folket) så är det möjligt att de väljer att aptera kärnvapnet som de påträffade vid Cholima-bron. Som standard är det en timmes fördröjning innan vapnet detonerar, men rollpersonerna kan förlänga eller förkorta den tiden (eller få vapnet att detonera omedelbart) om de så vill. Lastbilen det står på har fortfarande ordentligt med diesel i tanken, och nycklarna sitter i. Skulle spelarna få för sig att göra en självmordsattack på Kumsusan-palatset med lastbilen så är det (om det passar in i spelet) möjligt att hoppa över tunnelbanescenen och låta expeditionen köra lastbilen hela vägen till Kumsusan. Det är även tänkbart att vapnet kan monteras ur bilen och bäras om man är fyra personer på det.

Det är möjligt att spelarna inte beger sig vare sig tillbaka över Taedong eller till Kumsusan, utan till någon annan punkt (exempelvis den kinesiska ambassaden eller liknande). I så fall blir de omringade och uppslukade av det Eviga Folket antingen nere i tunnelbanan, eller efter att de lyckats ta sig upp på gatorna igen.

Spelet slutar antingen när de sista överlevarna har lyckats fly ut ur Pyongyang, eller när samtliga rollpersoner är döda eller försvunna.

Persongalleri

UNEDPRK

Song Hae Chan
Sydkoreas representant, exp.ledare

Robert Carlin
USA:s representant, vice exp.ledare

Vadim Iskarov
Rysslands representant

Han Liu
Kinas representant

Chaterine Mills
Major, USFK:s representant

Yoon Tae Sung
Kapten, befäl för skyddsstyrkan

Kim Nak-Hoon
Sergeant

Ban Wan-Ju
Soldat

Lee Yeong Seok
Soldat

Ahn Ji-Sung
Soldat

Hong Il Kwon
Soldat

SEOUL

James Warner
Överste vid USFK

SARIWON

Kim
Soldat

Yi
Soldat

Pak
Soldat

Choi
Soldat

Chung
Kapten, död

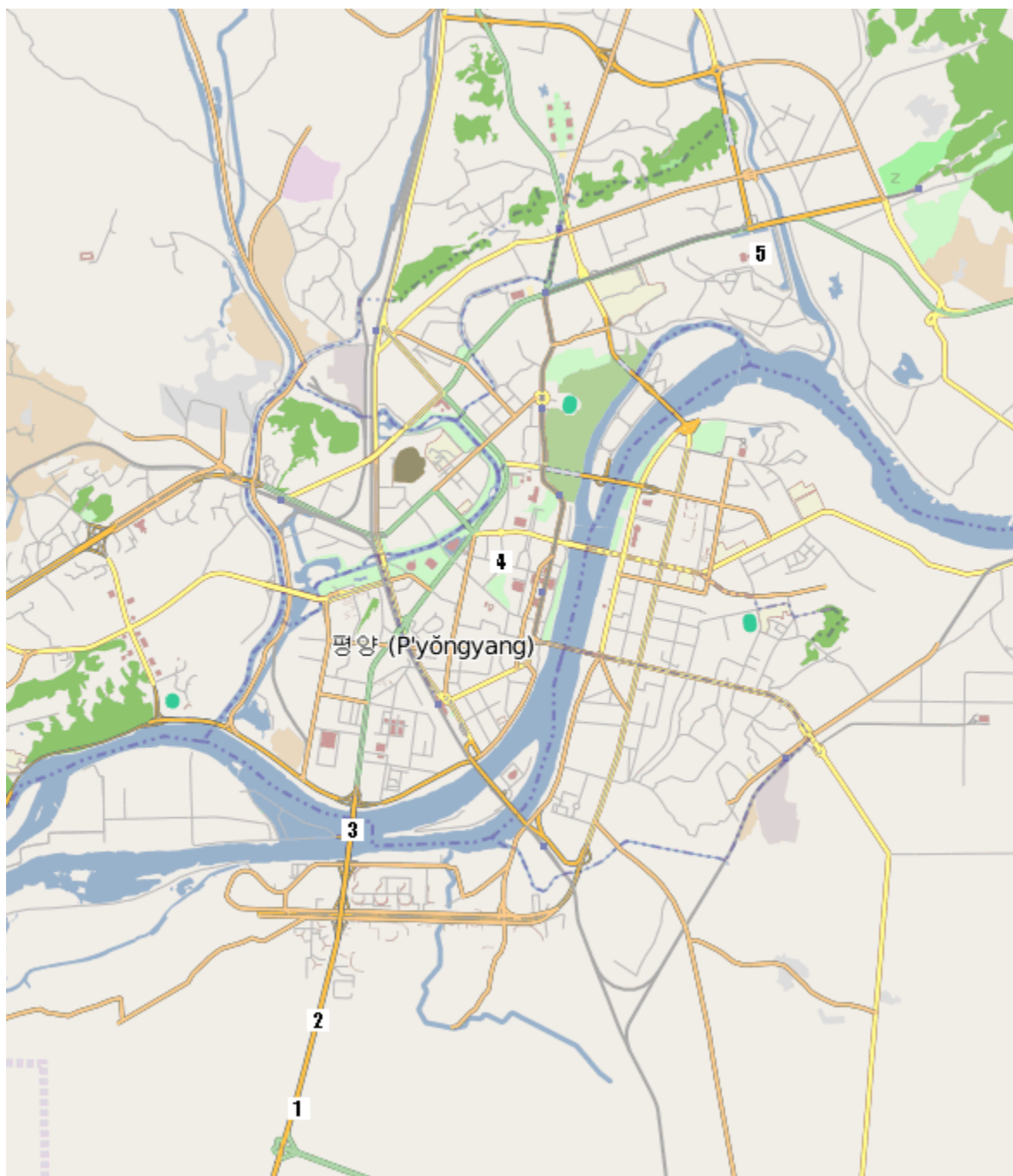
RYSKA AMBASSADEN, PYONGYANG

Igor Malenkov
Överlevande tjänsteman

Yang Siwei
Kinesisk diplomat, död



Expeditionen förväntas följa den streckade motorvägen.



- 1: Den väg expeditionen kommer på
- 2: Återföreningsmonumentet
- 3: Cholima-bron
- 4: Den ryska ambassaden
- 5: Kumsusan-palatset

Skräcklappar

Det eviga folket kallar. Lämna dina kamrater så snart tillfälle ges, och gå in i mörkret.	Statyn följer dig med ögonen.
Du hör röster i ditt huvud som försöker driva dig till vansinne. Du måste få tyst på dem, kosta vad det vill.	Någonting rör sig under ditt skinn. Du måste få ut det.
Ögon stirrar på dig från alla glasytor.	Du hör röster som ber dig komma och förena dig med dem.
Det eviga folket kommer för att hämta er. Ni är chanslösa. Det finns ingen utväg.	Du hör röster i ditt huvud som försöker driva dig till vansinne. Du måste få tyst på dem, kosta vad det vill.
Röster viskar till dig från avlopps- rör och ventilationstrummor.	Någonting förföljer er. Det kan höra när ni pratar, och kan se ljuset från era lampor.
Det eviga folket kräver ett offer. Döda en av dina kamrater.	Det eviga folket kallar. Lämna dina kamrater så snart tillfälle ges, och gå in i mörkret.
Du hör barn som skrattar i närheten.	Ögon stirrar på dig från alla glasytor.
Det står skugglika figurer i fönstren och stirrar på er.	Röster viskar till dig från avlopps- rör och ventilationstrummor.

Skräcklappar

Det eviga folket kallar. Lämna dina kamrater så snart tillfälle ges, och gå in i mörkret.	Statyn följer dig med ögonen.
Du hör röster i ditt huvud som försöker driva dig till vansinne. Du måste få tyst på dem, kosta vad det vill.	Någonting rör sig under ditt skinn. Du måste få ut det.
Ögon stirrar på dig från alla glasytor.	Du hör röster som ber dig komma och förena dig med dem.
Det eviga folket kommer för att hämta er. Ni är chanslösa. Det finns ingen utväg.	Blod rinner längs med väggarna.
Röster viskar till dig från avlopps- rör och ventilationstrummor.	Någonting förföljer er. Det kan höra när ni pratar, och kan se ljuset från era lampor.
Det eviga folket kräver ett offer. Döda en av dina kamrater.	Det eviga folket kallar. Lämna dina kamrater så snart tillfälle ges, och gå in i mörkret.
Du hör barn som skrattar i närheten.	Ögon stirrar på dig från alla glasytor.
Det står skugglika figurer i fönstren och stirrar på er.	Röster viskar till dig från avlopps- rör och ventilationstrummor.