


OPERATION
FALLEN ° REICH

ARVSFIENDER

RUSHGARRY ISLE

GoTHCon 2012

ETT ÄVENTYR TILL OPERATION: FALLEN REICH

av

JOHAN ENGLUND & MIKAEL REIDAL

med assistans av

GUNNAR SÖDERBERG SEDIN



INNEHÅLLSFÖRTECNING

3	ARVSVIENDER
4	INLEDNING & BAKGRUND
4	BAKGRUND – VAD ALLA ÖBOR VET
5	VAD SOM EGENTLIGEN HÄNT
6	BESÄTTANDE
7	ÄVENTYRET I KORTHET
8	SCEN 1 – FÅRDEN UT
9	SCEN 2 – ENSAMMA PÅ EN FYR
10	SCEN 3 - UTE PÅ HEDEN
12	SCEN 4 -BYN
14	SCEN 5 - FÅRDEN NORRUT
15	SCEN 6 - DEN HEMLIGA ANLÄGGNING
19	SCEN 7 - SÅ NÅ, VAR KAN DETTA SLUTA DÅ?

ARVSIENDER

Vindens vinande hördes tydligt genom fyrens otäta fönster. Allt medan den sjunkande solens sista strålar speglades i fönsterglaslet och avslöjade de tjocka saltavlagringarna. I fyrens trånga kök kastade Morland Graham ifrån sig diskhandduken med en suck. Äntligen var disken efter kvällens middag avklarad. Det hade återigen varit hans tur att sköta köket, något han innerligt hatade. Det var oerhörd frustrerande att han, som hade högsta betyg i flertalet ämnen och säkerligen var officersämne, tvingades göra detta kvinnogöra. Dom hade ju "korpral" Macroon med, som gott kunde passa upp männen medan de gjorde sin plikt. Den iden hade dock omgående avfärdats av Sergeant MacKendrick, som gjort klart att Catriona Macroon var deras radiooperatör och således ovärderlig, vare sig hon var kvinna eller ej. Under hela uppläxningen hade Macroon hänleende stått bakom sergeanten, och det retade honom än mer. Hon hade det bra som dagarna i ända satt vid den mestadels tysta radiostationen på tredje våningen och stickade när de andra tvingades stå vakt i regn och rusk eller slet i köket. Han hade då inte gått med i "Home guard" för att vara mässpojke åt gamla gubbar. Graham hatade den här kommenderingen innerligt. Att på en gudsförgäten ö tvingas vakta den mest avlägsna fyren i hela Storbritannien.

Nedanför trappan i mässrummet hörde han hur Roderick McAllister berättade om sina eskapader under förra världskriget. McAllister hade dock inte hunnit till berättelsens höjdpunkt, hur han fångade in en synnerligen bakslug fientlig brevduva, som bar på ett hemligt meddelande. Graham hatade att de andra var hjältar från det stora kriget, till och med Miss Macroon, som ung hade varit sköterska på ett sjukhus i Dover. Graham däremot hade en medfödd defekt på högerben, som gjorde att han haltade och inte kunde springa som andra män. Män som nu hjältemodigt gjorde sin plikt för Storbritannien världen runt, medan han satt på en fyr mitt ute i ingenstans.

När Graham kom ned i mässrummet satt förutom McAllister och Miss Macroon även John Longworth vid bordet. Han stoppade omsorgsfullt sin pipa, lika noggrant som han varje morgon rättade vinkeln på sin vaxade mustasch. Longworth hade varit prickskytt i Frankrike och sade sig kunna träffa en shilling på 300 yard. Den enda fördelen Graham hade för dagens kökstjänst var att han slapp nattvakten. Medan Longworth ragglade ut i ottan och stirrade på den mörka heden skulle han själv ligga i kojén. Det fanns nog i och för sig värre platser att befinna sig på mitt under brinnande världskrig.

INLEDNING & BAKGRUND

Äventyret utspelar sig senhösten 1942 på den obetydliga ön Rushgarry Isle utanför den skotska västkusten. De primära karaktärerna tillhör en liten grupp frivilliga från ”The Home Guard”, i princip den brittisk varianten av vårt klassiska hemvärn. De är samtliga för gamla eller sjuka på något sätt som göra att de inte kan få värvning i den reguljära armén. Med i gruppen finns även en ”flyglotta”, medlem i ”Women’s Royal Air Force”, som tjänstgör som radiotelegrafist i brist på annan kompetent personal.

I detta äventyr så samarbetar en cell av Operation: Fallen Reich med MI5 i forskning för att förstå de ”Fallen” man hittade på Rushgarry. Dessa ”Fallen” verkade inte ha något med nazisterna att göra, och det skulle kunna vara möjligt att de kan vara allierade mot nazisterna.

Vår vision och förhoppning under skrivprocessen har varit att lägga äventyrets tonvikt mot aningen klassiskt karaktärsdrivet konventsrollspel. Den första hälften av äventyret är också ganska enkelt ur just den synvinkeln. I den andra hälften så introduceras tre stycken Fallen, med olika motiv och agendor, och inbördes fiendskap. Dessa tre Fallen har samtliga förmågan att besätta en människa. De kan alla besätta någon av rollpersonerna, och det är lite av poängen också, men inte alldeles nödvändigt om spelarna varit smarta förut eller tar försiktighetsåtgärder av någon anledning. Tanken är att äventyret skall få vara så öppet och förutsättningslöst som spelarna och spelledaren gör det. En liten men väsentlig detalj är dock att tanken är att om en rollperson tas över av en Fallen skall spelaren byta karaktär och sedan spela den Fallen-karaktären istället, med dess drivkrafter och motiv. Då en spelare väl bytt till en Fallen karaktär så är inte tanken att man skall kunna byta tillbaka inom äventyret.

Observera att rollpersoner kan bli besatta av

Fallen och att de då skall få den aktuella Fallen karaktären när rollpersonen är helt besatt.

BAKGRUND — VAD ALLA ÖBOR VET

Rushgarry Isle är en påhittad, ganska obetydlig, medelstor ö utanför den skotska västkusten. Den är mest känd för sina lite speciella klippiga och kuperade terräng, med mörka raviner och branta svarta klippor ut mot havet. Huvudförsörjningen på ön är fiske och fårskötsel.

Det finns även unika brons- och järnålderslämningarna på ön, bland annat en komplex stenlabyrint. Under slutet av artonhundratalet och början av nittonhundratalet lockade fornlämningarna arkeologer till ön. Särskilt då den stora stenlabyrinten som dominerar toppen på öns norra udde. Flertalet öbor skyr dock den nordligaste delen av ön, det påstås att fornlämningarna där är hemsökta av onda andar.

Under flera somrar på trettioalet gjordes flera arkeologiska expeditioner till ön, främst till den stora stenlabyrinten. Den sista expeditionen var sommaren 1939, men delar av sällskapet blev kvar enda in på hösten, efter att kriget börjat.

En mörk natt hördes en del skottlossning i norr. Dagen därpå anlände flera örlogsfartyg med soldater, utrustning och täckta lastbilar. Efter det så avspärrades den norra delen av ön av soldater från RAF eller något sådant tror öborna. Den officiella ståndpunkten var att man byggde en radiostation däruppe. Framåt hösten 1941 så började militären evakuera öbor. Till en början frivilligt, men senare med allt mer tvång. I början på 1942 så tog militären in Home guard trupper för att bevaka byn och en gammal fyr på öns södra udde.

En gång varannan vecka kommer kvällstid ett mindre fraktskepp i hamnen. Skeppet lossas snabbt av män i uniform, som kommer i täckta lastbilar. De flesta öbor

är överrens om att det är proviantskeppningar till den hemliga radiostationen i norr.

VAD SOM EGENTLIGEN HÄNT

Förhistoria

Ön Rushgarry har länge varit välbefolkad trots att den ligger avsidet till. Under tidig järnåldern levde den aktade, listiga och trollkunniga kvinnan, Hargia, på ön. Hennes boning stod vid öns nordliga udde, nedanför en uråldrig stenlabyrinth. Stenlabyrinten hade uppförts av druider långt tidigare för att fånga in onda andar. Det var också lättare för Fallen att ta sig över till jorden på ön.

Hargia fruktades för att hon befattade sig med onda andar, men trots det så var det till henne folk vände sig då de plågades av andar. Andar som besatte människor, och som vi känner som Fallen. Hon lärde sig från de andar hon fördrev, och fick med tiden en god uppfattning om maktkampen i helvetet. Hon fångslade flera Fallen som försökte ta sig in till jorden i stenlabyrinten, och började idka utpressning som till och med kom att påverka maktbalansen i helvetet.

Hargia hade en stor halsring i guld, som hon kommit över genom utpressning av en Fallen som var tjänare till helvetesfursten Satan. Halsringen gjorde att Fallen tvingades lyda henne, samt att den hindrade dem från att besätta henne. Fallen var dock någorlunda fria att tolka hennes befallningar, till det hon sade och nödvändigtvis inte det hon tänkte. Hon höll särskilt fyra Fallen, Maradoc, Cyrnan, Priamus och Valobra, som slavar. Alla de fyra var på olika sätt tjänare och arvingar till Furst Satan som precis slagits av Lilith.

Flera klanhövdingar såg hennes växande makt som ett hot, och de överföll Hargia och hennes följe av Fallen tjänare då de utförde en midvintersolståndsritual i stenlabyrinten. Hargia och samtliga Fallen värdkroppar dödades och kropparna kastades i en djup klippskrev i labyrintens mitt. Liken pålades och skrevan fylldes med jord och sten.

Modern tid

De fyra Fallen fångades på jorden på grund av stenlabyrintens krafter, och återfördes inte till helvetet. De fastnade istället i de tidigare värdarnas förmultnande kroppar. Många århundraden senare grävde den entusiastiske och intet ont anande arkeologen Professor

Hopwood-Smythes expedition fram benen. I förvirringen kring fynden så blev professorns assistent Callister besatt. Den Fallen, Priamus, som besatte honom var dock så förvirrad och chockad att han lades in på sinnessjukhus. Professor besökte Callister ofta och vid ett sådant tillfälle avslöjade sig den Priamus för honom. Priamus lovade att avslöja labyrintens och historiens alla djupaste hemligheter om han togs tillbaka till ön.

Professor Hopwood-Smythes tog med ”Callister” aka Priamus till British Museum i hopp om att han skulle avslöja arkeologiska hemligheter och artefakter. Priamus närmast trollband professorn med mer eller mindre vilda berättelser ur ”historien”. Allt från keltiska demonjagande hjältar till allt om kung Arthurs hov. De räknade dock inte med risken att någon skulle fatta misstanke mot dem. Det gjorde dock äventyraren, arkeologen och ockultisten, Dr Herbert Branch. Han var involverad i det som skulle bli Operation: Fallen Reich. Dr Branch larmade kontakter på MI5 som började bevaka de båda, övertygade om att de var nazistiska agenter. Priamus var utifrån professorns prat om fantastiska fynd på ön övertygad om att han hade hittat halsringen. Det enda professorn visade var dock ointressanta stenar, ben och keramikskärvor, så Priamus utgick ifrån att han gömde den och försökte genomsöka museet nattetid.

Militärer

Dr Branch och MI5-agenter bevakade professorns nästa expedition till Rushgarry. MI5-agenterna överrumplade en natt professorn och Priamus när de försökte genomföra en ritual i stenlabyrinten. I den vilda strid som utbröt så gick ritualen horribelt fel. Callister träffades av flera skott i tumulten, och Priamus började istället besätta den MI5 agent som skjutit honom. Dr Branch fattade misstankar då agenten klagade på huvudvärk och minnesluckor. När han sedan betedde sig konstigt sattes han i karantän. MI5 satte till slut alla i karantän, och brittisk militär spärrade av norra delen av ön, och upprättar en forskningsstation. Stationen växte snabbt och nu 1942, och efter drygt två års forskning experimenterar man på och kontrollerar de Fallen som fångslats eller befriats, lite beroende på hur man ser på det.

Britterna hade fyra Fallen fångslade; Cyrnan, Maradoc, Priamus och Valobra. Till skillnad mot vad britterna och den sovjetiskaagenten tror så var de Fallen som var fast

i stenlabyrinten inte särskilt vänskapligt inställda mot varandra, snarare tvärtom. De var i stort sett edsvurna fiender, som tvingats samman av Hargias magi. Skälen till deras inbördes fiendskap må efter årtusenden ha fallit i glömska eller försvunnit helt, men hatet dem emellan har snarare växt.

MI5 gör i forskningsstationen sedan experiment på de fyra fångslade Fallen genom att låta dem besätta dödsdömda fångar och dödssjuka psykiatripatienter. För att analysera hur de besätter en människa och om de dör när värden dör. Vid ett tillfälle fick de Valobra att besätta en dödssjuk patient, men han hann dö innan man var helt förberedd. Resultatet blev att nästa tilltänkta offer kom försent och Valobra förpassades till helvetet. I stället hade britterna en katatonisk och tämligen psykotisk massmördare i cellen, utan att egentligen förstå det.

En sovjetisk agent infiltrerade forskningsstationen för att befria den Fallen som han tror är lojal mot Stalin. Med sig hade han en monokel för att urskilja en person besatt av Fallen. Han kunde dock inte använda den riktigt. Utan fumlade till det och befriade istället de galne massmördaren, som tyvärr inte alls var besatt av Valobra.

Vakter upptäckte dock flyktförsöket, och i tumulten som utbröt kom alla Fallen loss. Resultatet blev att en högst förvirrad flerfrontsstrid utbröt på forskningsstationen. Alla tre Fallen jagade efter halsringen och var beredda att döda för den.

Den sovjetiske agenten och den galne massmördaren lyckades fly ned till byn i en Jeep. De gensköts dock av en grupp MI5-agenter i byn, och det blev en vild strid. Striden urartade fullkomligt och i den så dödades hela Home guard strykan i byn, de få bybor som inte evakuerats, samtliga MI5-agenter, den sovjetiska agenten och den galne massmördaren.

BESÄTTANDE

Axelskådare är en speciell typ av Fallen. De är i princip osynliga för människor, och kan skifta till en annan värdkropp då den tidigare dör. Bytet kräver dock hudkontakt mellan den nya och tidigare värdskroppen i själva dödsögonblick, eller i nära anslutning till det. De blir kvar på jorden i den tidigare värdskroppen några minuter efter den dött.

När de besätter en ny värdkropp sätter de sig på den blivande värdens axel eller nacke. Det är i detta skede de är som lättast att upptäcka. Ett fullkomligt besättande tar från några timmar upp till en dag. Framgången och tiden är uteslutande beroende på hur stor Aura personen har i förhållande till den besättande Axelsittarens **Body Change**. Svårighetsgrad 10 + Target Aura.

Misslyckande betyder att axelsittaren kan försöka igen med en annan person. Lyckas den, se hur många steg över det som behövdes som det blev. Övertagandet är totalt efter 24 - detta antalet steg.

Efter ett övertagande blir Fallens Body Change skill o och ökar med ett varje timme.

Efter bara någon minut så kan "Fallen" styra vissa av världens handlingar. Personen är till en början medveten om att dess kropp inte lyder den, och kan kommunicera det till en början. Sedan brukar "Fallen" få kontroll över tal organ och hindra personen från att avslöja den. Ju längre det fortlöper desto mindre kommer personen kunna styra själva. Det inledande besättandet upplevs ofta som en gnagande huvudvärk, som sedan avtar ju mer kontroll "Fallen" får.

För att klargöra så kan alltså denna typ av Fallen byta värd, om eller bara då den tidigare kroppen dör och en annan person är i kroppskontakt med den döda kroppen i dödsögonblicket eller direkt där efter. Det var stenlabyrinten som gjorde att dessa "Fallen" "fastnade" i benen som arkeologerna grävde upp, men nu då de är utanför labyrinten så gäller dödsögonblicket. Om de beger sig tillbaks in i labyrinten så kommer detta ruckas och en död "Fallen" kommer då återigen bli kvar i sin döda värd.

Till skillnad från vad både britterna och sovjetiska agenter tror så är inte de fyra Fallen i labyrinten överhuvudtaget lierade eller ens särskilt vänskapligt inställda gentemot till varandra, snarare den raka motsatsen. Anledningarna till deras fiendskap må efter årtusenden ha fallit i glömska eller försvunnit helt, men hatet dem emellan har snarare växt exponentiellt.

ÄVENTYRET I KORTHET

KARAKTÄRERNA

Sergeant Compton MacKendrick

Compton är död, men hans kära hustru tog hans plats. För hon hade ändå inget att leva för, och kunde lika gärna göra lite nytta. Hon är rättvis och omtänksam, och passar nog utmärkt som befäl för en hög gamla odågor.

Korpral Catriona Macroon

Ogift medelålders kvinna, som har lite koll på något som kanske kan vara demoner. Hon trodde hon lämnat det bakom sig, men en kväll stod Kapten Barklett bara där och gav henne uppdraget på Rushgarry.

Menige Roderick McAllister

En äventyrare och världsmedborgare, som på ålderns host slagit sig ned i hemlandet han inte riktigt är hemma i. Tillråga på allt så tror ingen på honom och tar honom för en simpel Münchhausen-typ.

Korpral John Longworth

En riktig besserwisser av en gammal och kanske möjligen lite anrik släkt. John vet dock att han är för mer än alla andra. Han är ingen fegis eller odugling han är av äkta brittiskt blod, och stolt över det.

Menige Morland Graham

En ung man som inte fick ta värvning i riktiga armén, på grund av en medfödd skada i benet, som gör honom halt. Morland vill vara modig och tapper, precis som hans far som dog i Frankrike under första världskriget.

SCEN 1

Äventyret inleds i den lilla fiskebyn på Rushgarry. Rollpersonerna har en briefing om säkerhetsläget, med sitt befäl befäl Kapten Basil Greenwood. Innan de åter är på väg tillbaka ut till sin postering på fyren vid öns sydvästra udde. De träffar pubägaren och dennes dotter, samt postbiträdet Mary. Vädret försämras och resan ut till fyren tar vid, förbi evakuerade fårfarmargårdar, ut till tristess och måsar.

SCEN 2

Scenen inleds med att fyrens dieselgenerator lägger av. Kan det vara sabotage? Kort därefter hör rollpersonerna skottlossning i fjärran, som av en eldstrid mellan militära förband. De hör även massa förvirrande radiotrafik. en röst de identifierar som "Home guard" radioman Bix Rencoult skriker vilt. Den sista sändning de hör är lugn samlad röst som kallar sig Överste Fenemore, och beordrar alla militära förband på ön att bege sig mot norr.

SCEN 3

Fårfarmarna MacEachrans är ett äldre par, och deras gård ligger nordväst om byn. Den besatta Mrs MacEachran försöker att övertyga sin make att de skall ge sig in på det avspärrade området.

SCEN 4

I byn är allt öde och dött, lik ligger sprida på gator och i vissa fall i husen. Det har varit ett veritabelt blodbad där. Förutom de döda Home guard männen så finns det lik efter flera civilklädda män som bär vapen och ammunition. De hittar även en död man med sliten fångelseklädsel från något fångelse under en vapenrock.

SCEN 5

På vägen mot norra delen av ön så stöter rollpersonerna på ett tageträdsstängsel och en vaktpostering med grind. Den är synbarligen inte bevakad, men är det om man verkligen ringer på dörren.

SCEN 6

Rollpersonerna kommer fram till den hemliga anläggningen. De båda Fallen Maradoc och Priamus är försöksade på varsitt ställe på basen. Maradoc som besatt Överste Fenemore, är i vaktchefens rum i barrack 6. Medan Priamus som besatt Dr Longden är i labbet i Barrack 10. Maradoc har med sig en sårad vaktsoldat, medan Priamus har övertygat de två kvarvarande MI5-agenterna att Fenemore är skurken.

Det ingen av de båda Fallen vet är att Dr Branch är kvar i sitt hemliga observationsrum i laboratoriet på undre våningen i Barrack 10, och håller koll på sitt experiment via dolda mikrofoner. Han kommer använda Satans halsring för att tygla de fria Fallen.

Dr Branch är villig att offra människor och rollpersoner om det gynnar hans experiment.

Observera: En rollperson kan bli besatt. Den spelaren tar då istället över och spelar den aktuella Fallen-karakteren, med dess drivkrafter och motivation.

SCEN 1 – FÄRDEN UT

Detta avsnitt är tänkt som en lite snabb inledning, då spelarna kan lära känna karaktärerna. För att få spela ut dem och deras egenheter. Avsnittet bör nog inte ta mer än runt 30 minuter, om man räknar med att spelarna läst karaktärer i ca 10–20 minuter innan.

BYN RUSHGARRY

Byn ser inte ut att vara särskilt mycket för världen. En typisk fiskeby, med en skyddande stenpir, en bredare kaj och med låga, nästa som ihop tryckta, stenhus och fiskebodas i sluttningen bakom. Utmed kajen ligger puben, ”The Duck and the Anchor”, Reginald Frasers lanthandel och postkontoret i lite mer normala stenhus. Home guard befälet kapten Greenwood har inte helt otippat passat på och förlagt Home guard högkvarter i puben. Medan själva Home guard där grupp, som bevakar byn och hamnen, är inkvarterade i en övergiven gård en bit från kajen. Byn är delvis evakuerad och kvar förutom ”Home guard” soldaterna är några få fiskarfamiljer, postmästaren Finley, postkontorsbiträdet Mary, samt pubägaren Archiebald MacGraw och hans dotter Esther.

IVÄNTAN PÅ... GREENWOOD

Äventyret inleds i den lilla fiskebyn på Rushgarry då rollpersonerna gör sig redo för att ge sig ut till sin postering vid fyren på sydvästspetsen av ön. De har vid ett par tillfällen förut varit ute vid fyren i två veckors pass, och sedan varit tillbaka i byn i några dagar. Rollpersonerna känner varandra väl.

Rollpersonerna anländer till ”The Duck and the Anchor” för att kapten Greenwood skall ge rollpersonerna en breifing om möjliga hot och det aktuella säkerhetsläget inför att de än en gång skall bege sig mot fyren för en ny vaktjänstgöring. Han är dock försenad på rummet och gruppen hamnar givetvis i baren, och pubägaren Archie frågar givetvis om de önskar ett pint medan de väntar. Inne på puben finns även Archies gladlynta och pratiga dotter Esther.

Archie kallpratade givetvis med sällskapet. Frågar om de hört något mer om den hemliga radiostationen i norr. Och skvallrar lite om att de senaste två proviantskeppningarna inte hämtades av två, utan tre, lastbilar.

KAPTEN GREENWOODS BREIFING

Efter en lagom stund så dräller den lite vimsige kapten Greenwood ned i puben. Han håller en lätt osammanhängande breifing om det aktuella säkerhetsläget. Tyska ubåtar har opererat utanför irländska kusten och tros vara på väg mot norska fastlandet eller Spetsbergen. Kapten Greenwood avslutar med att uppmana dem att vara vaksamma, man vet ju aldrig om de planerar att landsätta infiltratorer eller sabotörer.

EFTER BREIFINGEN...

Efter breifingen så kan spelledaren ge rollpersonerna möjlighet att samtala med kapten Greenwood, Archie eller Esther Fraser. Har man lite svårt att få igång spelarna, så kan kapten Greenwood skicka dem till Reginald Frasers lanthandel för att hämta lite förnödenheter och till postkontoret för att hämta post, och ett paket med batterier till Macroons radioanläggning. Postbiträdet Mary, är i tjugo års åldern, charmig och mycket söt. Den unge Morland Graham är givetvis lite knäsvag för henne, medan Longworth sannolikt kan fås att syrligt påpeka det eller lägga sig i.

Kan vara bra att ha snappat i byn:

- Det byggs hemlig radiostation, inget tillträde.
- Evakuering av folk för att upprätthålla säkerheten.
- En del trupper på ön. Home guard i byn och på fyren. Några andra tuffare typer norrut.

RESAN DIT UT...

När det är dags att avrunda så kallar kapten Greenwood på dem med sin visselpipa. Resan skall göras i Home guard enhetens enda fordon, en skraltiga gammal budlastbil med skåp målad grön. Resan ut till fyren går ut över en gräs- och ljunghed förbi några evakuerade fårfarmgårdar. Någon av rollpersonerna noterar att det ser ut att ryka från skorsten på en av de mer avlägsna gårdarna.

Vädret försämras allt eftersom de närmar sig fyren. Det mulnar, blåser upp och börjar småregna när de närmar sig fyren.

FYREN

Fyren som rollpersonerna vaktar är en gammal och lätt fFyren som rollpersonerna vaktar är en gammal och lätt förfallen fyren på öns sydvästra udde. Den ligger helt oskyddat mot havet, och är utsatt för Atlantens vågor.

När de kommer fram till fyren så är gruppen de skall avlösa givetvis helt redo att ge sig av. Bara att kasta in packningen och tillbaks till civilisationen, eller i alla fall en pub. Sergeanten Barlow som de skall avlösa ger en kort avlämning, mestadels bestående av några vilsna får, skrikiga måsar och blåst.

Väl framme i fyren så skall all packning in, vaktschema skall göras och alla glada viljor skall samsas.

När spelledaren känner att intentionerna med första scenen är någorlunda avklarade så bryt och gå vidare...

SCEN 2 – ENSAMMA PÅ EN FYR

Mellan det att första och andra scenen utspelar sig så skall några dagar ha passerat. Spelledaren kan gott göra en kort liten resumé för vad som händer, eller rättare sagt inte händer. Typ, regn, blåst, skrikande måsar, mer regn, våta kläder och allmän tristess.

SABOTAGE?

Det är tidig morgon och stormmoln tonar upp sig ut mot havet. Rollpersonerna är samlade till ”krigsråd” i matsalen för de är nu strömlösa, sedan några timmar

tillbaka. Den pyttelilla skraltiga dieselgeneratoren de får ström av har lagt av och sabotage kan inte uteslutas. I normala fall så hade man väl önskat sig en vaktpost utanför, men för att hålla ihop gruppen så kan man låta alla samlas i god ”Dad’s Army” anda. I annat fall kan man eventuellt låta en vara vaktpost i det sandsäcksvärn som finns utanför vid vägen upp till fyren, eller låta hela gruppen samlas där eller i radiatorummet.

För att få igång diskussionen så kan spelledaren kanske ge Longworth en lapp om att han misstänker sabotage, om inte han eller någon annan nappar på det.

SKOTT I GRYNINGEN!

Mitt i diskussionen avbryts de av att någon anar en knall på långt håll, sedan några till och sedan repeterade serier av knallar i tät följd. Det är helt uppenbart skottlossning, automateld från kulspruta, Tommie guns envetna knattrade och de ekande ensamma knallarna av de grovkalibriga Enfield gevären. Det är som en vild eldstrid mellan större militära förband, och påminner både Longworth och MacAllister om striderna i första världskriget.

Spelleadare info: Skottlossningen som rollpersonerna hör är från den hemliga basen och de vilda striderna och massakern i fiskebyn.

RADIOTRAFIK!

Korpral Macroon uppfattar efter skottlossningen massor av förvirrande radiotrafik. En person hon inte kan identifiera beordrar alla att fly från ön. Medan en röst hon är säker på tillhör kapten Greenwoods radioman Bix Rencoult vilt skriker att ”dom” skjuter ju på oss, och avbryts tvärt av skottlossning.

Det sista hon uppfattar innan etern blir helt tyst är en lugn samlad röst som upprepar: ”Detta är Överste Fenemore, befälhavare på Rushgarry Isle. Alla kvarvarande militära förband på ön Rushgarry beordras att återgruppera i norr.” Detta upprepas ett par gånger sedan blir det helt tyst. Efter det så svarar ingen på ön eller kring ön på anrop. Ingen av rollpersonerna har hört talas om någon Överste Fenemore, eller än mindre träffat denne person.

Home guard truppens gamla budlastbil är inte kvar vid fyren. Men de kan kanske hitta en cykel på någon övergiven farm.

FYREN

Fyren som är gruppens gemensamma hem består av sex våningar, medräknat det översta lamprummet. Bottenvåningen har ett par förrådsrum, varav ett litet dieseldrivet reservkraftverk. En våning upp återfinns matsalen och de båda sovsalarna, varav Catriona har en för sig själv. På andra våningen ligger ett nybyggt litet kök och sergeant MacKendricks rum. Över det finns radiorummet, och sen går en spiraltrappa upp till lamprummet.

NÄR DE GER SIG AV FRÅN FYREN

När rollpersonerna lämnar fyren så behöver inte När rollpersonerna lämnar fyren så behöver inte scenerna komma i någon särskild ordning. Det primära är att spelarna har roligt och att det passar in i det de företar sig.

Det kan vara roligare om de undersöker gårdarna på heden, och då kanske får med sig makarna MacEachran, mer om dem i scen 3.

Beger sig rollpersonerna direkt till byn (se scen 4) så kan makarna MacEachran dyka upp där, med de förevändningar som finns i scen 3.

OM INTE ROLLPERSONERNA VILL GE SIG AV FRÅN FYREN?

Egentligen så är det väl inte hela världen om rollpersonerna väljer att stanna kvar på fyren, så länge de har roligt.

Om spelledaren vill locka bort rollpersonerna från fyren så kan man tänka ett par olika alternativ.

- Paret MacEachran (som återfinns i scen 3) kan ta sig till fyren med förevändning att det hört massa skottlossning från byn till och vet att finns vänliga brittiska soldater på fyren.
- Överste Fenemore anropar fler gånger på radion och försöker få ”hjälp” till forskningsanläggningen.

SCEN 3 - UTE PÅ HEDEN

Scen 3 kan lite ses som en samlingscen för när rollpersonerna förflyttar sig på ön. Även om en stor del av scenen är MacEachrans gård, som spelledaren dock inte behöver tvinga på spelarna. Låt spelarna själva bestämma vad de gör och var de beger sig efter scen 2.

HEDEN

Rushgarry Isle består till största delen av gräs- och ljunghed, kullar och lite klippiga berg. Vägarna som finns på ön är antingen grusvägar som är farbara med bil, eller gångstigar där människor och djur gått förr. Den enda riktiga vägen från fyren är den som leder till byn. Utmed den finns ett par avstickare ut på heden. Där finns ett antal fårfarmgårdar. En typisk gård består av en samling låg stenhus, med stenmurar som hägn för eventuella getter och grisar. I de allra flesta fall så är gårdarna evakuerade, och då tomma och igenbomnade. Flertalet av gårdarna har inte riktiga vägar som leder enda upp till dem, utan bara gångstigar.

VÄGEN UT PÅ HEDEN

Vägen mot byn är helt öde. Utan spår efter någon Vägen mot byn är helt öde. Utan spår efter någon mänsklig aktivitet som härrör från de senaste timmarna. Färdas rollpersonerna på dagtid så kan de ana att det återigen ryker i skorstenen på en av de mer avlägsna gårdarna på heden. De tror att det nog är samma hus som de under resan till fyren tyckte att det rök ifrån skorstenen på. Om rollpersonerna däremot färdas på natten så kan de istället tycka sig ana ett ljussken ute på heden, som någon av dem kan tycka att det är från samma håll som det huset som det tidigare rök ur skorstenen på.

Upp till den mystiska gården leder bara en gammal stig, som här och var är hjälpligt stensatt i partier där det annars skulle bli gytjtigt. På planen utanför gården så möts rollpersonerna av några höns och kan ana ljudet av grisar som bökar i något stensatt hägn bredvid gården.

På vägen ute på heden hittar rollpersonerna en död soldat.

DÖDA SOLDATER

Liggande bredvid vägen och en bit ut på heden så

hittar rollpersonerna två döda soldat i brittisk uniform. Soldaten har dött av en skottskada i bröstet. De har dött för ca tre-fyra timmar sedan (senare om spelarna tar god tid på sig att ta sig till huset. Uniformen har inga andra kännetecken än ett märke föreställande en dolk på armen. De har enklare id-handlingar som visar att de är Menige Hanson och Korpral Sommers, från "RAF Special Command" Ingen av rollpersonerna har hört talas om "RAF Special Command" Deras vapen, k-pistar, ligger kvar där de föll.

En rollperson som går spikrakt från platsen där de soldaterna ligger bort mot makarna MacEachrans hus kommer ungefär halvvägs hitta blodspår som leder mot huset, samt en blodig k-pist. Det är ingen tvekan om att de två döda jagat en person som varit på väg mot huset, och som skadats svårt, och slängt sitt vapen.

DOUGLAS MACEACHRAN

En grånande, halv senil, lite små butter herre nära de sjuttio kikar ut när de närmar sig gården. Han har en hagelböss och är väldigt nervös av sig. Han undrar vilka de är, vad de vill där, är dom "Fritzisar" kanske? Det skall vara lite små rörligt att lyckas övertala honom att de är brittiska soldater. När han lugnat sig så presenterar han sig som Douglas MacEachran, en simpel fårfarmare och grinig skotte. Han ursäktar sin älskade satkåring Martha att hon inte kan komma ut och hälsa för hon har fått en våldsam huvudvärk.

Spelledarens info: Martha håller alltså på att bli besatt av en Fallen. Den Fallen är Cyrnan, för att vara exakt. Mer om honom i kapitel om Fallen.

Efter ett tag när den gode Douglas varit glad över att rollpersonerna är briter och att han fått sällskap så inser han plötsligt att det finns något viktigt han borde berätta. Ivrigt försöker han få dem att förstå att det finns något inne i gården de borde se. Han säger: "Kom, kom, jag misstänker att ni är intresserade av att honom." Därmed så haltar han in i gården.

YTTERLIGARE EN DÖD SOLDAT

På en bänk i storstugan ligger en död soldat på rygg, med en filt lagd över. Det är en blond, sannolikt vältränad man i trettiårsaldern, klädd i en brittisk uniform med en konstig dolksymbol. Mannen har skottskador i buken och i ena låret. Han saknar id-handlingar.

Miss Macroon håller det för troligt att mannen helt sonika förblött av sina skador.

Om någon av rollpersonerna uttryckligen frågar så dra Mr MacEachran sig till minnes att mannen npg hade en revolver med sig. Ingen av makarna MacEachran har dock någon aning om vart den kan ha tagit vägen.

Spelledarens info: Den döde är den värdkropp som Cyrnan kom till MacEachrans med. Revolver är det givetvis Mrs MacEachran/Cyrnan som har tagit och gömt. Hon har inte den på sig just nu, men kommer ha med den om de följer med. Vilket de kommer insistera på att få göra.

MRS MACEACHRAN/CYRNAN

Cyrnan är den Fallen som besatt Mrs MacEachran. Hon kommer ut från gården efter en stund och säger att hon mår mycket bättre, m.a.o. hon är helt besatt av Cyrnan."Mrs MacEachran" kommer försöka få rollpersonerna alla att bege sig till byn, för att berätta att de hittat den sårade soldaten, som sedan dog hos dem. Soldaten var ju britt, och det är det enda kristliga att göra. Hon kommer sen heller inte vilja lämna rollpersonerna.

Cyrnan vågar för tillfället inte att riskera att försöka besätta någon av de rollpersonerna. Han är antagligen svag efter bytet. Mer om Cyrnan hittar ni i karaktärsbeskrivningarna.

OM INTE ROLLPERSONERNA INTE KOMMER TILL GÅRDEN?

Om rollpersonerna av någon anledning inte kommer till gården så kommer Mrs MacEachran övertala sin make att de måste ge sig av. De måste bege sig till byn för att berätta att de hittat en sårad soldat, som sedan dog hos dem. Han var ju britt, och det är det enda kristliga att göra. Därifrån är steget inte så långt att få med sig honom mot den förbjudna basen.

Träffar inte rollpersonerna på MacEachrans innan så kan de användas där spelledaren anser att det passar, i allt från scen 4, 5 eller 6.

Annars kan rollpersonerna gott få möta paret MacEachran i byn då de kommer dit. MacEachrans kan också få användas i scen 1 om man tycker att det passar in.

ATT BLI BESATT...

En rollperson som blir besatt får i samma ögonblick Fallen ”går över” som en stöt. Han eller hon känner sig lite yr och behöver vila. Det är i detta skede som den Fallen är lättast att upptäcka. I skarpt motljus eller i rök/dimma så kan man ana konturerna av att något sitter på rollpersonens axel och/eller nacke, som en apa eller stor fågel.

Efter bara någon minut så kan den Fallen styra eller påverka rollpersonens handlingar. Medan rollpersonen själv upplever yrsel och huvudvärk. Rollpersonen är till en början medveten om att dess kropp inte lyder den, och kan kommunicera det. Sedan får den Fallen kontroll över talet och hindra rollpersonen från att avslöja den. Den gnagande huvudvärken suddar ut rollpersonen och ersätter den med en Fallen.

Ett fullkomligt besättande tar ofta några timmar.

De rollpersoner som blir besatta tas över helt av den aktuella Fallen, och den spelaren får istället en Fallen karaktär, med dess drivkrafter och motivation.

Scenen kan få ta den tid den tar, men man behöver inte dra ut på det. Använd möjligen ”Mrs MacEachran” för att styra rollpersonerna vidare, men skynda inte på rollpersonerna i onödan.

SCEN 4 - BYN

Spelledar info: Detta inträffade vid ungefär halv sex på morgonen, samtidigt som rollpersonerna märkt att dieselgeneratorn lagt av. Spelledaren kan behöva anpassa scenen efter hur lång tid det förlöpt sedan det inträffade och rollpersonerna kommer dit.

DETTA HAR HÄNT

Den sovjetiske agenten och den galne massmördaren kom till byn före MI5 agenterna. De färdades i en Jeep de stulit på basen. De bägge Home guard vakterna i sandsäcksposteringen på vägen in i byn kände givetvis igen fordonet och slappnade av. Den sovjetiska agenten

var dock så paranoid att han helt sonika lobbade en granat i posteringen. Därefter kör de i full fart mot piren, och den båt som agenten tror skall finnas där. Hela byn vaknar givetvis till av explosionen och försöker ta reda på vad som händer. Samtidigt som alla tittar eller springer ut så kör en Jeep med civilklädda MI5-agenter in i byn. Resultatet blir en vild eldstrid.

Nere på piren så dödar den galne massmördaren den sovjetiska agenten, när han får chansen. Han tar sedan dennes vapen och vandrar tillbaka in i byn skjutandes vilt. Han träffas av en förlupen kula i huvudet och dör i början på piren.

Alla skjuter på alla utan att riktigt bry sig. MI5 agenterna grips av panik då de märker att den galne massmördaren är död. De vill till varje pris undvika att bli besatta och skjuter på allt som rör sig. De kvarvarande Home guard männen och de få bybor som inte evakuerats dödas. Till slut står två adrenalinstinna MI5-agenter kvar, osäkra på demonen är lös eller död. Till sist skjuter den ene MI5 agenten den andre, och sedan sig själv.

NÄR DE NÄRMAR SIG

Det blåser och regnar då rollpersonerna närmar sig byn. På håll ter den sig alldeles öde, och de ser ingen uppenbar aktivitet någonstans. När de närmar sig byn så märker de snart tydliga tecken på hårda strider. Lukten av krut, död och förstörelse fortfarande kvar över platsen. I sandsäcksposteringen på väg in i byn hittar rollpersonerna kropparna efter två svårt sargade Home guard män, som tydligt dödats med handgranat.

Längre in i byn ligger fler döda home guard soldater längst gatan och kajen. Några skjutna i ryggen då de försökt fly, eller kanske ta sig an angripare från ett annat håll. Det är Home guard män de alla känner väl.

Förutom de döda Home guard männen så hittar rollpersonerna även ett flertal döda civilklädda män som samtliga bär svarta läderjackor, axelhölster med varsin brittisk revolver. De verkar även ha varit beväpnade med varsin ”Sten” k-pist, alla har sådana magasin i fickorna. Även de civilklädda männen har alla blivit skjutna. De har alla identitetshandlingar som visar att de är medlemmar av ”Hans Majestäts Hemliga Underrättelsetjänst”. Namnen är högst alldagliga och fotona stämmer med männens utseende.

Platsen är spöklikt öde. De kan höra en öppen dörr eller ett fönster som slår i vinden.

Spelledar info: De döda civilklädda männen är MI5-agenter

PÅ PUBEN BLAND ANNAT

I några hus, bl.a. inne på puben och postkontoret, hittar de döda bybor. Samtliga är skjutna på nära håll. Det har varit en veritabel massaker i byn.

”The Duck and The Anchor” har träffats av flera skottsälvor i fasaden, och flera fönster är sönderskjutna. Kapten Greenwoods fönster är helt öppet. Inne i puben hittar de pubägaren själv bakom baren, skjutna med flera skott. Radiomannen Bix ligger död över sin radio i det lilla rummet på botten våningen. Medan dottern Mary ligger i grönsakslandet på baksidan skjutna med flera skott i ryggen.

HOME GUARD HUSET

Någon har kastat in en granat i det provisoriska Home guard logementet. Fönster och dörrar är utblåsta och en död Home guard man ligger en bit från dörren. De hittar även en död civilklädd person som ser en eller ett par kroppsdelar här och var. Så ser de att Förutom de döda Home guard männen så finns det lik efter flera civilklädda män (MI5-agenter) som bär vapen och ammunition.

DEN FEMTE MANNEN

Uppre vid postkontoret hittar rollpersonerna en femte död civilklädd man, som de inte känner igen. Han är klädd och beväpnad på exakt samma sätt som de övriga fyra männen. De kan delvis följa hans blodiga fotsteg från postkontoret. Dödsorsaken är väldigt tydlig. Mannen har en grovkalibrig revolver i munnen och större delen av bakhuvudet är borta.

Ytterligare en av de civilklädda männens lik ligger ett tiotal meter bort. Denne har i sin tur träffats av två skott i ryggen, sannolikt av en grovkalibrig revolver. Även deras identitetshandlingar visar att de är medlem av ”Hans Majestäts Hemliga Underrättelsetjänst”. Fotot på handlingen stämmer med mannens utseende.

POSTKONTORET

Postkontorets dörr är uppsparkad och därinne hittar de postmästaren Finley död, skjutna på nära håll. De kan dock inte hitta några spår efter postbiträdet Mary, dock så är baddörren på glänt.

AVVIKELSEN

Nere vid kajen, som om han varit på väg ut på piren, så ligger en död man på rygg. Mannen är i femtio årsåldern, med fårat och väderbitet ansikte. Han är orakad, håret är vilt och ovårdat, och händernas skick tyder på att han ägnat större delen av livet åt grovarbete. Han avviker tydligt från resten av de döda. Under en vapenrock, med massiva blodfläckar som sannolikt inte är hans egna, så bär mannen en nött fångklädsel från högriskfängelset Dartmoor i Devon. Hans dödsorsak är lätt skådad. Han har en skottskada nästan mitt i huvudet. Bredvid honom ligger en Tommie gun. Mannen har inga identitetshandlingar, endast en väldigt blodig fickkniv i ena fickan.

DEN ÖVERLEVANDE

Bakom tunnorna och fiskenät nere vid kajen, en bit från postkontorets baddörr, hittar rollpersonerna Esther. Hon är svårskadad och har ett par skottskador. Hon vet inte särskilt mycket. Hon höll precis på att stiga upp och göra en kopp the då det en våldsam explosion, och en Jeep med två män for förbi ut på piren. En av männen såg nästan vild och ovårdad ut. Sedan så körde ytterligare en Jeep i hög fart in i byn och det började plötsligt skjutas en vansinnig massa.

UTE PÅ PIREN

En bit ut på piren så står en övergiven Jeep. I den sitter en död man på förarplatsen. Mannen bär en brittisk uniform, med en dolksymbol de känner igen om de hittade de döda soldaterna på heden. Mannen har fått halsen omsorgsfullt avskuren från ena sidan av nacken till andra, hela vägen in till halskotorna. Mannens identitetshandlingar säger att han är Samuel Brown från RAF. Fotot på id-kortet stämmer dock inte helt med mannens utseende.

Innan för sin vapenrock har mannen en dokumentmapp med ett par pappersark fulla med anteckningar. Anteckningarna är observationer av ”Objekt Valobra”, osäkert vad det är. Det är mycket avskrifter av samtal. Där en Dr Longden

och en Dr Branch ställer frågor om fornhistoria, ön Rushgarry, en stenlabyrinth, samt en halsring av något slag.

Mannen har även en monokel den som bär den och lyckas med ett svårighetsgrad 22 slag + Perception kan se Fallen sitta på axeln på den som är besatt.

FORDON

Strax bortanför puben står en Jeep lite slarvigt parkerad. Den verkar knappt ha fått en endaste skråma under eldstriden, och nycklarna sitter fortfarande i tändningen. Borta vid Home guard logementet så står även den gamla budbilen. Den har några kulhål, men är körbar.

Fordonen är en väg ut ur scenen. Dit rollpersonerna känner att de vill åka.

PAR MACEACHRAN/CYRNAN

Har paret MacEachran kommit med så här långt så kommer de verkligen inte vilja lämna rollpersonerna. Eller våga, det kan ju finnas galningar smygande i buskarna som vill döda dem.

SCEN 5 - FÅRDEN NORRUT

PÅ VÄGEN

Oavsett transportmedel så slingrar sig vägen norrut fram genom landskapet. Ingen av rollpersonerna har förövrigt varit på vägen norrut förut, men gräs- och ljunghedarna, med klippformationer här och var ser ut ungefär som på vägen söderut. De enda som gjort det är ju de båda "makarna MacEachran", om de är med rollpersonerna.

VAD KAN MAKARNA MACEACHRAN BERÄTTA

MacEachrans kan berätta att landet på "norr om berget", det vill säga det klippiga område som skiljer norra tredje delen av ön från resterade två tredjedelar, alltid ansetts vara förbannat och vigat åt Satan. Det finns hedniska stenlämningar där som är flera tusen år gamla. Före kriget så vimlade det av arkeologer däruppe, dumdristiga engelsmän allihop. Så strax efter att kriget

startat, så kom militären och spärrade av. Det går bra att vara lite otydlig med om det är RAF, eller armén, eller vilka det eventuellt kan vara som är ansvariga.

DEN FÖRSTA AVSPÄRRNINGEN

När de kört uppför bergs- och klipparti en stund så ser de efter en krök ett taggtrådsstängsel, som löper parallellt med vägen i ett par hundra meter. I fjärran ser de en grind i stängslet, med en vaktkur, en barrack och ett vakttorn. Det hela ser på håll alldeles öde ut.

Grinden är stängd och låst, men de ser inte någon vaktpost. På en stolpe bredvid grinden sitter en tryckknapp under ett litet väderskydd. Trycker de på knappen så hörs en skarp ringsignal från barracken, men ingen annan reaktion.

RING UT DEN SOM GÖMMER SIG...

Ringer någon envetet på ringklockan, ett par tre fyra, kanske fem gånger, såsom om det vore irriterade, så öppnas plötsligt en lucka i barracken och ett gevär sticks ut och riktas mot dem. En inte helt stabil röst undrar vad de vill, vad de är för några typer, och att de inte får vara där. Det är den skadade Korpral Robert Levon från RAF Special Command. Han har en uniform som liknar den som soldaten de hittade hos makarna MacEachran, om de varit där.

Korpral Levon är tämligen nervös och vet inte vilken fot han skall stå på. Han skadades lindrigt då "den sovjetiske agenten" och massmördaren lyckades fly. Hans två vakter förband honom, men innan de hann rapportera så kom Överste Fenemores kontraorder om att alla militära förband skulle norrut. I sitt förvirrade och lätt chockade tillstånd så beordrade han sina två vakter att bege sig ned, medan han var kvar som vakt.

Med lite medmänsklig omtanke och övertalning så går det att övertala Korpral Levon att släppa in dem. Rollpersonerna lyder ju Överste Fenemores order också. De kan även få honom att berätta om vad han vet om den hemliga anläggningen. Han vet att det görs experiment av något slag där. I barrack 10, den största av barrackerna. Han har aldrig fått tillträde till varken den, eller till barrack 7 där fångar från olika fängelser hålls innan de tas till barrack 10. Han vet inget om någon radiostation.

ATT SMYGA

Ringer rollpersonerna inte på klockan eller gör allt för mycket väsen av sig, så är det fullt möjligt att lyckas "smyga" förbi grinden. Klippa upp taggtråden eller klättra över och öppna från vaktkuren.

CYRNAN

Här kan Cyrnan känna sig tillräckligt stark och så pass desperat att han kan våga ta livet av Mrs MacEachran kropp för att byta värdkropp till någon mer lämplig av rollpersonerna.

SCEN 6 - DEN HEMLIGA ANLÄGGNING

LÄGRET/MI5/OPERATION: FALLEN REICH

En cell ur Operation: Fallen Reich, ledd av Dr Branch, samarbetar med MI5 i forskning för att förstå de "Fallen" man hittade på Rushgarry. Dessa "Fallen" verkade inte ha något med nazisterna att göra, och det skulle kunna vara möjligt att de kan vara möjliga allierade mot nazisterna.

Notera att de tre kvarvarande Fallen inte vet att den fjärde är död.

FORSKNINGSSTATION "STONE CIRCLE"

Efter bergsryggen så öppnar sig en större gräshed, innan klipporna återigen reser sig för att sedan falla ned i havet vid öns norra udde. Mitt på heden bredder en samling låga barracker i grönmålat trä ut sig, omgärdade av ett taggtrådsstängsel och med två relativt låga vaktorn. Grinden ser identisk ut med den de tidigare passerade på vägen.

Spelledar info: När spelledaren beskriver anläggningen så bör han eller hon inte vara för ledande åt något håll. Försök lämna det åt spelarnas omdömen var de beger sig, och vem de träffar först.

Grinden står delvis öppen och vid vaktkuren (1) ligger en död soldat i liknande uniform som den Korpral Levon hade. Vaktbarracken är helt öde. Stolar ligger

välta runt ett bord, som om någon haft bråttom. Två, sannolikt orörda, muggar med kallt the står på bordet bredvid en kortlek.

De kan se ett garage (2), sovbaracker (3), en köksbarrack (4), förrådsbarracker (5) och tre barracker som ligger lite avsides. Det är barrackerna 7, 8 och 10. Allra mest avsides, med ett eget stängsel runt, så ligger Barrack 10.

Barrack 9 ligger skiljd från övriga barracker, och har en större skorsten som sticker upp en bit. Den är helt sonika lägrets sopförbränningsstation. Här finns käril med brännbara sopor och pannan. Det ryker dock inte från den just nu, då ingen eldat i den sen morgonen då rymningen ägde rum.

Barrack 11 innehåller lägrets två dieselgeneratorer, och det brummar rytmiskt därifrån. Den står nästan direkt till vänster innanför grinden, omgärdad av sandsäckar.

STEN CIRKELN

På ena flanken i en djup sänka ligger själva stencirkeln. Det finns två vägar ner till cirkeln. Antingen måste klättra vådligt ner (Svårighetsgrad 15) eller så hittar man en dold spricka som leder ner till den. Det finns ytterligare en dold spricka som leder ner till havet. Observera att det går att knuffa/kasta någon ner i cirkeln från kanten.

Om en Fallen hamnar i cirkeln kan de inte ta sig ut längre. Utan fastnar i kroppen tills den dör. Sedan är de fast i benen. En annan person kan bära ut en besatt kropp och då frigörs Fallen igen.

BARRACK 6

I barrack 6 har vaktstyrkan från RAF Special Commands sina domäner. Direkt innanför dörren finns ett litet vaktkontor. Det finns ett låst vapenrum, ett par logementen, ett dagrum, och ett mindre konferensrum/breifingrum. Överste Fenemore har sitt kontor och kvarter i anslutning till breifingrummet. Utanför dörren in till Överstens kvarter ligger två ihjälskjutna RAF soldater. Dörren är barrikaderad inifrån och det är gott om skothål i den.

Överste Fenemore, eller rättare sagt den Fallen vid namn Maradoc som besatt honom, har förskansat

sig i breifingrummet. **Se längre ned för avsnitt om Överste Fenemore/Maradoc.**

ÖVERSTE FENEMORE KONTOR

Spelledar info: Överste Fenemore är besatt av Maradoc. Se Maradocs beskrivning i kapitel om Fallen.

Överste Fenemore är något av en karriärst inom RAF Special Commad. Den sektion inom RAF som hanterat och bevakar hemliga projekt. I många fall Churchills små drömprojekt. Han är en reslig och ganska atletisk man i fyrtioårsåldern, med en pampig och tämligen brittisk mustasch.

Överste Fenemore/Maradoc är svårskadad och har barrikaderat sig i sitt kontor bakom breifing rummet i barrack 6. Med sig har han en vakt som är skadad, dock inte livshotande, men det är Maradoc inte helt säker på. I en trängd situation kan han försöka ge sken av att det är vakten som är besatt och inte han själv. Maradoc är medveten om att han behöver en ny kropp. Hör han personer han inte känner igen direkt så kommer han försöka locka dem till sig i hopp om att det finns någon att besätta.

Om Maradoc besätter en ny värdkropp så kommer han i första hand försöka ge sig på Priamus igen. Och leta efter Cynran i andra hand.

BARRACK 7

Barrack 7 är en lång låg byggnad, med övervägande små gluggar som ser ut att ha galler. Inne i barracken så öppnar sig en lång korridor med rad av celler. Dörrarna är traditionella fängelsedörrar, med tittlucka i ögon höjd och matlucka i maghöjd. Varje cell har ett litet fönster uppe vid takhöjd, som är försett med galler.

Mitt i korridoren ligger en död RAF-vakt och två döda fångar, som även de bär fångkläder från Dartmoor fångelse.

Alla celler är tomma, men det finns tecken på att folk levat där tills alldeles nyligen.

BARRACK 10

Barrack 10 ligger avsides med ett separat taggtrådsstängsel run, en liten grind är riktad mot lägreets huvudstråk.

Byggnaden har en 10:a målad på fasaden. Barracken har en stabil plåtdörr, och är till skillnad från övriga barracker som mestadels är byggda i trä, byggd i betong och stål. Från utsidan sett så finns få tecken på att det finns en undre våning, vilket det faktiskt gör.

Inne i byggnaden finns två korridorer med kontor, operationssalar, celler och förhörsrum med ett eller ett par olika observationsfönster, ibland med eller utan spegelglas. I en cell eller ett förhörsrum ligger två ihjälslagna vakter i udda positioner, medan i ett annat så har en man i läkarrock hängt sig från en krok i taket. Hans id-handlingar visar att han heter Dr Samuels.

Till skillnad från vad både briter och sovjetiska agenter tror så är inte de fyra Fallen i labyrinten överhuvudtaget lierade eller ens särskilt vänskapligt inställda gentemot till varandra, snarare den raka motsatsen. Anledningarna till deras fiendskap må efter årtusenden ha fallit i glömska eller försvunnit helt, men hatet dem emellan har snarare växt exponentiellt.

FÖRHÖRSRUMMET/LABORATORIET I BARRACK 10

I ett rum som påminner om en blandning av laboratorium, förhörsrum och tortyrtrum, så har en soldat och en civilklädd beväpnad man barrikaderat sig bakom ett bord. Lite vem som först går in i rummet så reagerar de olika. Kommer en beväpnad man in först så skjuter de alldeles säkert. Medan om en obehäpnad kvinna eller äldre man kommer in och uppenbart inte ser ut som ett hot, så avvaktar de och skjuter de inte med en gång. **Det kan ju bli lite spännande om "Mrs MacEachran" är med och blir skjuten.** De båda männen ger sig inte och är paranoidea och uppstissade av Priamus att tro att alla som kommer är ute efter dem. I bakkant på "förhörsrummet" så kan den rollperson som tittar efter ana att det står en gestalt bakom glaset på ett observationsfönster, som är där i väggen.

Spelledar info: Mannen som gömmer sig bakom observationsfönstret är Dr Longden, som i sin tur är besatt av Priamus. Se avsnittet om Dr Longden nedan, och det om Priamus i kapitel om Fallen.

Mannen bakom observationsfönstret är alltså Priamus. Han är inte så pigg på att komma ut frivilligt. Om hans två väktare blir övermannade så försöker han

med desperat röst att få det att framstå som om de höll honom fången. Han bönar och ber rollpersonerna om att ta inte låta hans antagonist döda honom. Medan de båda männen förvånat bara står där glörl, innan polletten trillar ned och de inser att Dr Longden förräder dem. De kan då mycket väl reagera genom att försöka skjuta Dr Longden.

DE BÄGGE MÄNNEN I FÖRHÖRSRUMMET/ LABORATORIET I BARRACK 10

De bägge männen vet inte mycket. Överlever de och rollpersonerna förhöra dem utan att Longden lägger sig i så berättar de följande. De heter Mr Rogers och Sergeant Walters och de är vakter som vaktar ett topphemligt psykologiskt forskningsprojekt, som kallas "Project: Stone Circle". En vild tumult ut bröt en natt, och de båda räddade Dr Longden här från en galen mördare och har beskyddat honom här då han sagt att han har viktig information. Dr Longden har även berättat för de bägge männen att deras befäl Överste Fenemore är besatt av en demon. Dr Longden har även sagt att chefsforskaren Dr Branch släppt lös den, och kanske fler. De vet inte var Dr Branch är, han försvann då vilda eldstrider bröt ut överallt.

DR LONGDEN

Spelledar-info: Dr Longden är besatt av Priamus. Se Priamus beskrivning i kapitel om Fallen.

Om "Dr Longden"/Priamus är kvar i rummet då Mr Rogers och Sergeant Walters berättar så skriker han om att de ljuger, och att de vaktade honom åt Dr Branch, som skulle mörda honom. Han försöker få rollpersonerna att tro att de bägge männen är förrymda mördare, som mördat Rogers och Walters, och tagit deras kläder. Priamus kräver att rollpersonerna måste tro honom, han är ju en aktad forskare och de andra två är bara slödder. Priamus baktalar givetvis även Dr Branch, som han utmålar som en mordisk galning.

Priamus lyckades besätta forskaren Dr Longden då den tidigare värdkroppen träffats av flera skott. Sin vana trogen så spred Priamus allmänförvirring bland vakter och forskare, så att de dödade varandra eller till och med tog livet av sig. Priamus förstod att Maradoc hade besatt vaktchefen Överste Fenemore, och lyckades förleda en av soldaterna att locka överstens i ett bakhåll. Priamus är inte säker på att Maradoc blev skadad eller kanske

dödad. Han tror det, men vågar ändå inte riktigt ta reda på det eller anfalla, han har ju bara två man kvar.

Priamus försöker att förleda rollpersonerna att hjälpa eller strida för honom. I andra hand så kan han komma att försöka byta värdkropp.

I SLUTET AV EN KORRIDOR I BARRACK 10

Någon av rollpersonerna anar plötsligt en mystisk figur i änden av en lång korridor. Figuren ser ut att vara klädd i en dykardräkt, och betraktar dem från bakom ett hörn. Försöker de jaga personen i "dykardräkten" så försvinner denne runt hörnet så fort de lägger märke till honom.

Följer rollpersonerna efter personen så hittar en avsides anonym gråmålad ståldörr.

Se avsnittet "Bakom den grå ståldörren..."

DR BRANCH KONTOR I BARRACK 10

I Dr Branch lilla kontor så finns förutom ett skrivbord och två besöksstolar, en bokhylla. Bokhyllan är fylld med böcker om personlighetsklyvning och några om fördrivning av demoner.

På skrivbordet ligger två pappersark med anteckningar, de är sannolikt hastigt rykta ur ett block. Arken är full med anteckningar om observationer som två personer gör medan de verkar vara inlåsta i celler.

De har emellanåt väldigt konstiga beteenden, som om de båda var helt galna eller fulla. De skriker saker om demoner och helvetet. De båda personerna kallas "Objekt Priamus" och "Objekt Maradoc".

BAKOM DEN GRÅ STÅLDÖRREN I BARRACK 10

Den diskret målade ståldörren är svår att bryta upp, men inte omöjlig. De kan använda en granat från vapenrummet i Barrack 6 eller kanske ett spett från sopförbränningsbarracken. Att försöka skjuta upp dörren är en tämligen dålig ide.

Bakom dörren finns en spiral ståltrappa som går nedåt i en dold källare. Det är tyst därnere, och rollpersonerna ser inga blodspår eller tecken på strid.

DEN DOLDA KÄLLARVÅNINGEN I BARRACK 10

Nedanför spiraltrappan öppnar sig en kort korridor med ett par dörrar. En av dörrarna står öppen, och det lyser i rummet där bakom. Dörren leder in till Dr Branch laboratorium. I bakkant på laboratoriet finns ett observationsfönster med spegelglas.

Dr Branch står i observationsrummet och betraktar rollpersonerna när de kommer in i laboratoriet. Han har möjlighet att stänga och låsa dörren in till laboratoriet när en eller flera rollpersoner gått in där.

MANNEN I ”DYKARDRÄKTEN” — DR BRANCH

Vid något tillfälle så anar de en man i konstig dräkt. Det ser ut som en stor dykardräkt. Detta är Dr Branch, chefsforskaren, som övervakar sitt experiment. Vad händer om man släpper lös dessa demoner i en kontrollerad miljö.

Dr Branch kan gå omkring i korridorerna lite så att rollpersonerna ana eller kan se honom. Tanken är att han alltid är klädd sin skyddsdräkt. Blir han upptäckt så låser han in sig i observationsrummet som ligger i anslutning till laboratoriet på undre våningen i Barrack 10. Det är även därifrån som han övervakar anläggningen med dolda mikrofoner.

Dr Branch försöker lura in rollpersonerna i laboratoriet på undervåningen. För att där observera dem och avgöra om någon av dem är besatt av Fallen. Han är inte riktigt klok längre, har delvis tappat greppet. Tror att han är utvald och upphöjd. Han bryr sig inte om rollpersonern lever eller dör, de är ju bara hans försökskaniner.

Dr Branch kan mycket väl få ”monologa”. Erkänna att han släppte lös demonerna, lurade den sovjetiske agenten att ta med sig Valobra (Massmördaren han trodde var Valobra)

Dr Branch är beväpnad med sin grovkalibriga tjänsterevolver.

Han väntar på förstärkning. Han vet att anläggningen ”Stone Circle” regelbundet skickar ut en särskild signal. Om den upphör så tolkas det av män i land som att man tappat kontrollen. Förhoppningsvis skickar de då

förstärkningar i form av något specialförband, eller möjligen en Skvadron Lancaster bombplan.

Dr Branch förvarar Satans halsring i ett stort kassaskåp som finns i observationsrummet. Han har mer eller mindre förstått halsringens betydelse och försöker använda den som sista utväg. Inser han att två rollpersoner är besatta av Fallen så kommer han försöka styra en av dem med halsringen, för att denne skall bekämpa de övriga. Hans mål är att återbörda experimentet så att det kan fortsätta, som om inget hänt. Han ser inget bekymmer med de mänskliga offer och lidande som han åsamkat på Rushgarry. Det är ju för att gynna vetenskapen!

SATANS GULDHALSRING

”Satans halsring” är en mycket gammal artefakt, som härstammar från helvetet. Den som bär halsringen blir immun mot Fallens krafter, samt att bäraren ser deras rätta skepnad. Det gäller även Fallen själva, så en Fallen som har halsringen skulle bli omåttligt mäktig. Dess rättmätige ägare och skapare var en av Liliths värsta konkurrenter, Satan och det sägs att en del av dennes kraft finns i halsringen.

Maradoc, Cyrnan och Priamus är delvis medvetna om halsringens makt över dem, och de sukter efter den makt de antar att den skulle kunna ge dem.

Halsringen finns i ett kassaskåp i Dr Branch laboratorium, som ligger på undre våningen i Barrack 10.

Dr Branch kommer försöka använda halsringen som sista utväg. Inser han att två rollpersoner är besatta av Fallen så kommer han försöka styra en av dem med halsringen, för att denne skall bekämpa de övriga.

Annars använder han mest sin stora tjänsterevolver.

TÄNK PÅ ATT FALLEN KAN BESÄTTA ROLLPERSONER

De rollpersoner som blir besatta tas över helt av den aktuella Fallen, och den spelaren får ett nytt karaktärsblad med den Fallens drivkrafter och stats på. Och kan hålla de andra rollpersonerna borta från

att bli besatta av någon av de andra Fallen. Blir flera rollpersoner besatta kommer det bli en strid mellan dem och de mänskliga rollpersonerna som mest av allt vill överleva och/eller uppfylla sina motiv.

En rollperson som blir besatt får i samma ögonblick Fallen ”går över” som en stöt. Han eller hon känner sig lite yr och behöver vila. Det är i detta skede som den Fallen är lättast att upptäcka. I skarpt motljus eller i rök/dimma så kan man ana konturerna av att något sitter på rollpersonens axel och/eller nacke, som en apa eller stor fågel.

Efter bara någon minut så kan den Fallen styra eller påverka rollpersonens handlingar. Medan rollpersonen själv upplever yrsel och huvudvärk. Rollpersonen är till en början medveten om att dess kropp inte lyder den, och kan kommunicera det. Sedan får den Fallen kontroll över talet och hindra rollpersonen från att avslöja den. Den gnagande huvudvärken suddar ut rollpersonen och ersätter den med en Fallen.

Ett fullkomligt besättande tar ofta några timmar.

De rollpersoner som blir besatta tas över helt av den aktuella Fallen, och den spelaren får istället en Fallen karaktär, med dess drivkrafter och motivation.

SCEN 7 - SÅ NÅ, VAR KAN DETTA SLUTA DÅ?

Det här kan sluta på många olika sätt. Kanske allra mest beroende på hur många rollpersoner som blir besatta av Fallen, och vad de resterande mänskliga rollpersonerna förstår det.

Notera en särskild sak. De tre Fallen som är ”kvar” tror alla att, Valobra, den Fallen som är död, finns kvar på ön. Det kommer antagligen påverka Fallen karaktärerna. En rollperson som besätts kan försöka skydda ”sina” människor från att bli besatt av någon av de andra Fallen. Blir flera rollpersoner besatta kan det bli en strid eller maktkamp mellan Fallen karaktärerna och de mänskliga rollpersonerna.

Någon av rollpersonerna, mänsklig eller Fallen, kan komma över halsringen. Den har ju inte alls den makten på människor, som den har på Fallen, och om Dr Branch använder den, så kan ju någon av de mänskliga rollpersonerna ta den ifrån honom.

”AND IN COMES THE CAVALRY... OR AT LEAST... BAG PIPES!”

Hur det än går i övrigt mellan mänskliga rollpersoner och Fallen karaktärer så kan spelledaren avsluta och knyta ihop äventyret genom att låta ”The Rambouillet Owners Guild, ”The Rams”, som är något av Operation: Fallen Reich” väpnade gren träda in för att rensa upp. Det är ett skotskt frikompani kan man säga, men gamla kämpar, modiga ynglingar och kunskap att hantera Fallen, ”var helst de visar sina fulla trynen”.

När ”The Rambouillet Owners Guild, ”The Rams” väl gör entré så är det till tonerna av säckpipa och med minst ett par stabila rödhåriga gossar med två meters långa Claymore svärd. Man skall dock inte förledas att tro att de är pajasar, för de är väl-drillade, målmedvetna och utför sitt värv metodiskt. I spetsen för truppen så träder givetvis Kapten Barklett. Kanske inte helt i mental balans, men han och hans grabbar har ett uppdrag, och han tänker givetvis inte lämna någon av de sina, d.v.s. Korpral Macroon, i sticket.

MRS MACEACHRAN (Besatt)

Överlägsen, Dryg, Nedlåtande

Reaction: 12 **Defence:** 13 **Toughness:** 20**Pain limit:** 21 **Strength:** 3 **Agility:** 2**Stealth:** 5 **Speed:** 2 **Aura:** 7**Courage:** 12 **Attractiveness:** -5**All Perceptive:** 3**All Interactive:** 5**All Melee:** 6**History/Religion:** 10**Body change:** 12 vs target Body Aura**Utrustning:** Webley revolver**KORPRAL LEVON**

Nervös och osäker

Reaction: 3 **Defence:** 13 **Toughness:** 3**Pain limit:** 12 **Strength:** 3 **Agility:** -5**Stealth:** -5 **Speed:** -5 **Aura:** 3**Courage:** 2 **Attractiveness:** 3**All Perceptive:** 5**All Interactive:** 2**All Melee:** 3**All Aiming:** 5**Utrustning:** Webley Revolver och 2 handgranater**MRS MACEACHRAN**

Grinig, gaggig och förvirrad

Reaction: -5 **Defence:** 10 **Toughness:** 1**Pain limit:** 11 **Strength:** 2 **Agility:** 1**Stealth:** 2 **Speed:** 1 **Aura:** 2**Courage:** 3 **Attractiveness:** -5**All Perceptive:** 1**All Interactive:** 1**All Melee:** 1**All Aiming:** 3**History/Religion:** 1**Utrustning:** Dubbelpipig hagelbössa**ÖVERSTE FENEMORE**

Svårt skadad. Aggressiv, sadistisk, krigslysten

Reaction: 8 **Defence:** 18 **Toughness:** 23**Pain limit:** 27 **Strength:** 3 **Agility:** -8**Stealth:** -5 **Speed:** -8 **Aura:** 3**Courage:** Obegr. **Attractiveness:** 3**All Perceptive:** 10**All Interactive:** 1**All Melee:** 2**All Aiming:** -5**History/Religion:** 8**Body change:** 10 vs target Body Aura**Utrustning:** Thompson k-pist, Webley Revolver**ESTHER**

Skrämd från vettet

Reaction: -5 **Defence:** 10 **Toughness:** 1**Pain limit:** 11 **Strength:** - **Agility:** -**Stealth:** - **Speed:** - **Aura:** 2**Courage:** -5 **Attractiveness:** -**All Interactive:** 1**All Melee:** -5

DR LONGDEN

Slug, lömsk, kleptoman

Reaction: 10 **Defence:** 16 **Toughness:** 20**Pain limit:** 22 **Strength:** 8 **Agility:** 8**Stealth:** 8 **Speed:** 8 **Aura:** 7**Courage:** Obegr. **Attractiveness:** 3**All Perceptive:** 10**All Interactive:** 8**All Melee:** 13**All Aiming:** 2**History/Religion:** 12**Body change:** 15 vs target Body Aura**Utrustning:** Webley Revolver**VAKTSOLDATER**

(inom parantes = vaktssoldaten hos Översten)

Förvirrade och osäkra

Reaction: 1 **Defence:** 13 **Toughness:** 3**Pain limit:** 12(8) **Strength:** 3 **Agility:** 3 (-5)**Stealth:** 3 (-5) **Speed:** 3 (-5) **Aura:** 3**Courage:** 3 **Attractiveness:** 1**All Perceptive:** 3**All Interactive:** 2**All Melee:** 3 (-5)**All Aiming:** 3**Utrustning:** Lee Enfield gevär**DR BRANCH**

Undvikande, koll på läget, har en plan

Reaction: 1 **Defence:** 12 **Toughness:** 2**Pain limit:** 11 **Strength:** 3 **Agility:** 3**Stealth:** 3 **Speed:** 3 **Aura:** 3**Courage:** 5 **Attractiveness:** 1**All Perceptive:** 5**All Interactive:** 3**All Melee:** 2**All Aiming:** 2**History/Religion:** 12**Utrustning:** Skyddsdräkt**THE RAMS COMPANY OFR**

Skjutglada Hårdingar

Reaction: 5 **Defence:** 14 **Toughness:** 5**Pain limit:** 13 **Strength:** 5 **Agility:** 5**Stealth:** 8 **Speed:** 8 **Aura:** 5**Courage:** 8 **Attractiveness:** -**All Perceptive:** 5**All Melee:** 8**All Aiming:** 8**Utrustning:** Thompson k-pist, Colt 45 pistol, handgranater alt Brenguns, Eldkastare etc