

KRIGSMASKINEN



AV LANDGREN & LANDGREN

SAMMANFATTNING

Krigsmaskinen är ett skräckscenario som utspelar sig i Fort Douze, ett franskt fort bemannat av brittiska soldater, på Första Världskrigets västfront. Spelarna antar rollen av soldater ur East Yorkshire Regiment, som har varit stationerade i fortet sedan ett antal veckor tillbaka. Soldaterna är oroliga och förvirrade, och det går rykten om märkliga försvinnanden, en ansiktslös vålnad, och en hemlighetsfull maskin som har lämnats nere i fortets källarplan.

Spelet börjar med att rollpersonerna blir utkommenderade för att starta tre av fyra turbiner som finns placerade i rum under fortet. Den första turbinen är redan startad, men de soldater som gjorde det är försvunna under mystiska omständigheter. Rollpersonerna beger sig djupt ner under fortet, och måste i tur och ordning ta sig igenom Turbinrum 2, 3 och 4.

Turbinrum 2 är en grotta fylld med rester efter strid, och maskindelar som växer ut ur grottväggarna. För att starta turbinen måste rollpersonerna hitta ett saknat kugghjul. Ett par av rollpersonerna stöter samman med den Ansiktslösa Madonnan, en övernaturlig helgonfigur som hemsöker fortet. Madonnan dödar en av rollpersonerna genom att förvandla dennes hjärta till det saknade kugghjulet.

Turbinrum 3 är en uråldrig fästning som ligger begravd under fortet. För att starta turbinen måste rollpersonerna hitta en ingenjör Rallison, och ta en nyckel denne bär på. Inne i fästningen blir de förföljda av en levande staty. De finner Rallison, förvildad och halvgalen, som hjälper dem undan statyn. Sedan de avtvingat Rallison nyckeln så måste rollpersonerna undvika statyn och konfrontera den Ansiktslösa Madonnan för att låsa upp dörren till Turbin 3.

Turbinrum 4 ligger innanför fortets kapell. För att starta den fjärde och sista turbinen måste rollpersonerna finna ett sigill, och placera detta i en obelisk inuti turbinrummet. Bortanför kapellet ligger vad som tycks vara en enorm ruinstad, som den väldiga obeliskens reser sig över. Rollpersonerna blir jagade genom staden av vad som visar sig vara deras egna framtida jag, som ger dem motstridiga uppmaningar att antingen starta den sista turbinen eller förstöra den.

Rollpersonerna måste slutligen bestämma sig för vad de ska göra – slutföra sitt uppdrag och starta maskinen, eller sätta stopp för vansinnet i Fort Douze och förstöra maskinen.

INNEHÅLL

SAMMANFATTNING	2
INNAN SPELET BÖRJAR	4
ROLLPERSONERNAS BAKGRUND	4
DÖDA OCH SAKNADE ROLLPERSONER.....	5
ATT SPELA LÖJTNANT HAIG.....	5
SYNER OCH ILLUSIONER.....	5
INSTRUKTIONER.....	5
STÄMMNING	6
SCENARIOT	7
INLEDNING - FJÄRDE SEKTIONENS UNDERGÅNG	7
TURBINRUM 2 - DEN MEKANISKA KYRKOGRÅDEN	8
TURBINRUM 3 - MÖRKRETS FÄSTNING	9
TURBINRUM 4 - DEN EVIGA UNDERGÅNGEN	12
HANDOUTS	16

INNAN SPELET BÖRJAR

Spelledaren bör ha:

- Läst igenom scenariot noggrant, samt ha skaffat sig en uppfattning om de olika rollpersonernas personligheter och farhågor.
- Skrivmateriel för att kunna skicka hemlig information till spelarna.
- De rollpersoner som för tillfället inte spelas av en spelare lätt tillgängliga, för att kunna delas ut under spelets gång.
- Klippt ut handoutsen.
- Instruktionslapparna hopvikta och igentejpade, för att kunna delas ut när rollpersonerna når fram till ett nytt turbinrum.

Spelarna bör ha:

- Skrivmaterial för att kunna skicka hemlig information till varandra och spelledaren.
- Varsin tärning, lämpligen en T20.
- Valt en av de tillgängliga rollpersonerna, dock inte löjtnant Haig.

Rollformulären har rollpersonens namn och bild på två sidor. Tanken är att rollformuläret ska vikas på ett sånt sätt att både spelaren och de andra runt bordet kan se namn och bild.



ROLLPERSONERNAS BAKGRUND

Rollpersonerna är alla soldater ur 1a sektionen (en sektion motsvarar en grupp på 10 soldater), 3e plutonen, B-kompaniet, 13e bataljonen (kallade "The Others") ur East Yorkshire Regiment, och med undantag för deras löjtnant så är de alla från Hull med omnejd. Deras bataljon är en av de så kallade "Pals Battalions" som britten satte upp i början av kriget. Tanken var att varje bataljon rekryterades från ett enda stad, by eller till och med arbetsplats, så att soldaterna fick tjänstgöra tillsammans med sina vänner, grannar och kollegor – och att gruppsympati skulle få folk att ta värvning. Många ljög om sin ålder för att bli antagna.

Mötet med den industrialiserade masslakten på västfronten blev dock förödande för soldaternas och hemmafrontens moral. De oerfarna soldaterna fick uppleva hur deras barndomsvänner, bröder och kusiner dog framför deras ögon. Den manliga befolkningen från en och samma by kunde i praktiken utrotas under ett enda slag.

Vid slutet av 1917 var de flesta Pals Battalion kraftigt decimerade, och upplöstes eller införlivades i andra enheter.

Rollpersonerna har genomlidit några av de värsta brittiska offensiverna under kriget – Somme, Ypres, Passchendaele – och är i stort sett uttröttade och demoraliserade. De flesta av deras kamrater som de tog värvning med är döda eller invalidiserade, mest till följd av sjukdomar, artilleri och gasanfall snarare än öppen strid. De har nyss fått ett nytt befäl, en oerfaren löjtnant vid namn Haig. Postering i Fort Douze är första gången på flera månader som de inte är under daglig beskjutning.

DÖDA OCH SAKNADE ROLLPERSONER

Krigsmaskinen innehåller tio olika rollpersoner. Vid scenariots början så får spelarna välja mellan fem av dem, medan spelledaren kontrollerar övriga karaktärer. Under spelets gång kommer rollpersoner att dö eller försvinna vid vissa givna tillfällen. Detta anges i scenariotexten. Vid dessa tillfällen är det upp till spelledaren att avgöra vilken rollperson som drabbas. Då är det viktigt att känna av stämningen i spelargruppen. Är det någon särskild rollperson som det skulle vara dramatiskt riktigt att drabba? Om en rollperson är skeptisk och vägrar tro på den Ansiktslösa Madonnans existens, så är det kanske denne som borde dö i Turbinrum 2 då de stöter på madonnan. Om en rollperson har uppvisat klaustrofobi eller en tydlig ovilja att bli lämnad ensam så bör det kanske vara denne som går vilse i tunnarna i Turbinrum 3. Om det är någon rollperson som gör sitt bästa för att hålla sig lugn och hålla ihop gruppen, så bör kanske denne dö för att spä på paniken i gruppen. Om någon spelare inte har fått vara med i rampljuset så mycket så är det kanske dennes rollperson som råkar ut för något.

Om du som spelledare inte är säker på vem som borde drabbas så kan du be spelarna att, en stund före händelsen i fråga, slå varsin tärning. Den som då slår lägst är den som slutligen drabbas.

När en rollperson dör eller försvinner så tilldelas spelaren i fråga en av de kvarvarande rollpersonerna.

ATT SPELA LÖJTNANT HAIG

Spelledaren börjar spelet i kontroll av löjtnant Haig, 3e plutonens nye befälhavare. Löjtnanten har inte fört befäl över ett stridande förband innan, och är angelägen om att visa sig duglig och pålitlig inför högre befäl. Han är också oerfaren och osäker på sin sak, och försöker dölja detta genom att hänvisa till högre befäl, propa på att order skall följas till punkt och pricka, och vägra erkänna att han inte vet vad som pågår. Löjtnanten känner inte sina nya soldater, och tar ofta fel på namn. Blir han ifrågasatt av soldaterna kommer Haig att svara med "Översten har sagt att..." eller "Jag har inte fått någon information om...". Skulle soldaterna vägra att utföra en uppgift så kommer han att hota med krigsrätt, och i slutänden dra pistol för att genomtvinga sin vilja. Haig kommer att ignorera varningar om att något är fel, och konstant försöka bortförklara uppenbart övernaturliga händelser.

I början av spelet kan du som spelledare använda löjtnant Haig för att tvinga in rollpersonerna i situationer mot deras bättre vetande, och förstärka känslan av att inte ens deras befäl förstår uppgiften de fått.

SYNER OCH ILLUSIONER

Vid vissa tillfällen under spelets gång så kommer rollpersonerna att se oförklarliga syner, höra märkliga ljud och på andra sätt uppleva övernaturliga fenomen. Vid sådana tillfällen, låt spelarna slå varsin tärning. Den som slår högst är den som uppmärksammar fenomenet i fråga. Ta spelaren åt sidan och beskriv vad det är dennes rollperson upplever. I början av spelet är det bara den enskilde rollpersonen som är med om upplevelsen – skulle han titta efter en gång till, eller göra någon annan uppmärksam på det, så visar det sig ha varit inbillning. Senare, i Turbinrum 3 och 4, så kommer dock fenomenen att bestå och vara påtagligt äkta.

INSTRUKTIONER

Scenariot innehåller tre instruktionslappar, som motsvarar de instruktioner löjtnant Haig har blivit tilldelade av översten vid scenariots början. Dessa återfinns i Handouts, längst bak i

scenariot. Varje instruktion skall öppnas och läsas då rollpersonerna når fram till ingången till motsvarande turbinrum. Kuvertet med instruktionen innehåller också en nyckel som låter Haig låsa upp dörren till turbinrummet. I Turbinrum 2 så är det spelledaren som i egenskap av Haig öppnar och läser instruktionen, men efteråt så är det den spelare som blivit tilldelad Haig som får instruktionslapparna.

STÄMMNING

Stämningen i *Krigsmaskinen* är en av surrealism och paranoia. Planlösningen och arkitekturen i Fort Douze är fullständigt ologisk och ofta omöjlig. De rykten som sprids i fortet är ofta motstridiga, och det finns ingen tolkning av situationen som är mer sann än någon annan. I de senare turbinrummen kommer inte ens tidsflödet att vara pålitligt.

Som spelledare kan du utnyttja detta för att kasta in stämningshöjande händelser om spelet skulle sakta ner, utan att behöva bry dig om huruvida händelsen passar in i något större sammanhang. Spelarna kan se märkliga syner, höra röster och hitta bisarra rum och symboler under fortet. De kan stöta på osammanhängande meddelanden från sina framtida jag, eller se sig själva passera förbi långt nere i en sidotunnel. Återkommande teman kommer att vara oförklarliga mekanismer och den Ansiktslösa Madonnan, ständigt med ryggen vänd mot rollpersonerna.

Om spelarna undrar, så påpeka gärna att det som sker *är* orimligt, att källarplanen de befinner sig på inte borde finnas, att arkitekturen är osammanhängande, att dörrar och väggar har ändrat utseende sen de såg dem senast.

SCENARIOT

INLEDNING – FJÄRDE SEKTIONENS UNDERGÅNG

Inled med att berätta för spelarna det som anges i *Rollpersonernas bakgrund* ovan, för att ge dem en känsla av gemensam historia. Lägg tonvikten vid att de genomlidit det värsta som kriget haft att erbjuda, och att de sett sina vänner dö i meningslösa anfall och i skyttegravarnas elände. Påpeka att korpral Speake har högre grad endast därför att han är äldst av de som överlevt, och att de alla i stort sett ser varandra som jämlikar. Påpeka att deras nya befäl, löjtnant Haig, är en främling från London som aldrig sett strid.

Scenariot inleds med att soldaterna i första sektionen sitter i en av matsalarna i Fort Douze och avnjuter en bedrövlig gryta, antagligen kokad på fortets sista hästar. Matsalen är stor stensal med högt, välvt tak, och fukt rinner längs väggarna och droppar ner på borden. Soldater ur resten av kompaniet sitter i små grupper runt om i salen. Stämningen är tryckt och lågmäld.

Detta är ett tillfälle för rollpersonerna att bekanta sig med varandra, och dela med sig av rykten om fortet. Om spelarna inte själva tar upp det så får du som spelledare gärna använda reservrollpersonerna för att ta upp märkligheter de sett, eller rykten de hört från andra soldater.

Det är många soldater – alltid ur andra enheter som rollpersonerna inte känner så väl till – som försvunnit sedan regementet blev förlagt till Fort Douze. Några hävdar att hela kompanier har försvunnit spårlöst i de nedre källarplanen, men ingen är riktigt säker på vilka kompanier det handlar om. Några hävdar att det finns märkliga maskiner begravda under fortet, kvarlämnade av tyskarna. Fortet borde ligga i frontlinjen, men soldaterna har inte sett en fiende sedan de kom hit. De skickas regelbundet ut på patruller inuti fortet snarare än att posteras i skyttevärnen, och det verkar alltid finnas fler och större källarplan att patrullera. Om spelarna har några frågor – när återerövrades fortet från tyskarna, exakt hur länge har de legat förlagda här, vilka är regementets uppgifter etc – så svara att de inte vet, eller inte kommer ihåg.

Efter en stund så kommer löjtnant Haig att komma in i matsalen, och efter viss tvekan lyckas känna igen soldaterna i första sektionen. Han meddelar att sektionen har blivit uttagen för ett specialuppdrag av översten, och att de ska samlas utanför kapellet om 30 minuter. Får han några frågor om uppdragets art, eller vilken utrustning soldaterna ska ha med sig så kommer löjtnanten att tveka, och inte kunna ge några tillfredställande svar. Eventuella beslut om förberedelser kommer han att lämna över till korpral Speake. Innan han går igen så kommer löjtnanten att oroligt fråga rollpersonerna om de har sett till någon av soldaterna ur fjärde sektionen. Det har de inte – faktum är att de inte sett till fjärde sektionen på flera dagar.

En stund efter att Haig har gått så känner en av rollpersonerna plötsligt ett dunkande genom golvet, som om en långsam motor har startats. Strax därpå blir det uppståndelse i korridoren utanför matsalen. Man hör skottlossning, och någon skriker efter bårbärare. Sjukvårdare börjar springa fram och tillbaka. Går någon av rollpersonerna och undersöker så visar det sig att korpral Davis ur fjärde sektionen dök upp, bärandes på en av sina sårade soldater. Davis har nu begått självmord, och soldaten är medvetslös. Ingen vet varifrån de kom, eller var resten av fjärde sektionen är.

Till slut bör rollpersonerna samlas utanför kapellet. På väg dit passerar de en tung järndörr, som vaktas av två soldater. De meddelar att rollpersonerna är de sista som får passera innan maskinen är startad. Sedan stänger och låser de dörren efter rollpersonerna.

Haig väntar på dem utanför kapellet. Löjtnanten öppnar ett kuvert med förseglade instruktioner, som han läser. Sedan meddelar han att då fjärde sektionen nu framgångsrikt har startat Turbin 1, så skall första sektionen nu starta upp de övriga tre turbinerna. Haig studerar en karta han fick med instruktionerna, och efter viss tvekan leder han sektionen ner till nästa källarplan.

TURBINRUM 2 - DEN MEKANISKA KYRKOGRÄDEN

Haig leder sektionen ner tre våningsplan till. Vid korsningar och trappor stannar han ofta till och konsulterar sin karta. Det är uppenbart att löjtnanten inte vet exakt vart de är på väg. Haig meddelar att Turbinrum 2 ligger strax bortanför Lyssnarstation 3. Rollpersonerna har aldrig hört talas om något Turbinrum 2 eller Lyssnarstation 3, och känner inte till det källarplan de nu befinner sig på.

Tunnlarna består av grovhuggen sten, och dryper av fukt. På sina ställen växer mossor och mögel. Tunnlarna är upplysta av sporadiskt utplacerade elektriska lampor. Långa sträckor ligger i mörker. När de kommer längre ner så börjar det dyka upp märkliga mekanismer i väggarna – stora, tunga pistonger eller kugghjul, som rör sig någon gång i minuten. Rollpersonerna börjar också tydligt kunna känna dunkandet de märkte tidigare tränga upp genom stenen.

När de passerar en korsning så kommer en av rollpersonerna att tycka sig se en figur långt nere i sidotunneln – en figur i kåpa som står med ryggen vänd mot honom. Det är den Ansiktslösa Madonnan. Försöker han göra någon annan uppmärksam på det eller titta närmare så visar det sig ha varit inbillning.

Efter en stund kommer sektionen in i tunnlar som grävts i jord och inte sten. Tunneltaket är uppstogat med träbalkar. Strax därpå kommer de fram till Lyssnarstation 3. Lyssnarstationer är framskjutna tunnlar, där soldater sitter i total tystnad och lyssnar genom jordväggarna för att försöka identifiera fiendliga tunnelarbeten. Vid Lyssnarstation 3 sitter en ensam soldat och för ett instrument som ser ut som ett tvådelat stetoskop fram och tillbaka över väggen, intensivt lyssnande. När rollpersonerna dyker upp så rycker han till, och undrar om det är någon av dem som har pratat franska på vägen ner. Han har hört röster på ett främmande språk genom väggarna. Rollpersonerna ser dock att han har glömt att sätta hörlurarna i sina öron, och omöjligtvis kan ha hört något.

Sektionen följer en gång till höger från lyssnarstationen, och kommer snart fram till en manshög trädörr i stenväggen. Detta är ingången till Turbinrum 2. Haig öppnar nu ett kuvert som innehåller en nyckel samt instruktionslapp 2. Läs upp instruktionerna för spelarna.

Bortanför dörren går en trång tunnel, precis lika stor som själva dörröppningen, som mynnar ut i en grotta. Det är svårt att avgöra storleken på grottan då sikten döljs av rasmassor och nedfallna stenar. Allt lysas upp av ett gulaktigt ljus, vars källa inte går att upptäcka. Rollpersonerna tycks gå i en sänka mellan två åsar av stenar.

Då de kommer längre in börjar det sticka upp taggtråd och järnpålar ur toppen på åsarna, och sandsäckar ligger staplade här och var. På marken finns det små högar med tomhylsor omkringspridda.

Efter en stund kommer sektionen fram till en öppen plats mellan stenåsarna, där en cylinderformad mekanism tränger upp ur marken. Detta är Turbin 2. På sidan av turbinen sitter ett stort skåp med en spak på – maskinhuset. Undersöker man maskinhuset så är det fyllt av kugghjul och pistonger, men det finns en trekantig axel där ett kugghjul uppenbarligen saknas.

På en av åsarna ovanför turbinen sticker pipan på en kulspruta fram. Undersöker man det finner man ett kulsprutenäste av sandsäckar, en del av ett befästningsverk som verkar upphöra bara ett par meter ut åt varje håll. I nästet ligger kroppen efter en tysk soldat. Uniformen är möjlig och av tysken är det bara skelettet kvar. Kulsprutan är rostig, och tomhylsorna som fyller botten på nästet är ärjade av ålder.

Haig kommer att beordra soldaterna att dela in sig två och två, och söka av turbinrummet efter det saknade kugghjulet. Han kommer inte att acceptera några andra förslag på indelning. Ett av soldatparen kommer att stöta på den Ansiktslösa Madonnan – bestäm vilket innan du skickar iväg dem.

När soldaterna beger sig iväg från turbinen så kommer stenformationerna att gradvis anta mer fantastiska former – pelare sträcker sig upp mot grottaket och valvliknande former böjer sig över gången där soldaterna går. Snart börjar maskindelar tränga ut ur väggarna – kugghjul, pistonger och delar av motorer sticker ut som om stenen sakta har slukat dem.

När den utvalda gruppen rundar ett hörn så stöter de ihop med den Ansiktslösa Madonnan. Madonnan liknar en katolsk jungfru Maria-staty, och står med armarna lätt ut åt sidorna och ryggen vänd mot rollpersonerna. Om en rollperson tilltalar, vidrör, angriper eller på annat sätt drar till sig madonnans uppmärksamhet så vänder hon sig långsamt om så att endast denne ser hennes ansikte. Ta spelaren åt sidan och beskriv vad denne ser. Madonnan saknar ansikte. Hennes kåpa är fylld av mörker, och på ett oändligt avstånd syns en mekanism av roterande kugghjul sväva i intigheten. Madonnan sträcker ut sin hand, och rollpersonen känner en kraftig smärta i bröstet.

Rollpersonen är död. Tildela spelaren löjtnant Haig istället.

Den döde rollpersonens stridsparskamrat ser hur denne faller till marken med blod forsande ur munnen och bröstet. Hans hjärta har ersatts med det saknade kugghjulet, vilket har slitit sönder hans bröst. Stannar stridsparskamraten kvar så kommer madonnan att försvinna spårlöst.

Vad som sker härnäst kommer att vara upp till spelarna. Dock bör de starta igång turbinen med hjälp av kugghjulet. Efter att turbinen startat så kan de känna hur dunkandet i marken tilltar. När de lämnar turbinrummet så kan en av spelarna se hur taggtråden uppe på åsarna slingrar sig som ett levande djur.

Då de återvänder till Lyssnarstation 3 så är den soldat som bemannade stationen borta. I hans ställe står där en märklig maskin som påminner om en radio, ansluten till väggen med järnrör.

TURBINRUM 3 – MÖRKRETS FÄSTNING

Kartan som Haig har fått visar vägen ner till nästa turbinrum. Det ligger en våning ner, och förbi något som på kartan är utmärkt som "ceremonirummet". Sektionen går ner för en spiraltrappa i järn, och kommer snart ut i breda tunnlar med stenlagt golv.

Efter en stund kommer de fram till en stor träport som leder in i ceremonirummet.

Ceremonirummet är en väldig stensal som liknar navet på en katedral. Det välvda taket sträcker sig tio meter över huvudet på rollpersonerna. Salen kantas av pelare, på vilka det sitter stearinljus i hållare. I väggarna sitter höga kyrkfönster som vetter mot det underjordiska kolmörkret bortanför. Där ett altare hade funnits i en kyrka står istället vad som tycks vara ett motorblock, och på väggen ovanför hänger en bisarr symbol som påminner om kugghjulet från Turbinrum 2. Rollpersonerna skall genom salen och ut genom en dörr vid sidan av altaret.

En av rollpersonerna märker att det finns en alkov ovanför porten de kom in genom, och i alkoven står en madonnastaty med ryggen vänd mot dem.

Tvekar rollpersonerna, eller om de försöker vända om, så kommer porten att slå igen och statyn att långsamt börja vända sig om mot dem.

Bortanför ceremonirummet finns en stor dubbelpart som leder in till Turbinrum 3. Den spelare som spelar Haig får nu öppna instruktionerna för Turbinrum 3. De går i huvudsak ut på att lokalisera en viss ingenjör George Rallison, anförskaffa en nyckel från denne och låsa upp ett specifikt lås.

Bakom porten leder en stentunnel ut i en mörk kammare som tycks vara enorm. Rollpersonerna kan inte se vare sig väggar eller tak i mörkret, men brinnande facklor är utplacerade längs med en upptrampad stig som leder bortåt från tunneln. En kort bit in så börjar det växa grästuvor vid sidan av stigen. Stigen leder efter en stund över en bro över en bäck, och fram till fasaden på en enorm fästning. Fästningen tornar över rollpersonerna, otaliga våningar hög, och försvinner till höger och vänster in i mörkret. Här och var lyser ljus ut genom smala fönster. Stigen slutar vid en väldig port, i vars ena halva en mindre dörr är placerad.

Innanför porten leder en enorm korridor vidare in i fästningens inre. Väggarna är klädda med sten och marmor, och från taket hänger otaliga kandelaber. Här och var syns balkonger och gallerier som blickar ner över korridoren. Längs med golvet löper en sliten röd matta. Med jämna mellanrum går korridoren uppför breda stentrappor. Allt som oftast finns det trädörrar i väggarna.

Efter en liten stund så ser rollpersonerna en dörr som står på glänt. Undersöker de den så finner de ett sovrum innanför, komplett med mörka trämöbler och en himmelssäng med tunga, röda draperier. Allting är täckt av ett tjockt lager damm, men på sängbordet står ett stearinljus som verkar nytänt. I sängen ligger en kropp klädd i en brittisk uniform. Kroppen har uppenbarligen varit död länge, och är knappt mer än ett skelett överdraget med uttorkat skinn.

En av rollpersonerna kommer att – utifrån hur den är lagad på vissa ställen – känna igen uniformen som sin egen. Undersöker man kroppen kommer man även att hitta en namnbricka som överensstämmer med rollpersonens. I sina händer håller kroppen en papperslapp. Det är en meddelande, skriven i rollpersonens handstil – ge spelaren meddelandet som finns med i Handouts längst bak i scenariot.

Det finns inga andra vägar ut ur sovrummet. Huvudkorridoren leder efter hand upp till en tronsal, behängd med slitna fanor och vapensköldar. I den bortre änden finns en tron, och bakom den en alkov formad som nyckelhålet på låset. I alkoven står den Ansiktslösa Madonnan med ryggen vänd mot rollpersonerna.

På tronen sitter en rostig järnstaty föreställande en man i rustning. Statyn är groteskt fet, och fettvalkar väller fram i rustningens skarvar. Rost har runnit som tårar längs statyns ansikte och samlats som stalaktiter under dess väldiga dubbelhakar.

När rollpersonerna närmar sig tronen så väcks statyn till liv, och sträcker ut sin hand för att peka på rollpersonerna. Statyns ansikte spricker längs mitten och formar en mun av taggigt järn. Sedan frågar den med skrovlig röst "*Är ni värdiga?*", och tillägger "*Endast en dåre är säker på sin sak*".

Oavsett vad rollpersonerna svarar så kommer statyn till slut svara "*Ni är ovärdiga*", och resa sig upp från tronen. Lågor slår ut ur dess spruckna mun, och den går med tunga steg efter rollpersonerna. Inga av rollpersonernas vapen biter på statyn, och hinner den upp någon av dem så kommer den att greppa rollpersonen och skyffla ner denne i sitt brinnande gap (vilket innebär en plågsam men snabb död). Spelarna bör inse att deras enda hopp ligger i att fly från statyn.

När rollpersonerna flyr genom korridorerna så slås en dörr upp borta i avståndet, och en utmärglad och ovårdad figur dyker upp och frenetiskt ropar dem till sig. Detta är ingenjör Rallison, och han kommer att leda rollpersonerna genom sidokorridorer och uppför ett par trappor, med statyn hack i häl. Rallison öppnar en panel i en vägg, och säger åt rollpersonerna att klättra. Innanför panelen finns ett trångt utrymme med en stege som leder uppåt. Medan de klättrar kan rollpersonerna höra hur statyn bultar i väggarna.

Rallison leder dem snart upp till sitt lilla vindsskyffe. Det är ett trångt och illaluktande utrymme med sluttande tak, upplyst av ett ensamt stearinljus. På golvet ligger en smutsig madrass, och längs med väggarna finns böcker och bråte staplat. Förutom luckan i golvet de kom upp igenom finns här en dörr och ett smalt fönster som blickar ut över stigen på utsidan. Skyffet ligger väldigt långt upp.

Rallison är halvgalen och osammanhängande. Han skrattar och fnittrar för sig själv, och retas med rollpersonerna för att de väckte statyn. Han har svårt att svara på frågor. Han vet själv inte hur länge han har befunnit sig i befästningen, var den kommer ifrån eller vad den innehåller. Han minns att det fanns andra människor med honom "*en gång*", men vet inte vart de har tagit vägen. Får han frågor om detaljer kan han störta upp, muttra "*Det vet jag, det vet jag*" och börja bläddra i böcker utan att någonsin ge ett sammanhängande svar. Om den Ansiktslösa Madonnan vet han bara "*Henne ska ni inte titta på*".

Frågar rollpersonerna om nyckeln eller låset blir han märkbart nervös. Han bär nyckeln i ett snöre runt halsen, och kommer att krama den i sin hand när de nämner den. Han vill inte att rollpersonerna ska låsa upp låset eller starta turbinen, och upprepar gång på gång att man inte får göra det. Får han veta att två av turbinerna redan är startade så blir han bestört, och börjar klösa sig själv i ansiktet. Han skriker att om man startar maskinen "*så tar allting slut!*". Exakt vad han menar med detta kan han inte uttrycka.

Kräver rollpersonerna att få nyckeln så kommer han till slut att störta ut genom dörren och försöka fly.

Utanför dörren finns ett nätverk av trånga vindskorridorer. Utan något ljus så är det kolsvart. Förmodligen kommer rollpersonerna att förfölja Rallinson, och de hinner snabbt upp den utarmade kraken. Tar de ifrån honom nyckeln så sjunker han gråtande till golvet och vägrar flytta på sig.

Försöker rollpersonerna gå tillbaks till vindsskyffet så hittar de inte vägen. De måste försöka leta sig ut genom korridorerna. Det är beckmörkt, och märkliga ljud – som avlägsna röster och fotsteg – hörs då och då genom träväggarna.

Efter ett tag så kommer den rollperson som fann sitt eget lik nere i sovrummet att inse att han har tappat bort de övriga. Han måste ha svängt fel någonstans. Han och de övriga kan fortfarande höra varandra klart och tydligt, men uppenbarligen har de lyckats hamna i olika korridorer. Alla försök att hitta tillbaks till varandra är fruktlösa, och rollpersonen kommer bara

att gå mer vilse. Ibland kan de höra varandra genom väggarna, men efterhand kommer de övriga att höra den vilsegångna rollpersonen allt svagare och svagare.

Tilldela spelaren en ny rollperson – den gamla rollpersonen är för evigt vilse i befästningens korridorer.

Snart därpå så hittar de kvarvarande rollpersonerna en lucka i golvet som leder till en upplyst stenkorridor någonstans på fästningens övre våningar.

Rollpersonerna måste nu hitta tillbaks ner till tronsalen och låset, samtidigt som de undviker den levande statyn. Statyn patrullerar omkring på bottenvåningen, och dess tunga steg ekar mellan väggarna. Hur de väljer att komma undan statyn är upp till spelarna själva. Kanske väljer de att smyga sig in i tronsalen när statyn är i andra änden av huvudkorridoren, eller så kanske de skapar en distraktion av någon sort.

När de närmar sig alkoven i tronsalen så vänder sig den Ansiktslösa Madonnan om mot dem. Där hennes ansikte skulle ha funnits finns istället låset. Det är detta de måste låsa upp för att komma åt Turbin 3.

I samma sekund som någon vrider om nyckeln i låset så blir det kolsvart. Efter ett par sekunder återför rollpersonerna tillräckligt med mörkersyn för att se att de nu befinner sig i ett litet betongrum med en cylinderformad maskin framför sig – Turbin 3, i stort sett identisk med Turbin 2. Eventuella rollpersoner som *inte* befann sig i tronsalen då låset öppnades är dock inte där – de har blivit kvar i befästningen, och är för evigt borta. Ge deras spelare nya rollpersoner.

I väggen bakom rollpersonerna finns en järndörr och en strömbrytare, som tänder en elektrisk lampa i taket. Försöker de lämna rummet utan att starta turbinen så går inte detta – dörren är låst till dess att någon dragit i spaken.

När de lämnar rummet så kommer rollpersonerna ut ungefär där ingången till ceremonirummet låg. Av själva ceremonirummet finns inte ett spår.

TURBINRUM 4 - DEN EVIGA UNDERGÅNGEN

Det sista turbinrummet ligger tillbaks upp till första källarplanet – enligt instruktionerna skall sektionen till kapellet. När de passerar lyssnarstationen så finns den inte längre kvar – en metallvägg översållad med paneler och mätare spärrar gången dit.

Tunnlarna under fortet mullrar och vibrerar nu. Det tycks vara fler mekanismer i väggarna som rör sig snabbare än tidigare, och en doft av avgaser och krut fyller tunnlarerna. Då de kommer upp till kapellet igen så finner de dörren dit försedd med ett stort lås som inte fanns tidigare. Spelarna kan nu öppna instruktionerna för Turbinrum 4. I korthet så skall de lokalisera ett sigill, som sedan skall placeras i Den Eviga Undergångens Obelisk. Med instruktionerna finns även en nyckel som öppnar kapelldörren.

Kapellet är en liten naturlig grotta, som innehåller ett par träbänkar och ett litet altare. I en alkov mitt emot ingången fanns tidigare en staty av den Ansiktslösa Madonnan, men den är inte längre kvar. Istället finns där en tunnel, knappt stor nog för att en vuxen människa ska kunna gå raklång genom den.

Tunneln leder ut i ett väldigt utrymme. Det är osäkert om rollpersonerna ens är kvar under jord. Ovanför dem finns bara ett oändligt mörker, och runt omkring dem sträcker sig resterna av en

förstörd stad så långt de kan se. Gatorna och byggnaderna är upplysta av ett sjukligt grönt ljus, som här och var skiner ut ur sprickor i stenen. Alla husen är övergivna och delvis förstörda, och många visar tecken på att ha beskjutits eller bombats. På sina ställen ligger vraken efter märkliga krigsmaskiner.

Ruinstaden består av en bisarr blandning av husstilar från olika tidsepoker. Här och var finns byggnader som rollpersonerna känner igen – i avståndet kan de se Big Ben, förfallen och farligt lutande. Över gyttrötter av hus reser sig enorma torn av basalt och svart glas, vittrade av tidens tand.

Långt borta så kan rollpersonerna se en väldig obelisk som tornar över stadslandskapet. Till och med på det här avståndet kan de se att den Ansiktslösa Madonnan står uppe på obelisken, med ryggen vänd mot dem. Madonnan omges av en strålande gloria som lyser upp henne och obelisken i ett gyllene sken i skarp kontrast mot ruinstaden.

Efter att ha gått längs gatorna en stund så märker en av rollpersonerna en siluett i ett fönster uppe i en byggnad. Figuren tycks beväpnad med ett gevär, och siktar mot rollpersonerna. Kort därpå öppnar han eld. Är inte rollpersonerna snabba med att ta skydds så får du som spelare gärna låta någon av dem bli dödad av eldgivningen. Skjuter rollpersonerna tillbaks som kommer de att träffa och döda angriparen. Går de in i huset och undersöker så finner de att angriparen var en brittisk soldat – faktum är att, förutom att han ser mer sliten och ovårdad ut, så är soldaten identisk med någon av de fortfarande levande rollpersonerna. Han är ett av deras framtida jag, som försöker hindra dem från att nå fram till obelisken. Han låter sig inte tas levande av rollpersonerna.

Snart efter att de har haft sin sammanstöt med skytten så passerar sektionen förbi en mörk gränd. En av rollpersonerna kommer plötsligt att bli greppad av ett framtida jag som kliver ut ur gränden. Är löjtnant Haig fortfarande i livet så får det med fördel vara hans framtida jag. Det framtida jaget sätter en pistol mot rollpersonens huvud, och tar honom som gisslan.

Det framtida jaget är identisk med sin motsvarande rollperson men är smutsig och ovårdad, som om han levt i ruinstaden i ett par veckor. Han är stirrig och uppjagad, och kommer att kräva att rollpersonerna inte startar den sista turbinen. Blir han motsagd eller utfrågad kommer han att börja vifta med pistolen och skrika att befälen ljuger, att uppgiften är en lögn och att översten inte ens existerar. Han säger att han har staplat dynamit runt obelisken och tänkte spränga den åt helvete, men att någon stulit tändaren. Är någon rollperson påstridig eller hotfull så kommer han till slut att skjuta rollpersonen i fråga (det får gärna vara hans nutida jag). Det är upp till rollpersonerna hur de hanterar situationen – antagligen kommer de att behöva döda det framtida jaget i självförsvar. Lyckas de ta honom levande så kommer de tyvärr inte att kunna få mycket vettigt ur honom. Han är övertygad om att världen går under om maskinen startas, och att samtliga soldater i Fort Douze redan är döda och befinner sig i helvetet. Det framtida jaget har sigillet som sektionen letar efter instoppad innanför sin rock. Sigillet är en femkantig stenstav, ungefär lång som en underarm, med symbolen från instruktionslappen inristat i ena änden.

En kort stund efter denna sammanstöt så märker någon rollperson av rörelse i en närbelägen byggnad. Det är ytterligare ett framtida jag. Försöker inte rollpersonerna ta kontakt så kommer det framtida jaget att göra det. Han tar eldställning i en dörröppning, och frågar om de har träffat på karaktären som bar på sigillet. Har rollpersonerna tagit med sig denne vid liv så kommer det

framtida jaget att försöka skjuta ihjäl denne. Annars kommer han att ropa att de inte ska lyssna på vad den andre hade att säga, att denne har blivit galen och inte vet vad han sysslar med, och att rollpersonerna måste starta maskinen för att få ett slut på kriget. Tvekar rollpersonerna, eller säger emot honom, så kommer han att försöka döda dem för att själv ta sigillet och starta den fjärde turbinen. Det framtida jaget bär på sig den tändanordning som den tidigare pratade om. Antagligen kommer rollpersonerna att behöva döda även detta framtida jag i självförsvar.

När rollpersonerna fram till obeliskens så finner de en väldig, femkantig pelare som sträcker sig upp mot himlen. Högt däruppe kan de se den Ansiktslösa Madonnan svävande ovanför obeliskens, omgiven av sin strålande gloria. I fyra av de fem sidorna så sitter stenar med märkliga tecken ungefär två meter upp från marken. I den femte sidan finns ett hål avsett för sigillet. Runt obeliskens bas så har något av de framtida jagen staplat lådor med dynamit. En stor härva av elektriska ledningar leder från lådorna, men når inte mer än fyra-fem meter bort. Rollpersonerna måste nu välja vad de ska göra.

Startar rollpersonerna turbinen så vänder madonnan vid obeliskens topp sitt ansikte mot himlen, och det sista rollpersonerna ser är ett bländande gyllene ljus.

Väljer de att förstöra obeliskens så måste åtminstone en rollperson stanna kvar och offra sitt liv för att tända den elektriska stubinen. Om den kvarstannande väntar med att tända så kan hans kamrater möjligtvis återvända till kapellet och sätta sig i säkerhet inne i fortet igen.

När någon rollperson börjar förbereda för sprängning (genom att koppla in tändaren till ledningarna, exempelvis) så släcks omedelbart madonnans gloria, och hon börjar långsamt vända sig om mot rollpersonen. Står denne kvar och möter hennes blick kommer han att se ett oändligt, rasande eldhav där madonnans ansikte borde ha varit. Rollpersonen bör hinna spränga obeliskens innan elden uppslukar honom.

Om några rollpersoner har tagit sig tillbaka in i kapellet, så kastas de omkull av explosionen som förstör obeliskens. Efteråt är tunneln som ledde in till Turbinrum 3 återigen bara en alkov, men statyn av den Ansiktslösa Madonnan är borta.

Beroende på vilket val spelarna har gjort – förstöra eller starta maskinen – avsluta spelet med att läsa upp en av nedanstående texter.

Starta:

Sju dagar senare, den elfte november 1918, tystnade kanonerna på västfronten. De allierade hade vunnit kriget, men till vilket pris? Meningslösa motanfall kostade hundratals, kanske till och med tusentals liv, under krigets sista dagar. Ett fredsfördrag slöts i Versailles, där de allierade tog ut sin bittra hämnd på Tyskland. Långt efter att den sista kulan hade avlossats så tog dog människor till följd av sjukdomar, svält och revolutioner. Kriget var över, men det var som om något oskyldigt hos mänskligheten dog med det.

Efter kriget gjordes försök att spåra upp alla de döda och saknade. Brittiska dokument talade om ett Fort Douze, som skulle ha bemannats av ett helt regemente. Inga belägg kunde dock hittas för att fortet någonsin skulle ha existerat, eller att några Brittiska soldater skulle ha befunnit sig där.

Förstöra:

Sju dagar senare, den elfte november 1918, tystnade kanonerna på västfronten. Ett vapenstillestånd hade slutits mellan Tyskland och de allierade. Världskriget var slut.

Världen vaknade ur fyra år av mardrömmar. Det var som om någon slutligen hade lyckats stänga Pandoras ask. En hel generation hade gått under. De överlevande svor att inget liknande skulle få ske igen, att detta krig var det sista.

Efter kriget gjordes försök att spåra upp alla de döda och saknade. Brittiska dokument talade om ett Fort Douze, som skulle ha bemannats av ett helt regemente. Inga belägg kunde dock hittas för att fortet någonsin skulle ha existerat, eller att några Brittiska soldater skulle ha befunnit sig där.

HANDOUTS

UPPGIFT FÖR TURBIN 2

1. Lokalisera Kugghjul 1.
2. Placera Kugghjul 1 i maskinhuset för Turbin 2.
3. Starta Turbin 2 med hjälp av spaken på maskinhuset.



Fig 1. Kugghjul 1

UPPGIFT FÖR TURBIN 3

1. Lokalisera ingenjör G. Rallison.
2. Anskaffa Nyckel 1 från G.R.
3. Lokalisera Lås 1.
4. Skaffa åtkomst till Turbin 3 genom att låsa upp Lås 1 med Nyckel 1.
5. Starta Turbin 3 med hjälp av spaken på maskinhuset.



Fig 1. Nyckel 1



Fig 2. Lås 1

UPPGIFT FÖR TURBIN 4

1. Lokalisera Sigill 1.
2. Lokalisera Den Eviga Undergångens Obelisk
3. Starta Turbin 4 genom att placera Sigill 1 i D.E.U.O.



Fig 1. Sigill 1

*Jag hoppas att någon finner detta budskap. Det finns inget slut på korridorerna. Enda utvägen är att låsa upp låset!
Lita inte på Rallinson!*
