

BRÖDERNA AF
SCHMIDT
FRUKTANSVÄRDA EXPERIMENT



en psykologisk thriller i
kalla krigets öststatsmiljö

Gunnar Söderberg & Niklas Rönnberg

BRÖDERNA AF SCHMIDTS FÖRSKRÄCKLIGA EXPERIMENT

Välkommen till ett scenario om hjärntvätt och biologiska vapen. Handlingen utspelar sig i den fiktiva staten Sylvania någon gång på senvintern i typ 1960-talet. Innan berättelsen tar sin början har två onda, kalla, beräknande och statsfinansierade vetenskapsmän varsitt experiment, ena går ut på att förflytta folks tankar (själar) mellan kroppar (var av en bieffekt visat sig vara minnesförlust). Den andras experiment är ett domedagsvapen av virusstyp. Det senare har strax innan scenariot börjar ha kommit ut och dödat alla i huset/fästningen. När det kom ut införde vetenskapsmannen en påtvingad karantän (genom att sabotera bilarna och med tiden också linbanan så fort den andra hade anlöpt borgen). Den ena av vetenskapsmännen som var sist smittad har snabbt städat upp och bränt alla liken i en hög utanför slottet. Men karaktärerna som befann sig i karantän och koma har lämnats oberörda i tron att de ska undkomma smittan.

HANDLINGEN I KORTHET

Scenariot börjar med att karaktärerna vaknar upp helt utan minne i en övergiven borg. När de undersöker saker märker de att alla verkar ha dött och hittar till sist borgens bemanning i en stor hög av brända lik utanför borgen.

Den mesta information saknas i borgen och de kan tvingas ned till staden för att ta reda på vilka de är och vad som hänt. Där ges de tillfälle att snoka information om sig själva och landet och till sist blir de förda till chefen för den hemliga polisen. Han säger ett ord som för deras tankar tillbaka till sina rätt kroppar och ger den även minnet tillbaka.

Här kommer förhoppningsvis spelarna även finna ett intresse i att ta reda på vad som hänt i övrigt och om de är smittade av vad som nu var löst på slottet. De har under tiden sedan de vaknade blivit krassliga och flera av dem visste att något biologiskt vapen utvecklades uppe i borgen. Tanken är att ledtrådarna ska ta dem till avlyssningsenhetens arkiv där den hemska sanningen uppdragas, att de alla är dödligt smittade och har fört med sig sjukdomen till staden och kanske även spritt döden längre än så.

Scenariot kan ta olika vändningar beroende på vad man har för grupp, om de trivs med kammerspelet på borgen och drar sig för att lämna den miljön, behöver inte de andra akterna vara nödvändiga. Men om de är problemlösare kommer de behöva ta sig till staden för att lösa hela gåtan. En hel del detaljer om vart det tar vägen är lämnat till spelarens ansvar att försöka hitta vad som roar gruppen bäst. Om det känns fel behöver de inte vara smittade och alla lösningar som roar dem ska finnas öppna. Det gör att det finns en del alternativa slut på scenariot och för dig som slår är uppgiften att avsluta när det känns som stämningen är rätt.

SYSTEMET – NÄSTAN CALL OF CTHULHU

Systemet är till om spelarna önskar det. Om du inte är bekant med Call of Cthulhu som system (eller något annat med samma bas) är det inte så svårt att hantera även för den oinsatte. Alla färdigheter har en procentchans för att lyckas och man slår en d100 och jämför den med lämplig färdighet och kommer man lika eller under sitt värde har man lyckats. 1 brukar vara exceptionellt bra och 100 fummel. Hittar du inte en lämplig färdighet kan man ta grundegenskap gånger fem istället. Ska något vara extra svårt eller enkelt är +/-25 en lagom modifikation. Skulle det bli strid går det i ordningen efter högst Dexterity och en handling var. Skador dras av hitpoints och typiska skador är pistol 1d10, gevär 2d6+4, handgranat 4d6, molotow 2d6, slag 1d3, spark 1d6. Värdet Sanity är för när spelarna möter något skrämmande och för att kunna agera (eller bli vansinnig av det). Det finns ett tillfälle då det är extra trevligt

att använda i scenariot, men känns det krångligt skipa skräckeffekter och förenkla det till lyckat och man kan hålla sig kall, misslyckat och man på något sätt bryter ihop och vill ta sig till en tryggare plats.

SMITTAN

Det finns en sjukdom med i scenariot, den är på intet sätt nödvändig för handlingen, men kan för många grupper utgöra en anledning att skynda eller känna oro. Smittan är ett biologiskt vapen och det finns inget bot mot den. Symptomen är plötslig hög feber och kraftiga hostattacker, inkubationstiden och hur långt sjukdomsförloppet är inte spikat. Det bör ta ett tag innan symptomen inträffar och karaktärerna smittas den stund de lämnar första rummet i borgen. Sedan är ett lagom sjukdomsförlopp så långt att de märker att de smittat andra också. Och som sagt, den är inte en nödvändig del av plotten och passar bättre i vissa händelseförlopp och på vissa grupper. Dessutom kommer många rollspelare reagera paranoida på sjukdom efter att de undersökt borgen, låter du dem börja hosta kommer de tro (mycket riktigt) att saker är körda. Så tänker du låta dem bli sjuka, spar det tills sent i passet.

OM KARAKTÄRSBLAD OCH MINNEN

I och med att alla startar med minnesluckor och ett symboliskt ”blankt” papper med plats för minnena är en viktig bit i spelledandet att fylla ut det snygg och stämningsfullt. Minnena är i en någorlunda vettig ordning att delas ut, men känner du att något som händer borde kunna trigga ett speciellt minne, ta tillfället i akt. Så om du har ett minne om skrivmaskiner och någon ser en sån, dela ut minnet då om det inte är opassande av någon annan anledning. De enda minnen som har specifika tidpunkter när de bör delas ut är de två första och det sista som delas om när/om de hör ordet som för dem tillbaka till deras rätta kroppar.

När det gäller minnena och färdigheterna, har vi valt att i det här scenariot se själen/tanken/jaget som något separat. Det innebär att minnen narras. Karaktärer kommer mycket väl kunna minnas sig kunna saker som de inte längre har färdighet i och då är det bra att trycka på de detaljerna. Berätta att de vet att de kunnat det, men nu sviker kroppen/minnet dem och de klarar inte av den färdigheten längre. Vi kör en rätt hård tolkning här av jaget och om det är rätt eller fel och vad som skulle hända om någon verkligen byggde en sån här maskin är en intressant diskussion, men den lämnas helst till efter scenariot.

HUR ATT PLACERAR MINNEN OCH KROPPAR FÖR FEM SPELARE

1B

2E

3C

4A

5D

HUR ATT PLACERAR MINNEN OCH KROPPAR FÖR FYRA SPELARE

2B

1C

4A

5D

KORT PRESENTATION AV KRAKTÄRERNA

Försöksperson 1 A – Josephine Plekszy, journalist både på den officiella och på en illegal tidning. Arbetsnarkoman som kedjeröker och pimplar kaffe. Efter att maken lämnat henne har hon endast sin hund Rex som hon egentligen bryr sig om.

Försöksperson 2 D – Fritz Cornavin, trogen regeringssoldat, uppfostrat i statens barnhem och helt hjärntvättad. Har det rätt gott ställt och vill göra väl, men ser regimen som god.

Försöksperson 3 E – John Daley, exiladel som återvänt under falsk identitet som amerikansk flykting. Den femte karaktären som uteblir på fyra spelare.

Försöksperson 4 C – Gruber Schprütz, väldigt feg avlyssnings tjänsteman. Är rädd och försöker passa in. Har inte mycket mer liv än att sitta och lyssna av folks telefonsamtal, skriva ned dem och pimpla dåligt te. Är alltid i första rummet ute efter att rädda sitt egna skinn.

Försöksperson 5 B – Fillipa Dvorak, hårdför motståndskämpe som haft det tuff i hela sitt liv och vill få ge igen...

OM HANDOUTSEN

En hel del av handoutsen kan passa lite när som i scenariot. Använd dem efter hur det känns som det passar gruppen bäst, de behöver inte hitta alla saker och delar som kartor och turistinformationen kan återfinnas i borgen eller i staden, lite efter var de verkar tillföra mest till handlingen. Andra bitar (som flaggan och kamrat ordförandes porträtt) är rena stämningdetaljer som du som sl kan ta till för att skapa mer miljö känsla. Vi har även en del fakta om bröderna och landet, som är till för dig som sl som inspiration, men om spelarna ivrar efter att ta reda på fakta, ska de kunna fungera som stöd för det också.

TACK OCH SÅNT

Brukar skriva någon inspirationstext, tack och sånt någonstans i scenariona. Den här historien är en idé från rollspelsbaren som vi hade så mycket kul med att vi inte ville släppa den. Jag och Niklas dubbelspelledde början av historien med en grupp (tror det var folk från både Nisse Nytt och Frispel) och när vi var tackade för oss, efter en historia om hur folk vaknar i en tom borg och endast med vaga minnen av hjärntvätt och motstridiga känslor, då berättar spelarna att de hade haft en plan att på givet kommando byta roller med varandra under scenariots gång. Men historien hade varit för fångslande och det hade inte blivit av. Idén var

intressant och någon gång ifjol började jag och Niklas prata om att göra scenario av det och snabbt hade vi ett synopsis och en bunt handouts (närmst magiskt snabbt hade Niklas gjort guiden över Bretzel). Vi blandade serier vi älskar typ Tintin och Spirou med en mörkare öststatsmiljö och lite gamla filmtankar. Jag tror man kan spåra lite Hitchcock och lite ”den tredje mannen”, sedan har det bollats, speltestat och det här är resultatet.

Tackar speltestare Thomas, Engas, Åsa, Lasse, Januzs, Maria, Jens, Mattias och Tex för feedback och roliga spelupplevelser, och Jonatan för hjälp och Sofie och Tex för tålamod.

Hoppas att ni får lika kul med det som vi haft det!
Gunnar Söderberg & Niklas Rönnberg

SYLDAVIEN

Landet heter Syldavien och finns någonstans runt Österrike, Ungern, Tjeckoslovakien (som det heter när detta scenario utspelar sig) och Jugoslavien (se kommentar om Tjeckoslovakien...). Huvudstaden heter Klow.

INVÅNARE

3.7 miljoner

BNP

Dåligt...

POLITIK OCH EKONOMI

Syldavien är ett bergigt och fattigt land. Det är en monarki i grunden, men pga att monarken (Muskar XII) ställde upp på de allierades sida under 2:a världskriget genomfördes en väpnad statskupp 1947. Diktatorn (Müstler) styr landet med en järnhand och för en enväldig politik som är en fascistisk kommunism. Landet har nu nästan helt stängt sina gränser för handel och tar endast emot få besökare.

Det finns ytterst få bilar och de som finns är normalt statsbilar eller militärfordon.

Landet satsar stora medel på militärutrustning och forskning som knyter an till det militära, tex atomvapen och olika biologiska och kemiska stridsmedel. Valutan heter Khôrs. Det är lag på att man som invånare i Syldavien alltid måste bära med sig sina identitetshandlingar, och både polis och militär får göra kontroller för att upprätthålla lag och ordning.

GEOGRAFI

Syldavien genomkorsas av den mäktiga bergskedjan Burdurerna vilket delar landet i två halvöar:

BURDURIEN

Norra delen av landet kallas Burdurien, och är ett öde och bergigt landskap med få invånare. Huvudorten i Burdurien är Bretzel, som är en lite pärla bland områdets övriga små arbetarstäder. Under 1920-talet byggdes ett antal skidanläggningar runt Bretzel och kringliggande berg och turistnäringen var en viktig inkomst. Annat värt att nämna om det norra området är atomforskningsanläggningen Sbrodj och den stora militärbasen Gladz. I övrigt består landsdelen mest av berg och vildvuxen skog med enstaka små gruvorter.

SCHLESWIEGEN

Södra delen kallas för Schleswiegen och det är här huvudstaden Klow ligger. Schleswiegen är ett landskap med långa svepande kullar, om än inte alls så bergigt som Burdurien. Det är här som landets spannmål odlas och boskap, i första hand får och höns, uppföds. Från Burdurerna rinner också det breda floden Moltus ner söderut genom landet och bildar strax innan gränsen Flechizaff-sjön.

TEKNIK ETC

El = finns i hela Syldavien. Dock är den inte alltid helt tillförlitlig, framför allt inte på den syldavska landsbygden eller i bergsområdena.

Telefon = ja, men inte så vanligt. Det är svårt som privatperson att få tillstånd att inneha telefon. Därför finns telefoner, där det finns mellan 5-12 betaltelefoner för allmänheten. Dessa är alltid överlyssnade för att förhindra uppvigling av befolkningen och utländska spioner.

Radio = Nej (eller Ja, fast endast stadskontrollerad), det finns inga fria radiostationer i Syldavien. Allt som sänds på radion är 110% satsvänligt.

Radiosändare = Det finns ett fåtal som har tillstånd att kommunicera via långvågsradio, men det är verkligen ett fåtal. Radionätet är hårt kontrollerat och avlyssnat av staten. Walkie-talkies etc existerar inte.

Transporter

Tåg finns mellan de stora städerna i Syldavien. Det är ånglok och ett ganska billigt sätt att resa. Dock måste varje resenär fylla i en blankett där han anger resmål, ärende för resan samt hur lång bortavistelsen kommer att vara. Tåget mellan Klow och Bretzel tar cirka 18 timmar. Flyg finns endast mellan Klow och Bretzel, och det är mycket dyrare än tåg. För att beviljas en flygbiljett måste man först ha ansökt om flygtillstånd två månader innan avresa på byrån för inrikesflyg. Flygresan mellan Klow och Bretzel tar med ett av de ytterst få personflygplanen cirka 4,5 timmar, och med någon av de vanligare Zeppelinarna cirka 7 timmar.

Det finns även bussförbindelser mellan de flesta orter i Syldavien. Normalt passerar bussen bara en gång eller mer sällan ändå varje större samhälle eller stad, så det tar oerhörd tid att resa med buss. Dock är inte bussarna lika övervakade som övriga transportmedel.

Annars är det häst och vagn som gäller för att ta sig fram i Syldavien.

Bilar och lastbilar är uteslutande för statstjänstemän och militärpersonal. Vidare så finns förstås ett stort antal militära fordon av varierande modell.

Bensin = Finns att köpa i de fåtal bensinstationer som finns utmed de större vägarna. Dock krävs särskilt tillstånd för att få köpa bensin.

Vapen = Den syldavska armen använder ryska vapen från 2:a världskriget:

- Tokarev M TT33 Pistol
- Tokarev SVT-40 Rifle
- PPD 1940G Sub-machine gun

STADEN KLOW

122.000 invånare

Kort info om staden. I staden finns också det vackra slottet Kropow. Tåg + Flyg + Buss.

Karta över staden (baseras på Mont Martre från Paris).

STADEN BRETZEL

43.500 invånare

Kort info om staden. Universitet. Tåg + Flyg + Buss.

Karta över staden (baseras på Salzburgs gamla stadsdel). Huskartor över ett gäng hus.

AKT 1 - BORGEN

SCEN 1 – UPPVAKNANDE

Dela innan ut varsitt papper som minnena är utskurna ur, rulla en tärning och avgör vem som vaknar först, dela ut första minnet och fråga den spelaren vad den gör. Var snabb och ge ingen annan information innan de börjar, folk får spela det de får efter var de satt sig.

Du vaknar på en kall brist, när du tittar upp ser du en stor spegel mitt emot dig och bredvid dig en rad med britsar med sovande människor på. Ni är alla försedda med dropp och du lägger märket till katetern i din egna arm som ömmar lätt. De andra är endast iklädda sjukhusrockar, den typen som har en bar rygg och en snabb titt i spegeln visar att du bär det samma. Vilket också förklarar draget längs ryggen, som du tror väckte dig.

Rummet är uthugget i sten och kall och rått. När man lämnar en kalla hårda metallbritsen landar fötterna på ett iskallt golv. Det doftar lite unket här inne och någonstans långt bort hör du ett lätt vinande ljud, som en siren på långt avstånd. Det finns endast en dörr i rummet, en stor redig dörr i metall och bredvid den en liten högtalare.

Ge alla karaktärer första minnet när de vaknar. Låt dem vakna en efter en, av att de väcker varandra, eller rörelse i rummet, eller det kalla draget.

När folk vaknar gör sig hungern snabbt påmind och man känner sig matt av att gå längre stunder innan man fått någon näring i sig. Alla är försedda med dropp som håller på att ta slut. På sig har de varsin sjukhusrock (så med så gott som bar rygg). De är ovårdade, herrarna har några dagars skäggstubb och damerna tovtigt och ovårdat hår.

När de tar sig ut sker det via dörren som är den första av två i en stor luftsluss, dess dörrar är stora stabila saker i stål, med ratthandtag och kraftig gummiisolering längs alla lister. På andra sidan om luftslussen märker det att det som såg ut att vara en stor spegel är ett bevakningsfönster. Här finns skrivbord, bekväma stolar och en stor griffeltavla (noggrant rengjord). På ett skrivbord som är ställt mot fönstret/spegeln ligger anteckningspapper med deras bilder på (karaktärsbladen). Det finns inte några andra detaljer i skrivbordet, lite papper och pennor, och några av blocken har fått de övre sidorna utrivna. Det finns rester av att någon ska ha bränt papper i papperskorgen som den observanta lägger märket till.

Det finns endast en dörr vidare och den leder till en korridor med andra laboratorier. Ljudet blir starkare här ute och kan härledas till ett rum längre bort där det blinkar en röd lampa.

Någonstans härom omkring är det läge att ge dem andra minneslappen. Dumpa inte alla på en gång, men sprid dem i hyfsat tempo. Flera har t ex anledning att reagera på gruppdynamik och en annan på det mörkare rummet och att bli lämnad ensam.

SCEN 2 - UNDERSÖKNING

Undersökning i borgen, de hittar lite ledtrådar, men det mesta i arkivskåpen är förstört eller ointressant, förmodligen skaffar de även kläder och försöker hitta ledtrådar om vilka de är. Under tiden i borgen börja dela ut lite minnen, ungefär hälften borde kunna vara lagom innan de kommer till staden. Det finns lite generella saker som att slottet är kallt och dragigt (speciellt innan de har fått riktiga kläder på sig). I många rum finns porträtt av kamrat ordförande och eller landets flagga uppsatt. Förutom laboratorier har de flesta rum och korridorer mattor, vilket främst märks medan de springer runt barfota.

LABORATORIUM

Alla laboratorier har luftslussar antingen in till laboratoriet eller så in till ett inre rum. En del av dem har även duschar i sina luftslussar, men det är bara till de laboratorier som det utförts medicinska eller biologiska experiment.

Det finns två uppenbara stilar på rum. Ena är inredda med kaotiska ordningar, en del okulta symboler, bilder på hjärnor. Den andra domineras av biofarasymboler och djurburar.

Förutom två rum är de andra laboratorier mindre, alla inredda i prydlig ordning, en del har tomma djurburar innanför luftslussar. Smittskyddsdräkter och duschar finns oftast anslutning till labbsalarna.

Det ena större rummet är det som larmet ljuder ifrån.

Ni kommer in i en större sal, som genom ett fönster blickar in i ett annat rum. På ett bord i salen finns en stor röd knapp med texten "Larm" skrivet över sig. Rummet har en luftsluss som står öppen och innanför finns det bara några tomma stålbritsar. Bredvid luftslussen hänger skyddsdräkter i gummi och det sitter en nöddusch uppsatt i själva luftslussen. I det yttre rummet finns en väl rengjord svart tavla, det finns ett par skåpmärkta med symbolen för biofara. Någon får också syn på att det står en plåtpapperskorg mitt i luftslussen. Det finns en svag doft av rök i rummet.

Man kan rätt lätt stänga av larmet med att dra ut knappen. Papperskorgen i luftslussen är fylld med eldade papper och vatten, den står rakt under duschmunstycket, så det är lätt att dra slutsatsen att folk har eldat något och sedan brutalt släckt elden.

I det andra större rummet finns en maskin med fyra- fem britsar.

Ni kommer in i ännu en större sal, även här blickar ett fönster in till en annan sal. I det rummet finns en handfull britsar och varje brits har en stor cylinder fäst vid huvudändan och dessa är i sin tur kopplade till maskinen i mitten av britsarna. På golvet är maskinen omsluten av en stjärna målad i en mörk färg och varje brits är placerat i en stråle av stjärnan. Maskinen har en mängd märkliga rör kopplade genom sig och är dekorerad med mystiska symboler och för er okända skrivtecken.

Det här är rummet som karaktärernas tankar har bytt plats i, maskinen är stor och för komplext för att de ska kunna hantera den. Mekaniskt kan de sluta sig till att den nog fungerar, men vad den gör och hur den gör det förblir en hemlighet.

I ett annat labb finns två burar med djur (en tiger som betar sig som en knähund och en liten hund som försöker bete sig som en tiger).

Ytterligare en sal är ägnad åt tankeöverföringsexperiment.

Det här rummet har en vanlig fönsterruta in till rummet bredvid. Mot fönstret är ett skrivbord placerat och där på finns en strömbrytare, reglage för att bestämma spänningsstyrka och en hög med spelkort märkta med enkla symboler (typ kors, stjärna, vågor osv), i rummet på andra sidan är det en elektrisk stol vänd blickandes mot fönstret.

Ett rum har två burar med två katter, när spelarna kommer in rester de sig simultant upp och jamar i kör. Allt de gör kommer ske samtidigt och likadant. Om man gör något med den ena reagerar den andra också som om den utsatts för samma sak. Som alla djur som man stöter på är de utsvulna.

Ett rum med tomma burar med små klätterställningar i. Man kan lätt slutleda sig till att de har innehållit apor, men inga tecken på apor mer än hår, foder och lekställningar finns att finna.

KORRIDORER

Korridorerna är fyllda av mattor, bilder på presidenten och flaggan möter en ständigt.

TRAPPOR

Man tar sig runt i slottet främst via kalla stora uthuggna stentrappor. Det finns även en del tjänstegangar som den mer noggranna kan hitta och där löntrappor i trä.

KONTOR/TJÄNSTERUM

Allt från enkla rum för administratörer, till två stora överdådiga rum för bröderna. Alla rum har kamrat ordförandes porträtt upphängt och många är även dekorerade med landets flagga. Överhuvudtaget finns rätt lite ledtrådar i kontoren, men de stora har varsin väl sorterad bokhylla, den ena med böcker om psykologi, parapsykologi och okultism, den andra med böcker främst i biologi, men även lite litteratur om kemi. Böcker som Sigmund Freuds samlade verk, Jungs arketyper står blandade med titlar som Madam Blavatskys tankar om telepati, Lovecrafts sammanfattning av Necronomikon och Rasputins memoarer. I andra stora kontorets bokhylla finns allt från Linné, till raslära, till medicin och främst böcker om epidemi sjukdomar. Ett fåtal av tjänsterummen har även telefoner, men ingen av dem fungerar längre.

STORKÖK OCH MATSALAR

Det finns två matsalar med ett kök som servat båda. Ena matsalen är en bespisning med grova bänkar och sittplatser för ett femtiotal och ett bord för självservering. Den andra är en mindre och finare historia med ett skåp fyllt av lyxigt kökssilver och kristallglas, ett stort ekbord med plats för tolv personer. Här har man ett stort fönster som ger utsikt över bergen bakom slottet och en balkong (med spritskåp och humidor bredvid balkongen).

Matsalen är bygd för stordrift och har ett ansenligt matförråd, detta är dock länsat på allt utom torrvaror och konserver. Det finns även en låst vinkällare.

SOVRUM

Ett tiotal stora rum, med rediga sängar, egna badrum, enklare skrivbord, garderober med kläder (kostymer, frackar, i vissa labbrockar, i andra uniformer med gradbetäckningar). Det finns lite personliga artefakter kvar, men saker som plånböcker och ID-handlingar är inte kvar på rummen. Lika så kan man hitta en samling med kärleksbrev gömt under en madrass och extra pengar dolda i en potta, men ingen dagbok eller annan klar ledtråd på vad som hänt. I ett rum är även en tjänstepistol lämnad under kudden.

Ni kommer in i ett stort överdådigt sovrum, mitt i pryds det av en säng med gigantisk sänghimmel, fönstrena blicka ut över alperna och dess pampighet. Det finns inte mycket personliga ägodelar, en pocket version av partimanifestet ligger på nattduksbordet och kamrat ordförande Müsslers porträtt får dela plats på väggen med en oljemålning i nationalromantisk anda. I garderoben hittar ni uniformer passandes en rundlagd man och i det tillhörande badrummet finns kranar för både varmt och kallt vatten, även om varmvattenberedaren inte förefaller vara i drift.

ENTRÉN

Bakvägen kommer de förr eller senare till borgen ingång.

Ni kommer ut i en mäktig sal, den har ett par gigantiska dubbeldörrar ut, så stora att det i den ena är fäst en mindre mer praktisk dörr. Bredvid den är det ställt ett skrivbord med

telefon, stämpelsamling och ett litet arkivskåp bakom. En av rummets väggar pryds av ett enormt porträtt i olja av Kamrat Ordförande, och på dess sidor är flaggan draperad. Det här rummet har en paradtrappa upp till en etagevåning och flera entréer in till andra rum.

Här hittar de rester av hur borgen var tänkt från början, man har entré till en balsal (och en etagevåning som överblickar in i balsalen (det som idag är den stora bespisningssalen, som därtill verkar vara rätt oanvänd). Stora dörrar leder även in till matsalarna och en salong. Arkivskåpet för en lista på folk som kommit och gått, dock är flertalet namn censurerade, de kan däremot återfinna namnen John Daley, Gruber Schprütz och Fritz Cornavin som alla kommit in, men inte är utregistrerade.

ÖVERGIVNA RUM OCH ARKIV

Stora delar av borgen är inte i bruk, där har man maganiserat saker och täckt över möbler med tyg. Ett par rum har även fyllts med stora arkivskåp fyllda med den tredje kopian av blanketter som i onödan har gjorts i tre exemplar. Via arkiven eller en noggrann undersökning av rummen där saker bara är magasinerade kan man hitta lådor med samma namn som karaktärerna. Dessa är fyllda med deras ordinarie kläder, dvs en uniform, en uppsättning väldigt slitna och lappade damkläder, en uppsättning propra tantkläder, en stor skrynklig och lite svettig kostym och eventuellt en väldigt elegant kostym.

TORNEN

Högst upp i sidotrapporna finns luckor upp till tornen. Dessa är väldigt tunga att öppna och får man upp den täcks man till att börja med temporärt av snö. Tar man sig upp i tornen finns det i varje en kulspruta monterad och övertäckt. De är i rätt dåligt skick och verkar tillhöra en gammal bestyckning. I snön här uppe kan man också hitta lådor med ammunition till kulsprutorna. Dessa vapen är för stora för att man ska kunna montera ned och gå runt med dem, mest troligt är att de från början har blivit upphissade med block och talja, då de inte ens verkar passa i trappan.

DIVERSE EVENTUELLA FYND

Ibland kan det vara intressant att ge spelarna lite omotiverade fynd och om man kör fast i idéer så har ni här en lista på lämpliga fynd som kan finnas gömda/tappade i borgen:

1. Fickplunta med konjak
2. Ett ex av den regimfientliga tidningen "Frihetens Röst"
3. Porrtidning
4. Turistbroschyren
5. Cigaretter
6. Fickkniv
7. Kikare
8. Chokladkaka
9. Några småmynt
10. Revolver (med endast ett skott)
11. Teaterbiljetter till Faust på statsteatern i Klow
12. Kamera
13. Tändare
14. Kortlek
15. Handklovar
16. Ficklampa
17. En vänsterhandske
18. Kärleksbrev till en fröken Pezda på Mörkel Pastej 14 i Bretzel

19. Kartan över landet

20. Rökelse

Kan också rekommendera att **inte** låta spelarna hitta sina ID-handlingar, de har sökt noggrant efter dem på speltester, men det bästa är att låta dem blivit brända tillsammans med forskningsmaterialet.

SCEN 3 - UTOMHUS

GÅRDEN

Dörren kärvar när ni försöker öppna den, och när den till sist glider upp ser ni drivorna med snö som gjort motstånd. Det blåser kraftigt på innergården av borgen och ni kan ana att det är värre utanför murarna. Rakt fram ser ni en öppning och kan ana några nyare baracker och på sidorna finns det två flyglar i enklare stil. De har fått modernare dörrar som går att dra åt sidan, men påminner mest om gamla stallar. Vinden har tagit bort de flesta spår i snön, men det går att ana att det varit rörelse här för några dagar sedan. Men idag är allt ödslig och lugn och allt som hörs är vindens vinande.

Dörren kräver att man hjälps åt för att öppna första gången, men när den väl är öppen kommer det att vara enklare. Snön gör att man kommer att kunna spåra om någon i gruppen kommer att börja röra sig. De gamla spåren går att följa med lite möda och bortom portarna kan man ana att det går mot linbanan, medan inget verkar rört sig mot vägen på ett bra tag.

Stall/garage/verkstad

Ena flygeln rymmer slottet stall har blivit omgjort till garage. Det finns ett par lastbilar, en mc med sidovagn och två stycken finbilar (med flaggan som vimplar). Bilarna är enkelt saboterade och kommer ta ett par dagar att laga som bäst. Det är lite avskurna kablar, sand i bensinen och andra enkla men effektiva sätt och vill man vara säker på att man hittar allt behövs det några timmars koll innan man kan ens börja reparera och konstatera vilken som är enklast att få i funktionellt skick. Noggrann genomsökning kommer också leda till att man hittar en kvarglömd handgranat i ett av handskfacken.

Den andra flygeln rymmer en verkstad, med diverse maskiner och bråte. Här finns maskiner för underhåll av borgen och enklare sniderier, men även tidigare prototyper för den ena av brödernas maskiner. Man kan t ex hitta föregångaren till maskinen med cylindrar vid huvudändorna, men en mindre variant med endast två britsar och remmar, mer lämpade att spanna fast djur med än hanterbara för människor.

BARACKERNA

Tre identiska baracker står uppställda utanför borgen. Men när man tittar in märker man att bara halva den närmaste verkar varit i bruk. De andra är dammiga och tömda. I barackerna finns det rum med två våningssängar i varje och tillhörande skåp med utrustning. I de använda rummen finns uniformer och ett par få personliga ägodelar i skåpen.

GENERATORBYGGNADEN

En stor generator som står och brummar, delar av anläggningen är avstängd, som varmvatten och större delen av värmen. Men det är enkelt att ordna för den tekniskt kunnige.

SCEN 4 – OMRÅDET RUNT SLOTTET

LIKHÖGEN

Om/när de följer spåren i snön hittar de en brasa som ligger och pyr och ryker fortfarande, det doftar illa om den och när man närmar sig upptäcker man att den i huvudsak består av människokroppar. Både spåren och högen kan beskrivas på många olika sätt och försök hitta det du tror upplevs som läskigast. Det som har hänt är att den av bröderna som kom upp sist har bränt alla smittade (inklusive apor och en del smittade djur) och till sist tagit sitt liv vid högen (eller på och själv förgåtts av lågorna). Högen är till viss del täckt av snö och när man inser vad den är sätter den skräck i karaktärerna (här är ett lyckat sanetyslag att rekommendera om man vill fortsätta hålla sig i närheten för de som brukar regler). Högen finns någonstans utanför husen, men inte allt för långt att släpa (eller om man använt lastbil för att ta sig dit). Den kan lika gärna ha legat i riktning för bilvägen som i riktning till linbanan. Högen innehåller ett trettio-förtio-tal brända människolik, men det är förmodligen ingen grupp som kommer våga undersöka den allt för noggrant.

När ni passerar ett snöövertäckt klippsprång snubblar du till över något, när du vänder dig om för att se vad det var märker du att lite snö har ramlat ned från klippsprånget och något mörkt sticker fram. Något verkar vagt bekant över det och när du tittar närmare inser du vad det är; en arm, eller snarare ett bränt skelett med lite rester av förkolnat kött på... och klippsprånget har inte en naturlig form när du reflekterar vidare. Snön som vilar på det är inte den samma pudersnö som virvlar runtomkring er, utan har mer karaktären av blötare snö som frusit till, som om den hade fallit på en långsamt brinnande brasa.

BRON OCH VAKTSTUGA

Över en ravin går den bro som leder bilvägen bort ifrån slottet. Den är dock täckt av snö och knakar betänkligt när man går över den. Bredvid bron står en skylt täckt av snö, som om man dammar av lyder ”Rasrisk”. Om man tar sig åt sidan kan man studera dess bräckliga konstruktion, en bro i sten från början, men som blivit reparerad med. Det är tveksamt om det i dagsläget tål någon större vikt, enstaka personer kan nog gå bra, men bilar är tveksamt. Det finns inga tecken i snön på att bilar skulle passerat över den på länge.

På andra sidan bron finns en liten kall vaktstuga och en bom fälld över vägen. Stugan är bara ett bås, men en pall att sitta i och på en spik i den hänger nyckel till bommen.

LINBANAN

På en klippkant hittar de linbana och en linbanegondol som är uppkörd. Bredvid linbanan finns ett litet bås med generator till den och kontroll utrustning. Alla kontroller är saboterade, men går att reparera (kan ta max någon halvtimme) och linbanan kan även styras från gondolen.

AKT 2A – STADEN BRETZEL UTAN MINNEN

Linbanans gondol sänker sig ned till staden, sista halvminuten har den gungat betydligt mindre och vinden verkar inte vara lika farlig längre. Den stannar med automatik vid en avstigningsplattform, som ligger med ett mindre väntbås bredvid sig. Ni har en väg som passerar framför linbanan in i staden och precis som vägen går in finns ett litet hus märkt med texten "Turistinformation".

SCEN 1 - TURISTBYRÅN

Första byggnaden i Bretzel är turistinformationen, där spelarna förhoppningsvis skaffar sig mer kunskap om var de är. Bemötande från folk bygger mycket på vad man har för kläder på sig, militärer blir behandlade med en skrämnd respekt (förutom av andra militärer som är misstänksamma mot militärer som de inte känner igen), medan andra får ett mer vänligt bemötande. Över lag är folk tystlåtna av sig. På turistbyrån blir ingen igenkänd av den unga man som står där. Frågar man om borgen kan man få lite historia om den, men nu förtiden fungerar den i statens tjänst, det är dock några dagar sedan man såg någon därifrån.

Sedan är tanken att scenerna ska växla jämt mellan spelarnas egna initiativ och saker som "ramlar" på dem. Vi har förmodligen inte lyckats tänka på allt, om spelarna går på museum, eller försöker hitta ett bibliotek är det bara att improvisera på. Försöker de lämna staden kommer någon garanterat vilja inspektera deras id-handlingar.

HUNDEN

En hund känner igen en av karaktärerna (journalistens kropp) och kommer fram och hälsar försiktigt. Den är utsvulten och ynklig och blir förvirrad av kroppen och även av den okända person som känner igen den. Bjäbba och gny och se om spelarna tar hand om den.

JEZICZ CAFÉ

Ett litet café, med små pinnstolar vid bord med rutiga dukar, en lite disk som visar upp kakor och smörgåsar. En liten dam möter er och gestikulerar mot ett bord medan hon går bort till disken och plockar upp en kaffekittel. Enda konst som finns på väggarna är två porträtt av kamrat ordförande. Från en liten skivspelare i hörnet hörs sentimental musik och hela stället doftar mysigt av kaffe och nybakade bullar.

Jejicz cafe, journalisten morsars på och ges starkt svart kaffe något som inte personen i kroppen egentligen tycker om. Däremot kommer A:s minnen känna igen miljön och kaffet, den personen är dock inte igenkänd i kaféet.

TIDNINGEN SYLDAVIENS SANNING

Tidningen, redaktör Bryska undrar var journalisten varit senaste två veckorna, hur gick det med det mystiska scoopet hon arbetade på? Vad pågår uppe i borgen egentligen?

MOTSTÅNDSMÄN

Tips om motståndsmöte, en man kallar på motståndskvinnans kropp. Viskar en mötesplats, beklagar sorgen, men det är skönt att se henne fri igen och försöker sedan avlägsna sig så fort som möjligt.

HEMMA HOS FOLK

Det är troligt att spelarna kan gå lite vart dem vill, vi har inte svar på alla platser. De kan säkert t ex lyckas lista ut var de bor och går de till sina kroppars hem, blir de igenkända och insläppta, i enkla boningar (förutom Cornavin och Daley som bor i barrack respektive flådig

takvåning). Generellt arbeta med att beskriva kyla, dragiga hus, bleka människor och en sliten miljö. Om det dristar sig till militären kommer de självklart snabbt ledas till Major Raskosi, även Cornavin även om det tar lite längre tid innan någon säger till honom.

När ni kommer in känner ni fortfarande kylan inom er. Reflexmässigt är det någon som kontrollerar dörren och den är stängd, men det hjälper inte helt mot draget. En ensam glödlampa lyser upp ett slitet rum. Möblerna är gamla och slitna. Rummet känns lite fuktigt och man känner doften av mögel. Tappterna har lossnat lite från ena väggen och de bleka gardinerna fladdrar lätt bredvid det stängda fönstret. Utanför ser ni kylan och en liten dam som stretar fram i blåsten. Nedsänkt blick och lätt hukandes. Som alla ni stött på, ser hon ut som hon inväntar något farligt och försöker göra sig så liten som möjligt.

PATRULLER

I staden är det en hög risk att de krockar med en patrull som kommer vilja se deras papper. Hur stor risken är beror på hur de är klädda, ju mer udda desto högre risk. Om de valt uniform, kommer kvinnorna kontrolleras garanterat, lika så är risken för kontroll hög om män i uniform går syns med civilklädda kvinnor. Om de stannas för papper, vilket de med största sannolik saknar giltiga, förs de till säkerhetspolisen där de rätt snabbt blir sedda av Major Rakosi och scenariot fortsätter som akt 3. Om Cornavin har hittat sin ordinarie uniform kommer han bemötas med stor respekt, men efter en stund kommer han bli uppsökt och specefikt kallad att söka upp major Rakosi.

SISTA SCENEN AV AKTEN – HOS SÄKERHETSPOLISEN

Ni kommer in i Säkerhetspolisens högkvarter, dörren smäller igen bakom er och det är svårt att inte hoppa till av bangen. Här inne råder det en kontrollerad aktivitet. Ni förs snabbt av en beväpnad vakt till en liten träsoffa där ni beordras att slå er ned. Att tala verkar inte gå för sig, den som försöker blir snabbt tillsagd. Vad ni vill är inte viktigt längre, Major Rakosi är informerad om er närvaro och kommer att se er när det passar honom. Er väntan blir dock inte långvarig. Soldaten närmast er ryter åt er att resa på er och skynda på och så ledsagas ni ner för en mörk korridor.

Förr eller senare kommer de att söka upp eller hamna hos säkerhetspolisen och hos Major Rakosi. Och nästa akt tar vid.

AKT 2B – PÅ FLYKT

SPLITTRADE

Det kan hända att spelarna bestämmer sig för att försöka fly landet, antingen i grupp eller att de splittrar. Om de väljer att splittra upp sig, kan det vara läge att avsluta scenariot och knyta ihop. Se alternativa slutet. Finns tiden kan man spela växlande mellan de som flyr och de som beger sig till staden. Förr eller senare kommer kropparna att bytas och folk kommer förmodligen få ombytta agendor.

VIA STADEN

Om de vill fly landet kommer de antingen få ta linbanan (om natten om de inte vill bli sedda) och försöka undvika staden. Går det in i staden låt det vara en hög risk att de krockar med en patrull som kommer vilja se deras papper. Hur stor risken är beror på hur de är klädda, ju mer udda desto högre risk. Om de valt uniform, kommer kvinnorna kontrolleras garanterat, lika så är risken för kontroll hög om män i uniform går syns med civilklädda kvinnor. Om de stannas för papper, vilket de med största sannolik saknar giltiga, förs de till säkerhetspolisens där de rätt snabbt blir sedda av Major Rakosi och scenariot fortsätter som akt 3.

PÅ VÄGARNA

Om de undviker staden, antingen till fots eller med en reparerad bil, tar scenariot en annan vändning. De kommer inte få tillbaka sina kroppar om de inte åker fast. Självklart finns det nitiska vägspärrar över stora delar av landet och de kommer i så fall ha en risk att bli spårade tillbaka till Bretzel och i så fall möta Major Rakosi som i akt 3.

Kommer de en vettig bit från staden finns fortfarande en risk att de blir upptäckta av patruller, om det inte känns rätt i det läget att skeppa tillbaka dem i till Bretzel slutar scenariot i en cell med att de insjuknar. Militärgrupper är på ett tiotal man, deras värden påminner om Cornavin, men de är alla väl beväpnade. Om strid uppstår är det inte sannolikt att gruppen överlever och det gör att de kommer bli mer efterspanade.

Annars blir det en kamp mot naturen, till fots i meterdjup snö och bland höga berg. Faunan gör sig påmind och man hör vargar yla på avstånd. Det finns inte mycket att söka skydd från vädret och en natt utomhus verkar som ett hopplöst bestyr (och kommer med största sannolikhet döda samtliga i kylan).

DEN LILLA STUGAN

De kan hitta en liten stuga i skymningen och medan söker skydd kanske de inte noterar att kvinnan i huset sänder iväg sin äldsta son.

Det har precis börjat skymma när ni anar ett litet hus mellan träden. Det doftar inbjudande av rök och mat ur skorstenen och när ni kommer närmare ser ni ett trähus i klassisk alpstil. Bredvid den finns en liten lada som ni hör bråkande ifrån.

Gömmer de sig i ladan är chansen att någon kommer in och hittar dem, var på det insisteras att de ska in i huset.

Ni välkomnas in av frau Wald själv, som bor i huset tillsammans med sina tre söner och fyra döttrar. Herr Wald är inte hemma för stunden, men hans hustru är inbjudande och ber er slå er ner vid brasan. Hon förser er med öl och korv och även lite sprit för att som hon säger "slå liv i era motorer igen". De har inte mycket, men hon insisterar på att ni inte ska ut i kylan

igen. Istället kan hon bädda med fällor och filter framför den öppna spisen, mot att hon har eldvakt under hela natten.

Hon nämner aldrig att maken är inom det militära, inte heller frågar hon några frågor om var de kommer ifrån. Hon har med en gång förmodat att de är motståndsmän och på flykt. Hennes äldsta son har tagit skidorna och återkommer först sent när så gott som alla gått och lagt sig. Det kan kanske vara varning nog för karaktärerna, men frågar de pojken, så hävdar han att han varit med fåren och sett över lammningen till nu. När de vaknar på morgonen är huset omringat av ett tiotal soldater och de antingen arresteras, dör i försök att fly eller lyckas fly genom ett mirakel.

GRÄNSEN

Det kan hända att de lyckas komma fram till gränsen

Gränsen är markerad av ett taggtrådsstängsel, ett fält märkt "Minområde" och ännu ett stängsel. Längre bort kan ni ana ett vaktorn och lite rök som kommer därifrån. Sammanlagt är det inte mer än femtio meter över gränsen innan ni är framme i granlandets skyddande skogar. Men det är en sträcka med som inte är ofarlig och längre bort hör ni skall av hundar.

Närmast har de en vakt i ett torn, beväpnad, men kommer inte hinna skjuta dem alla. Stängslet går att klättra över men förmodligen inte utan skärsår, minfältet är däremot bara bluff och helt ofarligt. Tvekar de kommer skallen närmare och med dem hörs soldatröster. Gränsen patruleras av grupper med sex soldater och två hundar.

Kommer någon till sist över slutar vår historia där som senast.

AKT 2C – KVAR I BORGEN

Det kan även hända att de väljer att stanna på borgen, för att hålla karantän eller för att de vill vänta ut vädret. Matmässigt klarar de sig ett bra tag, men efter något tag kommer de att insjukna i hög feber med kraftig hosta. De kommer att avlida blott några timmar senare. Men har de valt att stanna kan det vara intressant att först låta dem få sina kroppar åter. Så om det efter ett sånt beslut och flera timmar spel, gör något mer för att undersöka slottet, låt de hitta instruktioner vid uppvaknande och agera efter det. Men till sist tar sjukdomen dem trots allt. Om de tar sig till major Rakosi får de en akt 3 också, men väljer de att stanna faller den akten bort.

AKT 3 – JAKTEN PÅ VAD SOM HÄNDE

MAJOR RAKOSI

Major Rakosi sitter bakom ett stort skrivbord, bakom honom ser ni porträttet på kamrat ordförande och landets fanor. Majoren själv är en reslig man med kal hjässa och rediga mustascher. Hans uniform är oklanderlig och bär många medaljer och säkerhetstjänstens emblem. Han viftar åt vakterna att lämna er ensamma och gestikulerar åt er att slå er ned på de enkla pinnstolar som är ställda framför han skrivbord. På bordet har han en mapp med en stor hemlighetsstämpel på. När ni slagit er ned öppnar han den, skummar snabb nedåt på första bladet och börjar mumla ett mystiskt mantra.

Sista akten kommer att handla om att spelarna försöker ta reda på vad som hände i borgen. Den börjar med att Major Rakosi läser upp ett mantra som han fått av bröderna, spelarna får då byta karaktärsblad så att alla har sin rätta kropp (detta sker med alla även om inte alla är närvarande). Sedan spänner majoren ögonen i Cornavin och ber honom att rapportera.

Majoren har fått väldigt bristfällig information om vad som pågått, allt han egentligen vet är att Cornavin och Schprütz ska delta i ett infiltrationsarbete och när det är färdigt skall han rapportera åter och majoren ska läsa upp mantrat. Övrig information om uppdraget skulle Cornavin och Schprütz fått på borgen.

Majoren har förmodat att de andra som är med är Cornavins hjälpredor och trogna regimen och kommer stanna i den villfarelsen om ingen upplyser honom.

När ingen kan svara på vad som hänt i borgen kommer gruppen förses med temporära papper och order att ta reda på vad som hänt.

BRÖDERNAS AF SCHMIDTS HEM

När ni kommer till bröderna af Schmidts residens möts ni av en korrekt butler som beklagar att ingendera av herrarna är inne för stunden. Motvilligt släpper han dock in personer som uppger att de kommer från säkerhetspolisen.

Väl inne möts ni av ett ståtligt och välstädat hem. Till skillnad från alla andra hus är detta välisolerat och kliniskt rent. Butlern upplyser er om att ingen av bröderna har varit hemma på några dagar nu och att de inte fann det intressant att meddela honom om vart de begett sig. Men lite förakt i rösten delger han dock till er att han misstänker att de är i borgen och vetenskapar sig. Något som det bestämt sagts att de inte får ägna sig åt i staden.

Hemmet är överdådigt och vimlar av rum. Dock verkar det endast ha varit en plats att sova på. Det finns mindre arbetsrum, men dessa innehåller i princip bara skrivbord med telefon och enklare block för småanteckningar.

SCHPRÜTZ ÄNKA

En svartklädd kvinna rusar fram till Schprütz på gatan, hon omfamnar honom och börjar viska i hans öra. Kvinnan är Schprützs kollega Kovacs änka, hon är lycklig att se Schprütz i livet och ångerfull över hennes make som angav honom. Hon ber om ursäkt gång på gång, och tillägger *om ni bara hade hållit varandra om ryggen hade det aldrig hänt, om han hade täckt för dig, hade du funnits där för honom och kunnat hjälpa till att dölja att han hade råkat lyssna in på de där vetenskapsmännens telefon. Du hade hindrat honom, visst hade du tala förnuft med honom och han hade levt än idag... visst hade du det ärade Gruber? Jag är så ångerfull över det han gjorde, min älskade och korkade make...*

Det kan vara svårt att komma på tanken med arkivet efter ett långt spelpass, men då finns den här scenen som en uppenbar pil i rätt riktning.

Den här scenen kan i vissa lägen också fungera innan de fått tillbaka sina rätta kroppar, men gör sig bäst om de står villrådiga på gatan och vill lista ut vad som hänt.

SISTA SCENEN – AVLYSSNINGSA R K I V E T

Det är lätt för er att ta er in i arkivet, Schprütz vet var extra nyckeln finns och rör sig vant om en lite nervöst. Ni smyger ned i arkiven, bredvid de bord som Schprütz och Kovac har suttit och lyssnat av samtal och skrivit ned dem. Just nu är all avrustning avstängt, liksom så gott som hela telefonnätverket. De två avlyssningsplatserna är tomma och varsin skrivmaskin står lätt dammig framför dem. Till höger så har ni arkivrummet, med skåp där alla nedskrivna samtal är arkiverade i noggrann ordning.

I brist på nya personer att skriva ned saker har de temporärt stängt av de flesta telefoner i staden. Vill de kan de sätta sig och lyssna av militärerna, men det handlar mer om fester, gamla pokerskulder och horor, än om hemliga militära manövrar.

Schprütz är hemma med att hitta i arkivet och kan rätt snabbt ta hitta samtal till bröderna eller till borgen, medan de för andra kommer att vara svårt och ta längre tid. Slutligen kommer spelarna att hitta transkriptet av brödernas panik när de upptäcker att sjukdomen brutit ut i borgen, vilket finns som handout, eller så sammanfattar du det *Ni hittar ett nedskrivet samtal mellan borgen och brödernas residens, den ena brodern berättar bestört att hans nya smitta kommit ut. Han har hindrat alla flyktvägar utom linbanan och behöver sin broders hjälp. Ignacy har själv drabbats och kommer inte orka ta hand om allt. Alla smittade kroppar måste brännas och någon måste hindra folk från att fly. Han är också orolig för att hans forskning ska falla i orätta händer, något som kan tolkas som att han inte litar på landets regim. Alojzy lovar att riskera sitt liv, de beslutar att han ska ta sig upp i linbanan och sedan ställa den ur funktion. Hans bror ska vid den lämna ett vaccin som förhoppningsvis ska hjälpa. Sedan ska Alojzy utplåna alla spår på deras forskning och bränna alla liken. Drabbas han själv av sjukdomen, försäkras han sin bror om att han vet vad som måste göras . Och när de har läst det och känner efter tror de sig ha börjat få en lättare feber och det är så dags att knyta ihop scenariot.*

Feber stiger snabbt och efter några timmar är det inte mycket ni kan göra längre. Vid det laget har ni även drabbats av en kraftig hosta. Trots läkarnas insatser listar ingen ut vad det är som drabbat er, sjukdomsförloppet är snabbt och brutalt, men ändå har fler hunnit sjukna in innan ni når er sista vila.

ALTERNATIVA SLUT

Det är svårt att veta vart scenariot har tagit vägen och andra lämpliga slut kan vara:

PÅ FLYKT-SLUTET

-Ni som begav er på flykt från Bretzel och Burdien, stannar till då ni samtliga har drabbats av en hastig hög feber. I ett snabbt rest vindskydd söker ni gömma er från vädrets makter och återfå era krafter, men utan någon framgång. Ni dör efter timmar av hosta och feberfrossa. Sista förloppet går snabbt och på ert sätt når ni ändå någon form av frihet. Ni andra möts av civilisationen och blir väl mottagna. Men hinna inte uppskatta det förens en av er sjunker ihop i hög feber. Trots läkarnas insatser listar ingen ut vad det är som drabbat er, sjukdomsförloppet är snabbt och brutalt, men ändå har fler hunnit sjukna in innan ni når er sista vila.

SPLITTRAT SLUT

-De som inte flyr landet möts av högar med frågor, vad var det som hade pågått i borgen, varför är det bara ni som lever? Ni får möta Major Rakosi som uttalar något som närmst kan beskrivas som en besvärjelse. Era världar blir förbyta och plötsligt är ni åter i era kroppar, med era minnen återställda. Andra sinnen står framför Majorens ögon, men han är ovetande om vad som hänt. De kroppar som flytt från borgen och försökt lämna landet, arresteras och blir arkebuserade som förrädare, trots deras högljudda protester. De andra lever kvar och talar aldrig mer om vad som hänt...

I ARRESTEN

-Ni förs snabbt till en arrest och stängs in i en masscell med ett femtontal andra. Väntan på rättegång eller arkebusering stundar, men den blir kort. Strax efter att ni har arresterats insjuknar ni en efter en i en kraftig feber. Trots att läkare tillkallas listar ingen ut vad det är som drabbat er, sjukdomsförloppet är snabbt och brutalt, men ändå har fler hunnit sjukna in innan ni når er sista vila.

I "FRIHET"

-Så når några av er till sist friheten i erat granland. Här välkomnas ni av den vänliga militären som bjuder er på filter och alkohol. Ni förhörs noggrant och förses sedan med papper och nya arbeten så ni ska få vara produktiva och lyckliga medborgare i ert nya stolta hemland. Och efter ett halvår är sig livet lik, bara andra uniformer på soldaterna, en annan flagga och en annan kamrat ordförande att avsky.

KVAR I BORGEN

Så ligger ni i varsina sängar på borgen, och förhoppningsvis är era liv de sista som kommer skördas i detta fruktansvärda experiment. Det som drabbat er först och era sinnen känns som rätt milt jämfört med den feber som nu härjar i era kroppar. Det verkar som någon redan försökt kämpa mot smittan genom att bränna alla kroppar och röja undan alla smittokällor, men ingen vet om ni kommer att orka samma insats. Det finns också en oro, en fågel knackar på fönsterbläcket och tittar in. Den ser ut att rycka till och så lättar den och beger sig ned mot staden. Och lämnar er med frågan om djur också kan drabbas? Och vad säger i så fall att staden nere vid slutet av linbanan inte redan är drabbad...

KORT HISTORIK OM BRÖDERNA ALOJZY OCH IGNACY AV SCHMIDT

Även om de båda bröderna härstammar på modernet från en fin Syldavisk familj, är de uppvuxna i Tyskland. Båda har examen från universitet i Berlin från tidigt 1930-tal (i psykologi respektive medicin). De rönte framgångsrika karriärer som forskare under sent 1930-tal och tidigt 1940-tal och främst Ignacy av Schmidts forskning på sjukdomar väckte stor uppmärksamhet. Mot slutet av kriget flydde de och sökte exil i Syldavien. De blev varmt välkomnade och har sedan dess fått mer och mer fria händer till sin forskning. De har även gästföreläst i en hel del andra öststater och är väl ansedda. Men det finns en del som ser ned på Alojzys studier då de innehåller en del mindre vanligt accepterade inslag, som hans studier i telepati i Treblinka.