



Välkommen till  
*Fort Paine*

Fredrik Engström – Magnus Alm 2001



# Välkommen till Fort Paine

Ett friformsscenario till GothCon XXV - 2001

Av Magnus Alm och  
Fredrik Engström

Ett stort tack till följande personer för stöd,  
skrivhjälp, provspelning och feedback:

Per Wetterstrand, David Freed, Martin Jostby, Karl  
Alfredsson, Jonatan Josefsson, Jonas Frizell



”...but one of them would make war rather  
than let the nation survive, and the other  
would accept war rather than let it perish,  
and the war came.”

*Abraham Lincoln, 4 mars 1865*



# Välkommen till fort Paine

## ETT PAR FÖRSTA ORD

Idéerna till det här scenariot föddes för något år sedan, närmare bestämt precis efter det att jag läst "På västfronten intet nytt"; en mycket intressant bok som jag varmt rekommenderar. Tanken var att göra ett krigsscenario som koncentrerade på människorna som utgör krigets pusselbitar; att peka på det faktum att kriget påverkar så mycket mer än nationer och geografiska gränser; att beskriva vad kriget gör med människor.

Filmen "Ravenous" som jag också starkt rekommenderar påverkade scenariots miljöer mycket. Att vara avskuren från civilisationen, med fem instabila, krigshärjade män var en kittlande tanke.

Scenariot tog helt nya vändningar och fick ett enormt uppsving när Fredrik Engström kom med i processen. Innan dess var jag ganska ofokuserad och hade svårt att få ner mina idéer på papper.

Tillsammans har jag och Fredrik skapat en ett scenario om krigets ibland bortglömda offer, de som utkämpar det. Mycket nöje.

*Magnus Alm, 2001-04-05*

## INLEDNING

"Välkommen till Fort Paine" är ett psykologiskt scenario. Fem män som alla är mycket instabila ställs inför en gåta som ingen av dem kan förstå. Lägg därtill att de alla gradvis blir galna av förgiftat vatten, så har du scenariot i en liten ask.

Vi hoppas att du som spelledare kommer att få ut lika mycket av scenariot som spelarna. Ta chansen att få leka med spelarna ordentligt. En viktig poäng är att de i början får tro att de har någon form av kontroll, för att sedan inse att de är ute på riktigt hal is. Låt det bli en upplevelse för dem att inse hur hjälplöst bortom räddning karaktärerna är.

Scenariot lämpar sig för spelare med ambitionen att uppleva någonting alldeles extra och få spela ut, såväl som spelare som vill uppleva ett udda tänkarscenario.



### VARFÖR INBÖRDESKRIG I AMERIKA?

Hela Nordamerika fick med början i mitten av 1800-talet ett enormt uppsving i och med att industrialiseringen fick en väldig fart i. Från att ha varit Jeffersons idealsamhälle utvecklades norra USA mot ett industrisamhälle då man upptäckte enorma järn och kolfyndigheter. Detta gav USA mycket råvaror och gjorde staterna mindre beroende av Europas export – man hade råd att föra en isolationistisk politik.

Nord och Syd hade många grundläggande olikheter. Nord var mer industrialiserat och mycket mer kommersiellt utvecklat. Söderns ekonomi baserade sig på jordbruk, med stora skördar av tobak, bomull och sockerbetor. Odlingen var den största enskilda orsaken till den ekonomiska tillväxten. Syd var beroende av Nords väl utvecklade industrier och deras kommersiella tjänster för att kunna utveckla sin handel med Europa och de nordliga staterna. Söderns ”plantageklass” höll sig till större delen med slavar under den här tiden. Fler än fyra miljoner män, kvinnor och barn tjänstgjorde som slavar. De var en ekonomisk och finansiell investering för söderns gentlemän, och de som inte höll sig med slavar protesterade inte. Allt för att hålla uppe den goda sämjan.

Men allt var inte frid och fröjd; motsättningarna mellan Nord och Syd blev alltmer uppenbara. Motsättningarna var störst i tullfrågan, men också frågan om den enskilde statens rättigheter mot unionen debatterades livligt. Centraliseringen i norr accepterades inte i sydstaterna. Slavfrågan var en het potatis, och Syd var mer liberala i denna fråga. Varje gång en ny stat togs upp i unionen uppstod en diskussion om huruvida man skulle tillåta slaveri eller ej i den nya staten. För det mesta gick Nordstaterna vinnande ut i den diskussionen trots att de var färre än slavstaterna.

Det som till slut utlöste inbördeskriget 1861 var presidentvalet året dessförinnan. Abraham Lincoln, en slavmotståndare och federalist från norr, valdes. Detta sågs av Sydstaterna som ett hot, varpå de förklarade sig självständiga och bildade en egen konfederation. Sydstaterna ville fortsätta med sin lönsamma, slavdrivna, odling. Lincoln vägrade gå med på Sydstaternas utträde – han ville till varje pris bevara unionen. Sydstaterna hade de bästa förutsättningarna för ett krig; den utbildade militären fanns i söder. I norr saknade man tillgången till officerare som organiserade trupperna.

Det som till slut blev avgörande för kriget var manskaper. I norr bodde mångdubbelt så många människor som i söder och det var där man kunde tillverka kanonerna och gevären. Södern försökte importera vapen och livsförnödligheter men Nordstaterna blockerade deras hamnar. Södern, som var mycket specialiserat, var beroende av export och import vilket slutligen ledde till kapitulation.

Unionen hade segrat. Men till vilket pris? Unionen (Nordstaterna) hade förlorat 360.000 män och konfederationen (Sydstaterna) 258.000. I dessa siffror räknas inte alla skadade in. Värt att notera är också att nationen vid den här tiden bara bestod av 35 miljoner människor. De flesta större städer i Syd låg i ruiner och stora sår av sönderbrända samhällen och odlingsfält låg kvar där arméerna hade dragit fram.

Scenariot tar sin början 19 oktober 1864 och det är bara ett halvår kvar av kriget. Utsikterna ser goda ut för Nordstaterna, men man har lärt sig av kriget att inte ta ut några segrar i förväg, och kriget antas kunna pågå länge till. Nationen är trött och längtan efter fred är stor. Ändå vill ingen sida ge upp.

### LIVET SOM SOLDAT

Soldaternas liv i det Amerikanska inbördeskriget var hårt. Främst i rebellernas led fattades mannan och utrustning, men också i Nordstaternas arméer fanns det brister. Livet i fält innebar stundom dålig, men framförallt torftig mat. ”Hardtack” var en vanlig föda; bröd bakat bara på mjöl och vatten, och – med lite tur – salt.

För att fördriva tiden spelade man många olika sorters spel, det hände också att underhållare besökte fältlägren. Sådana tillställningar var alltid mycket populära, framförallt ifall de var av kvinnlig karaktär. Att skriva brev var också ett tidsfördriv, de flesta av soldaterna kunde skriva och läsa. En soldat från nordstaterna beskrev kriget i ett brev till sina kära: ”Kriget är 99% uttråkning och 1 % rent helvete”.

Ett viktigt inslag i fältlivet, både för att höja moralen och vårda männens själar, var gudstjänsterna. De flesta var protestanter, men även katoliker och judar förekom.

Tänkvärt är att en präst hade kaptensgrad i fält.

De meniga i infanteriet var utrustade med mynningsladdade musköter, en privat packning med filt, rakdon, pipa, matkärn och liknande. Officerarna var utrustade med pistol och sabel och givetvis hade de också ett mycket större förråd av personlig utrustning.

Det förekom kvinnor i kriget, men de var mycket få. Likaså var de svarta i minoritet, men betydligt fler än kvinnorna. Det fanns även svarta som slogs på sydstaternas sida, trots motsägelsen i att inte slåss för sin egen frihet. Kriget var otroligt mycket mer mångfacetterat än det framställs i Hollywood, helt enkelt.

## BAKGRUND TILL HISTORIEN

Historien tar sin början i södra Appalacherna vid ett litet fort vid namn Paine. Fortet har legat där under alla de tre åren som kriget pågått. Stämningen i fortet har sedan länge varit under all kritik; moralen är låg och männen är lata.

Anledningen till fortets position i vildmarken är en silvergruva precis i närheten. Gruvan ägs av Generalmajor Bass, överbefälhavare i norra Pennsylvania. När kriget bröt ut bestämde sig den dåvarande gruvmagnaten Bass för att skydda sin gruva och samtidigt stödja sin nation som officer i Unionens armé. Fortet byggdes på Bass bekostnad, löjtnant Samuel Paine, som var en god vän till Bass, skulle se till att gruvan i längsta möjliga mån hölls hemlig och utsågs till befälhavare över fortet.

Självklart var det bara en tidsfråga innan någon skulle hitta gruvan.

Under en jakt efter färskt vilt fann tre meniga den gamla gruvgången. De återvände till fortet utan att berätta om sin upptäckt, och under en mer planerad expedition, utrustade med lampor och rep, undersökte de gruvan. När de insett att de beskyddade en skatt av silver tog det inte lång tid innan de bestämde sig för att utnyttja möjligheten som bjodits dem.

Först tillfrågades löjtnant Paine om han ville vara med och dela på vinsten, men han svarade nej och författade strax efteråt ett brev till Bass. Männen ignorerade Paines uppmaning att inte börja bryta silvret i gruvan, och bestämde sig för att bryta tillräckligt för att kunna övertala nästa person i rang efter Paine. Med en tung påse silver övertalade de sergeant Andrew Hart att låta dem fortsätta sin gruvdrift. Nu hade allvarliga saker börjat hända.

Vad männen inte visste, var att det, när de började spränga i gruvan, lösgjordes en kemisk substans som sipprade ut i grundvattnet under gruvan. Detta vatten ledde ut till bäcken som i sin tur går från gruvan ner till fortet, och är fortets enda vattenförsörjning.

Den kemiska substansen hade verkan att den gav illamående för vissa; andra inte. Offret blir dessutom mer och mer sinnesförvirrad ju längre tiden går, och på bara några dagar hade direkt galenskap utvecklats i fortet.

När sergeant Hart utsattes för giftet i vattnet hände dock något ovanligt: En personlighetsklyvning, som legat latent inom honom sedan länge, bröt ut. Hans vanliga personlighet trycktes undan av en ny och Hart blev nu två helt olika personer: Den ursprungliga, sällsynta Hart, och en person som var betydligt otrevligare, för att inte säga vidrig.

Den nya Hart bestämde sig för att anta männens erbjudande om silvret samtidigt som han insåg att Paine skulle sätta käppar i hjulet för planerna.

Efter en kort fundering bestämde sig Hart för att skjuta Paine och lägga skulden på hans närmsta män.

Sagt och gjort; Hart såg till att en av männen som bröt malmen i gruvan sköt Paine en sen kväll. Dagen efter skickades en man av en korpral för att underrätta staben i Harrisburg om att Paine blivit skjuten. Hart, ovetandes om telegrammet tillträdde som högsta befäl och kallade Paines två trognaste män till förhör. Han dömde dem båda för brottet; straffet blev arkebusering, som verkställdes omedelbart.

Härefter följde en tid fylld av förvirring och bråk inom fortets murar. Männen blev allt galnare och Hart själv blev fullständigt oberäknelig. Först trodde man att allas insjuknade var matförgiftning och detta ledde till ett större vattenintag än vanligt. Effekterna blev minst sagt förödande.

Ungefär en vecka efter det att Hart tillträtt som högsta befäl hände något ödesdigert. Hart inbillade sig att en sydstatsarmé var i antågande. Han fick panik, trodde blint på sin egen lögn och kallade till möte i mässen. Att få männen att kämpa verkade omöjligt, men han insåg att det finns en svag punkt att utnyttja. Vid det här laget hade nästan alla i fortet fått reda på gruvans existens, och Hart proklamerade att Sydstatarna var ute efter deras silver. Han beordrade männen att möta dem vid gruvan, och under vild frenesi begav sig en mindre armé av galningar mot sitt öde.

När de anlände till gruvan fanns det ingen armé som mötte dem, så Hart beordrade männen att storma gruvan, dit sydstatarna självklart tagit sin tillflykt. När de ca tjugo männen kommit in i gruvan uppstod stor förvirring, och ett ras gör att många av dem handlöst faller ner i ett djupt schakt. När de landar yr dammet omkring dem och färgar deras kläder gråa. De få eftersläntrarna såg ner i skackhet och såg sina gråklädda fiender. Vild skottlossning bröt ut och dödade ett stort antal soldater. Enda överlevande var Hart som kallblodigt sköt de män som var fångade i raset nedanför.

I samma stund insåg Hart vad han gjort – ett svagt genombrott av hans vanliga jag – och flydde in i skogen i full panik, där han slog läger en bit från fortet ute i skogen. Han pendlade mellan sina olika personligheter, men fortsatte ändå att rapportera in i fortets loggbok varje dag.

När telegrammet som skickats av löjtnanten nått Harrisburg tillsatte Bass direkt en utredning. Problemet var att inga lämpliga män fanns att tillgå, och han fick skicka ärendet vidare till centralstabens i Harrisburg. Uppdraget ansågs inte där som särskilt viktigt och man satte ihop en grupp som ansågs möjlig att undvara; kort sagt en samling förlorare.

När gruppen anländer till fortet har det stått orört i en vecka och är helt tomt. Vad som förrut verkade vara ett rutinuppdrag förvandlas till ett mycket underligt mysterium.



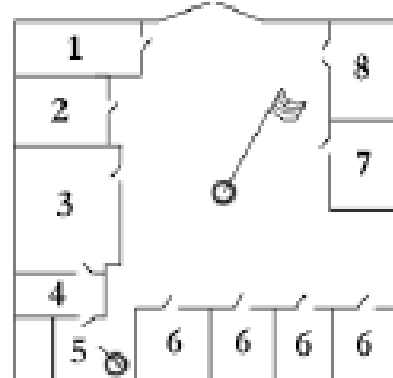
## OM FORTET

Fort Paine är ett litet fort, omgärdat av spetsade träpålar som bildar en palissad, beläget på toppen av kulle i en större glänta. Framför fortet rinner en bäck, och över bäcken går en mindre träbro som leder stigen bort mot Williamstown och Harrisburg.

Fortet skall normalt innehålla en löjtnant, Samuel Paine, som är högsta befäl. Underbefälet består av en sergeant, Andrew Hart, samt två korpraler. De meniga räknar sexton man. Fortet hyser också en kock.

1. **Officerssovsal.** Här finns fyra sängar och det är relativt trevligt inrett med mörka trämöbler. I anslutning till varje säng finns ett klädskap samt en mindre hurts.

2. **Officerarnas arbetsrum.** Här finns tre skrivbord, ett är större än de andra och användes av löjtnanten. De andra av sergeanten och tjänstgörande korpral. Här finns också en bokhylla med bland annat lagböcker och ett kassaskåp för löner och känsliga dokument.



3. **Mäss.** Här äter man vid långa träbord.
4. **Kök.** Kockens arbetsplats. Knivar, grytor och spis.
5. **Arbetsutrymme.** Det här utrymmet används för att utföra reparationer på skadat material, samt att hugga ved. Här står en huggkubbe med en yxa i. I anslutning finns också vedboden.
6. **Baracker.** Här sover de meniga, fyra bäddar i varje. Ett mindre skåp hör också till varje säng. Det står också ett par nya fina stövlar vid varje sängfot.
7. **Redskapsskjul.**
8. **Stall.**
9. **Gårdsplan.** Här övar man exercis och marken är hårt trampad. Det ligger stegar vid husbyggnaderna som man kan resa mot väggarna för att klättra upp på taken om fortet skulle behöva försvaras. Några riktiga värn finns inte.

#### KARAKTÄRERNA:

**Kapten John Mathew Brannan** är en bitter man. Åren i kriget har gjort honom cynisk och beräknelig. Han är allmänt känd bland mannarna som en smått galen, men genialisk ledare. Hans planer fungerar för det mesta, men de brukar oftast kräva manfall. Han hyser ingen respekt för människoliv, varken sitt egna eller andras.

**Löjtnant Frederick Steele** är en ung man utan framtidstro, när kriget är över kommer han inte att ha någonting kvar. Detta är han sorgligt medveten om och det gör honom till den farligaste fienden man kan ha: Den som inte har något att förlora.

**Nathan Brown, präst**, är en man i svår konflikt med sitt inre. Han har förlorat sin tro till allt som var honom heligt genom kriget. Han har svikit sig själv och än värre, sin gud.

**Shaun O'Hanlon** är en bruten man från Irland; livet i det nya landet blev inte som han tänkt sig. Ångestattackerna har börjat komma mer frekvent på sistonde, när han blir skrämmd. Spriten hjälper honom att klara sig. När han druckit mycket faller han lätt i tårar över sitt hemland och sina krossade drömmar. Dock är han arbetsam och tålmodig, han lägger en stolthet i arbetet han utför och kan utan problem sitta på post i timmar utan att somna, bara fickpluntan finns till hands.

**Jeremiah T. Boyle** är en enkel bondeson, som tvingats möta livet på ett hårt och brutalt sätt, men som ändå drivs framåt av hoppet på ett liv efter kriget. Saknaden efter den förlorade brodern är svår, men hjälper honom ändå igenom dagarna på fältet.

#### SCENARIOT I KORTHET

Scenariot börjar med att karaktärerna, halvvägs till fortet, vaknar, äter frukost och förbereder sig för avfärd. Efter det följer den kvarvarande resan till fortet, som är tänkt att fungera som ett sätt för spelarna att lära känna sina egna och de andras karaktärer bättre. Under resan kommer lite småsaker att inträffa, allt för att de skall kunna befästa sina positioner inom gruppen.

Efter en stund kommer de att anlända till fortet, som underligt nog står helt tomt. Nu påbörjas antagligen tankearbetet ordentligt. Ingenting händer under kvällen. Det är först när de gått och lagt sig som saker börja hända.

Mitt i natten bränner ett skott av utanför fortet, och in rusar en mager, skäggig man. Han utger sig för att vara menig, och påstår sig vara jagad av en viss sergeant Hart. I själva verket lider mannen av personlighetsklyvning. Mannen är sergeant Hart, och samtidigt vill han inte erkänna det, rädd för allt han skapat under sin korta tid som befälhavare över fortet. Under natten berättar han ingenting; han är avsvimmad och febrig.

Morgonen därpå vaknar mannen och dricker kopiösa mängder vatten. Han berättar sedan att han heter Michael Wilcox och är menig soldat i fortet. Nu följer säkerligen en rejäl frågestund. Allt "Michael" säger pekar på att sergeant Hart, och de flesta av männen har blivit galna. Ingenting säger dock vart de kan ha tagit vägen. Efter en stund anländer en pälsjägare till fortet. Han berättar att han sett ett ensamt tält en bit ut i skogen och erbjuder sig att ta dem dit. Någonstans på vägen försvinner "Michael". Väl ute i tältet finner de ingen, bara ett tidningsutklipp som avslöjar att "Michael" i själva verket är sergeant Hart.

När de anländer till fortet igen kommer de antagligen ha fullt upp med sig själva. Under hela scenariots gång får spelarna handouts, som driver deras karaktärer galnare och galnare, vilket beror på att de dricker förgiftat vatten.

Dagen efter kommer de att upptäcka att någon varit i officersbostaden och öppnat kassaskåpet som står därinne. I det öppna skåpet finner de ett brev som leder dem till en gruva längre upp längs med den bäck som försörjer fortet med vatten.

I gruvan spelas slutscenen, där det är troligt att spelarna har ihjäl varandra. Vattnet har drivit dem alla galna, och Hart dyker upp för att späda på den skruvade stämningen.

#### **CD-SKIVA OCH HANDOUTS**

Till scenariot hör ett antal handouts. Varje karaktär har fyra handouts som pekar på den växande galenskapen (Handout 1-4). Dessutom har karaktärerna egna dagboksanteckningar från den första dagen i vildmarken. Utöver detta finns fortets loggbok (de senaste dagarnas anteckningar) och Paines brev till Generalmajor Bass.

En cd-skiva kommer att ges till dig under spelledargenomgången. Denna skiva innehåller 4 spår, och det står tydligt i scenariot var dessa spår skall spelas. Tanken är att det inte skall användas någon musik utöver den som finns på skivan.



# Morgon i Appalacherna

*Det är tidig morgon och spelarna – förutom Jeremiah och Shaun, som lagar frukost–  
ligger och sover. De övriga vaknar snart och samtalar och planerar den fortsatta färden.*

## STÄMNING

Stämningen i den här scenen präglas av stilla resande. Naturen gör sig påmind genom ett storslaget sceneri som även påverkar karaktärerna till att bli små betraktare inför de mäktiga bergen och skogen. Spänning och ovisshet vilar i bakgrunden.

Strax innan scenen börjar ger du spelarna **de individuella dagboks-anteckningarna** och startar spår 1 på Cd-skivan. När denna låt spelats till sitt slut stänger du av musikanläggningen för en stund.

## SOLUPPGÅNG OCH FRUKOST

Morgonen gryr med en strålande soluppgång över bergstopparna. Det är en vacker scen att avnjuta, när morgondiset ger vika för den vackra dagen. Jeremiah och Shaun är uppe först. Jeremiah är sysselsatt med att hugga upp ved till elden som falnats under nattens gång och Shaun gör sig redo att tillaga frukosten; stekta bönor och fläsk med kaffe att dricka till. De samtalar under sina sysslor. När elden fått fart sprids doften av nylagad mat, som väcker de andra.

## DAGS ATT RIDA VIDARE

Efter frukosten är det dags att rida vidare. Ytterligare en dags ritt återstår till fortet. De snöklädda bergen tonar upp sig mot den rödlätta himlen och ramar in det vildvuxna landskapet, där de rider över guldbruna fält. Skogen omkring dem har för länge sedan tappat alla löv. Luften är klar och kylig, men behaglig att andas.

Bergens stora skuggor drar sig efterhand som solen stiger undan och blottar och väcker naturen. Det är tyst så när som på fågelsången och prasslandet av döda löv under hästhovarna. Det är mycket storslaget och vackert.

Låt dem rida en stund och samtala om vart det skall, om vad de skall göra och om sig själva.



## HÄNDELSE R UNDER FÄR DEN

För att ge spelarna en chans att prova på sina karaktärer lite, kan resan mot fortet innehålla diverse olika händelser som kräver samarbete och handlande. Nedanstående är förslag på vad som skulle kunna tänkas hända. Självklart kan listan både kompletteras och reduceras av dig som spelledare.

- Sällskapet kommer till en flod, med tunna isflak drivandes omkring, över vilken en bro sträcker sig. Precis innan de skall rida över griper en vindpust tag i kaptenens hatt, den flyger iväg och landar på en uppstickande sten mitt i floden. Den måste givetvis, hämtas med hjälp av rep och våghalsiga manövrar.
- De hör ett gevärsskott eka långt bortifrån bergen. Om de tittar noga kan de se en fågelflock lyfta mot himlen. Det är långt bort. Skottet kommer från någon jägare i trakten.
- En björn traskar fram över stigen i ett långsamt lunkande. Den gör sig ingen brådska och spelarna gör bäst i att låta den vara.





# Ankomsten till Fort Paine

*Ankomst till Fort Paine i skymningen. Fortet är helt tomt och öde. Det hittas anteckningar om vad som hänt och man gör sig redo för natten.*

## STÄMNING

Scenen inleds med förvåning över det tomma fortet, en förvåning som sakta går mot smygande rädsla när fortet genomsöks och kvällen närmar sig.

## UTANFÖR FORTET

Spelarnas ridtur når sitt mål i solnedgången. De är trötta och törstiga – liksom deras hästar. Fortet som tornar upp sig framför dem verkar dock inte så inbjudande som de kanske hoppats. Stora moln har under de senaste timmarna tornat upp sig på himlen och det har börjat blåsa upp.

Fortet är beläget på toppen av en liten kulle som i sin tur ligger i en stor glänta. Terrängen runt fortet består av tjock barrskog och kuperade slätter. Precis utanför fortet rinner en mindre bäck som försörjer fortet med dricksvatten – samma bäck som leder till gruvan.

Bredvid fortets träpalissader står tre kors i trä, som syns från skogsglántan där stigen mynnar ut. Vid närmare undersökning kan läsas namnen Samuel Paine, Charles Ardiffe och John Allison. Paines kors är relativt välgjort, medan de två övriga egentligen bara består av två tvärlagda brädor nedkörda i marken. Det syns att det inte är mer än en vecka sedan någon grävt gravarna.

Flaggstången på exercisgården kan också ses från utsidan. Det är underligt att flaggan inte är halad och spelarna kan också notera att den hänger något snett. Fästet på undersidan av flaggan har lossat, och när en vindpust kommer slår den i vinden som en enkel vimpel.

Inga ljus är tända i fortet, och en av de två dubbeldörrarna står halvöppen.

## MUSIK, MAESTRO!

I samma stund som spelarna går in i fortet sätter du på spår två på cd-skivan. Sätt denna låt på upprepning. Den skall sedan spelas oavbrutet tills natten kommer.



### INNANFÖR FORTETS VÄGGAR

När spelarna kommer in i fortet möts de av exercisgården. Runt omkring dem finns livlösa baracker. Ingenstans är lampor tända, och byggnaderna kastar långa och mörka skuggor.

Någon av spelarna kan plötsligt höra ett tyst gnällande. Det återkommer ett par gånger, och visar sig komma från stallet. Stallets dörrar är stängda och det finns ingen möjlighet att se in i det utan att öppna dörrarna.

I stallet ligger en häst på marken; utmärglad och knappt vid liv. I stallet finns ytterligare tre hästar – alla döda. Det finns stora mängder hö, men då hästarna varit tjuvdrade i sina spiltor har de inte kunnat nå det. Barmhärtiga spelare dödar hästen – det finns inga chanser för den att överleva.

### BARACKERNA

I barackerna är alla sängar utom två obäddade. Vid de två obäddade sängarna hänger uniformer och stövlar. Runt om i barackerna finns också en del personliga tillhörigheter, som kläder, tobak, biblar och kanske en guldklocka. I någon barack kan spelarna också, om de letar ordentligt, hitta en påse med lite silver.

### MATSALEN

I matsalen står bord och stolar huller om buller. På borden står här och var halvätta sopptallrikar. En hel del lampor och ljus finns utspridda här inne. I köket hänger en kittel med soppa över spisen. Den är gammal och luktar illa. I köket finns i övrigt en del mat, men mycket är redan förstört.

### OFFICERSHUSET

I officerarnas arbetsrum finns tre skrivbord varav ett större av ek med en vacker stol. På bordet ligger en mindre hög tomma, vita papper och bredvid står ett bläckhorn och en penna. Mitt på bordet ligger en bok – det är **Paines loggbok** för aktiviteten på fortet. De senaste dagarnas anteckningar finns i handoutform. Observera att loggboken även har anteckningar från den dag då spelarna kommit dit.

Bredvid skrivbordet finns ett litet och kompakt kassaskåp. Att få upp det utan rätt kombination, som spelarna förstås inte har, är praktiskt taget omöjligt. På kassaskåpet står en halvfull butelj med majswhiskey.

Bakom skrivbordet finns ett vapenställ. Här finns fyra gevär, fastlåsta genom att en kedja förts genom avtryckarna och låsts fast med ett hänglås. Detta hänglås går att få upp med viss ansträngning, om nu någon skulle vilja försöka sig på det.



#### OFFICERARNAS BOSTAD

Denna barack liknar de övriga. Endast en av sängarna är bäddad. En del personliga saker finns spridda här inne. I övrigt är det tomt. En kamin står i ett hörn och om den tänds sprider den en välkommen värme över rummet. Förmodligen kommer spelarna att vilja sova här inne under natten.

#### JAHA, OCH NU DÅ?

Spelarna är hungriga och kommer säkerligen vilja laga till något att äta innan de eventuellt går och lägger sig. Det är viktigt att du poängterar att de hämtar vatten i bäcken för att dricka. Inget annat alternativ till vätska finns (utom möjligtvis majswhiskeyn). Hinkar att hämta vattnet i finns både i förrådet och i köket.

Då spelarna undersökt fortet klart har solen gått ned och det blir riktigt mörkt. Kanske vill de sätta upp en vakt under natten, kanske inte. Här någonstans är det dags att dela ut **Handout 1** till samtliga spelare.

Innan de alla hunnit gå och lägga sig övergår dramat till nästa scen.

#### ANGÅENDE VATTNET

Under hela vistelsen på fortet kommer spelarna förstås att vara tvungna att dricka vatten för att släcka törsten, för att koka kaffe och för att laga mat. Det är viktigt att du som spelledare gör användandet av vattnet till något naturligt; att spelarna varje morgon måste gå ner till bäcken och hämta nytt; att de är törstiga efter de långa ritterna osv.







## Ett skott i natten

*Sergeant Hart visar sig för spelarna och en nattlig jakt leder till upptäckandet av att något underligt försiggår i närheten.*

### STÄMNING

Rädslan och det okända börjar krypa närmare, liksom galenskapen. Låt scenen präglas av både skräck och action. Så fort skottet har gått av byter du musik till spår tre på cd:n. Liksom förut skall denna låt repeteras tills det blir dags för nästa byte.

### VEM BULTAR PÅ PORTEN?

När nattens mörker lagt sig över fortet har kvällen en sista överraskning att bjuda på. Sergeant Hart, som irrat runt i skogen och precis lyckats bryta igenom till sitt vanliga jag, är på väg. Precis innan han springer till fortet skjuter han sin egen sergeantsuniform rakt genom bröstet. Han försöker undermedvetet på alla sätt göra sig fri från sina handlingar genom sådana avståndstaganden. Han är inte stabil, och han blir bara värre.

Mitt i natten vaknar spelarna av att ett skott bränner av precis utanför fortet. När alla kommit ut till gårdsplanen hör de hur någon bankar hårt på den stora porten. Den som bankar vrålar efter hjälp och hävdar att han är förföljd. Så fort de öppnar rusar en skäggig, smutsig och mager man in och kastar sig ner på marken. Han är helt katatonisk och helt omöjlig att få kontakt med. Han har hög feber och yrar om sergeant Hart. Mannen är ca 35 år gammal, klädd i en menig soldats uniform och beväpnad med ett gevär. Han svimmar kort efter det att han kommit till fortet. Om de försöker väcka honom yrar han bara och svimmar igen.

### EN MYSTISK SILUETT

Ifall de spanar ut för att se om någon är ute i skogen ser de en siluett en bra bit bort i ett skogsbyn. Skepnaden står helt still, precis som om den stirrade tillbaks på sin betraktare. Detta är sergeant Harts uniform upphängd på några grenar, men låt dem inte få reda på det förrän dem gått riktigt nära. Oavsett om dem springer ut för att se vem som jagar mannen eller inte, bör du låta någon få syn på uniformen. Ifall det inte blir något lämpligt tillfälle under denna natt, kan de få syn på den dagen efter.

Uniformen har ett stort kulhål rakt genom bröstet, men inget blod syns.



### LUGNET LÄGGER SIG

När allt är över kan de lugnt gå och lägga sig, inget mer händer under natten förutom en snöstorm. Stormen kommer att skära av dem från omvärlden och, som man säger, en storm kommer sällan ensam.





# En bostad i skogen

*En berättelse skapar onda aningar, en pälsjägare bryter ensamheten och ett tält visar sig vara övergivet*

## STÄMNING

Stämningen i scenen påverkas mycket av spelarna. Mystiken har tätat och det är onekligen underligt med ett tält mitt ute i skogen. Det är mycket jobbigt att pulsa i snön och irritation och trötthet uppstår under vandringen.

## GÄSTEN VAKNAR TILL LIV

Fortfarande febrig efter nattens eskapader vaknar Löjtnant Hart och hostar fram att han vill ha vatten. Han dricker en ansenlig mängd innan de kan få ett vettigt ord ur honom. När han druckit färdigt spänner han ögonen i dem och undrar var alla är någonstans. Han säger att han själv inte har någon aning, och att han inte vet något om vad som hänt sedan han flydde från fortet. Ifall de frågar vem han är säger han att han heter Michael Wilcox och är menig.

Det borde inte ta lång stund innan de frågar varför han flydde. Han berättar då att det för några veckor började hända konstiga saker i fortet. Hans kamrater blev underligare och underligare, men framförallt blev sergeant Hart väldigt konstig. Efter det att Paine blev skjuten förändrades allt. Hart inrättade sig själv som högsta befäl och höll en rättegång mot Paines två trognaste soldater, som han dömde till döden genom arkebusering. Det var inte många i fortet som kunde tro att Paines närmsta män skulle ha skjutit honom. Efter två dagar fyllda av övergrepp och förvirring i fortet flydde "Michael". Sedan dess säger han sig ha irrat runt i skogen och levt på vad han kommit över. Anledningen till att han vågat sig tillbaka är hans hunger.

Han är hela tiden mycket upprörd och ser på spelarna med rädda ögon, det är tydligt att han upplevt hemska saker inom fortets väggar. Låt honom ofta be om vatten och hosta kraftigt. Detta kan ge spelarna mycket att diskutera och fundera kring.

"Michael" blir piggare under dagen. Låt det bli väldigt tydligt för spelarna hur rädd han är för sergeant Hart.

Då mannen är färdig med sin berättelse delar du ut **Handout 2** till spelarna.



### EN PRATSAM PÄLSJÄGARE

Vid middagstid kan spelarna på håll se en figur komma vandrandes upp mot fortet ut ur skogen. Eventuellt ser de honom först när han kommit fram till palissadens öppning och tvekande kikar in. När de fått syn på honom och närmar sig, spricker han upp i ett tandlöst leende och presenterar sig som Joe, trapper. Han är klädd i pälskläder av björn, tvättbjörn och hare och har ett gammalt gevär hängandes över axeln samt en stor Bowiekniv instucken i bältet.

Ett stort frostigt skägg pryder hans härjade ansikte, han ser ut att vara i femtioårsåldern. Han berättar att han har sin bostad lite längre upp i bergen, att han jagar runt trakten och att han kommer till fortet några gånger om året för att sälja päls och kött och för att få lite sällskap och några klunkar riktig whiskey. Egentligen hade han inte tänkt komma hit förrän om några veckor men han såg ett tält ungefär två timmars promenad härifrån.

Det hör ju inte till vanligheterna att se ensamma tält ute i vildmarken mitt i vintern, så han undrade om det hörde till någon övning som soldaterna hade. Hursomhelst tyckte han det var bäst att underrätta vakthavande befäl om saken. Det märks att han är ensam större delen av året för han pratar mycket och kommer gärna in på små sidospår om björnjakt och fiske. Han erbjuder sig att följa spelarna till tältet så att de kan ta en närmare titt.

### HART FÖRSVINNER

Nu försvinner Hart. Tanken på tältet väcker minnen hos honom och han inser att det finns risk för ännu en personlighetsförändring. Personlighetsförändringen kommer dock strax efter det att han flytt.

Det finns många tillfällen då Hart kan försvinna. Han kan be att få fylla på sin vattenflaska i bäcken. Han skulle också kunna försvinna under det tumult som en stor tjäder åsamkar.

Det är viktigt att han är försvunnen innan spelarna kommit till tältet, eftersom de där kommer att upptäcka att Hart och Wilcox är samma person.

### EN FÄRD GENOM SKOGEN

Ifall de bestämmer sig för att ta sina hästar kommer de snart att inse att de är mer i vägen än till fördel. Det är långt till tältet, och till häst tar det över en timme. Vägen till tältet är snårig med mycket över- och undervegetation. Skräm gärna upp spelarna ordentligt genom att låta en stor tjäder flaxa upp rakt mot dem. Den som har stött på en arg tjäder glömmer det sent.

### ETT ENSAMT VITT TÄLT

Efter en trekvarts vandring kommer de fram till en liten glänta. Trappern ger sig av vidare och pekar inåt gläntan. I gläntan ligger ett ensamt litet vitt tält.



Det är helt tyst från det och det pågår ingen synlig aktivitet inuti. Denna scen kan bli väldigt spännande, men det finns givetvis inte någon i tältet. Inuti finns några filter, lite konserver och en bibel. Förutom dessa ting ligger det ett medaljetui mitt på tältgolvet.

#### EN HEMLIGHET UPPDAGAS

Det tar en liten stund att få upp etuiet, eftersom det är låst. Inuti finner de ingen medalj, men likväl en mycket intressant sak. Ett tidningsutklipp visar tydligt hur en sergeant tar emot en tapperhetsmedalj av en hög officer. Under bilden lyder texten:

*Sergeant Hart tar emot medalj för extraordinär insats i fält.*

Det tar inte så lång stund innan någon ser, att om man skulle lägga till lite skägg och magra mannen på bilden skulle det vara ”Michael Wilcox”.

#### VAD HÄNDER SEN?

Beroende på hur stämningen är i gruppen låter du dem antingen gå vidare till scen fem eller väntar med den till morgondagen. Är stämningen redan hätsk och uppriven är det lämpligt att gå till scen fem – är de fortfarande någorlunda sansade kan du vänta till nästa morgon.

En stund efter att spelarna återkommit från sin resa är det läge att dela ut **Handout 3**. Exakt när detta görs är inte viktigt, men det skall göras innan de upptäcker kassaskåpet i nästa scen.

Ingenting av intresse händer under kvällen, men de har säkerligen fullt upp med sig själva.



# Förvirringens timme

*Där allt ställs på sin spets för att slutligen dö ut och försvinna. Allt kontrasterar mot inget, och världen rämnar.*

## STÄMNING

Detta är scenariots sista kapitel. Tanken är att spelet mellan karaktärerna, med hjälp av de handouts som delats ut, skall tona upp till ett apokalyptiskt kaos, där alla skjuter mot alla, och där cirkeln sluts. Galenskap, frenesi och vrede skall genomsyra scenens slutskede uppe i gruvan.

## KASSASKÅPET

På morgonen eller eftermiddagen dagen tidigare upptäcker spelarna att dörren till officerarnas arbetsrum är öppen. I rummet kan också noteras att kassaskåpet står på glänt. Det är Hart som varit där under eftermiddagen/natten/morgonen för att hämta sprängämne till gruvan.

Det finns tre hyllor med saker på i kassaskåpet. På den understa hyllan ligger soldaternas personliga värdeföremål. Här finns klockor, foton på fästmör och familjer samt medaljer, även en del pengar. På den mellersta hyllan finns officiella papper, bokföring av matinköp, persedelutlämning, lönehandlingar och liknande papper. På den översta hyllan ligger löjtnantens tillhörigheter. Förutom diverse tråkiga officiella papper ligger här ett brev (**Paines Brev**) samt en liten och tung påse. I påsen ligger fin, rå silvermalm.

I brevet får spelarna reda på dels vad som hänt på fortet, dels att det är vattnet som är orsaken. Där berättas också om gruvans existens, varpå de förhoppningsvis beger sig dit. Om du vill kan du låta dem höra hur det mullrar uppiifrån skogen, när Hart gör sitt bästa för att spränga igen gruvan.

## VÄGEN MOT GRUVAN

I samma stund som spelarna beger sig mot gruvan byter du musik till den sista och avslutande **fjärde låten på Cd-skivan**. Spela denna med upprepning.

Genom ett tjockt lager av snö och genom slöjan som dragits för deras ögon av förgiftat vatten färdas de fem personerna längs med bäcken. Det blåser hårt och det är svårt att ta sig fram genom den oländiga terrängen.



Under vandringen eller ritten uppmed bäcken bryts spelet kort av för en tillbakablick på det sista som hände i fortet innan soldaterna och Hart begav sig upp till gruvan. Läs den högt, eller improvisera:

*"Mot gruvan!" Sergeantens röst ekar mellan matsalens väggar. "Rebellerna är på väg! Det är ert silver de vill ha. Era rikedomar. Era liv."*

*Ingen protesterar, ingen säger emot. Med ansikten fulla av ursinne och vild energi tar de sina vapen. De vet inte att de inte kommer att återvända då kvällen kommer, att detta språng blir deras sista. De är odödliga och osårbara. Endast Hart vet att de har fel.*

*"Mot gruvan!"*

#### LUKTEN AV KRUTRÖK

Efter en halvtimmes vandring till fots syns en öppning i en kulle framför dem. Öppningen är tydligt en utgrävd gruvgång, stödd av träpålar. En bit nedanför gruvöppningen rinner bäcken ut, som en smal ström vatten rakt ut ur berget. Det är både lite grumligt och skummande.

Inifrån gruvan ryker det ordentligt, och lukten av krut påminner om karaktärernas forna dagar på slagfälten i syd. Ge dem **Handout 4**, den sista. Lukten stärker viljan att döma och viljan att slåss en sista gång; slåss för sig själva, för nationen och för Gud. Utanför finns inget av intresse, en tom öppen glänta täckt av snö. I snön syns fotspår som leder in i gruvan.

Det torde vara uppenbart att allt väntar på dem i gruvan, lösningen, frälsningen, tryggheten och slutligen, döden. Svaret på alla deras frågor och svaret på den slutgiltiga frågan.

#### IN I DRAKENS KÄFTAR

Gruvan är kall och fuktig, röken ligger tjock och det är svårt att se längre fram än två meter. Gången är drygt en och en halv meter bred och ungefär lika hög. Det är helt tyst förutom deras egna fotsteg och röster.

När de kommit en bit in i gruvan hörs en explosion, gången lysas upp och marken försvinner under deras fötter. Efter ett fall på ca tre och en halv meter ligger de på ett hårt stengolv. Fortfarande rasar småsten ner uppifrån. Det är beckmörkt, deras lampor har gått sönder efter fallet, och även deras vapen har fallit dem ur händerna. Låt dem treva runt en liten stund innan någon får känna ett kallt människoansikte under sin hand.

## LJUSET I TUNNELN

Nästan direkt efter den makabra upptäckten, uppenbarar sig sergeant Hart i öppningen av hålet/raset längre upp. Hans fotogenlampa sprider ett starkt ljus, men inte tillräckligt för att de skall se alla lik runt omkring dem.

Med ett grinande leende ser han på dem, mycket olik den rädde man de, över ett dygn tidigare, räddat. Runt honom finns bara gruvdamm och krutrök och skapar bilden av att han ser ner på dem högt uppifrån mörka, ogenomträngliga moln.

*"Vattnet gjorde er inte galna", säger han, "ni hade ondskan i er redan långt innan ni kom hit. Jag dödade inte mina män – de gjorde det själva. Kriget skördar så många fler offer än de döda. Kriget har gjort oss alla mördare. Vi är alla förlorade – det finns ingen förlåtelse. Det är för sent att ångra sig nu."*

Vad som nu händer är oklart. Kanske får en spelare tag på ett laddat gevär och lyckas skjuta Hart där han står på klippkanten. Han ramlar då huvudstupa ner bland dem. Fotogenlampan krossas mot klippan, men ger upphov till en eldsflamma som för en kort sekund blottar tiotals lik nere i schaktet – liken av de försvunna soldaterna.

Om spelarna inte skjuter Hart kommer han att antingen försvinna därifrån, och slänga ner lampan på dem, så att ovanstående ändå händer, eller, om du tycker att stämningen kräver det, ta sitt liv.

## SLUTET

Förhoppningsvis urartar vistelsen och instängdheten i schaktet till att spelarna hoppar på varandra med alla tänkbara medel. Det finns ingen väg upp ur raset – det är omöjligt att klättra. Bredvid dem rinner den lilla bäcken, full av skummande kemikalier.

Oavsett hur många som lever när tumultet lagt sig, avbryter du och läser nedanstående text. I och med det är scenariot slut, men du kan även om du vill läsa de sista ord som finns med allra sist.

*Jag har legat på stengolvet i dagar, oförmögen att röra mig för annat än att lapa i mig av vattnet som snart kommer att ta mitt liv. Vattnet är det enda jag har, det enda som finns, det enda som spelar någon roll. Jag har slutat hoppas på att bli återfunnen, nu hoppas jag enbart på förlåtelse.*

*Mitt liv har inte blivit vad jag förväntade mig och inte beller min död. Så mycket jag skulle vilja göra – så mycket jag skulle vilja ha gjort. För galenskapen finns ingen ursäkt. För hatet finns bara tomheten. För syndaren lockar sömnen.*

*Trots mörkret finns kanske ljuset, finns kanske förlåtelse. Min blick är dimmig, men jag kan se det, som ett ansikte i fjärran. Ett leende.*





## SISTA ORD

Nedanstående kan läsas upp som en absolut avslutning. Det är kanske inte någon dum idé att som akompanjemang spela låt 1 på cd-skivan. Det ger en snygg inramning att både börja och sluta med samma musik.

*Det amerikanska inbördeskriget tog slut den 12 april 1865. Under de fyra år som kriget pågått hade över 650.000 man fått sätta livet till i kampen för frihet. Kvar stod en väntande nation, som då inte visste att krigen under de kommande 100 åren skulle döda fler än 100 gånger så många. Framtiden hade just börjat.*

S L U T

