

»OZ IS DROWNING!«

En undergångskampanj i retromiljö till Parallel Worlds av Anders Blixt

1. INLEDNING

“When man entered the atomic age, he opened the door to a new world.

What we may eventually find in that new world, nobody can predict.”

Dr Medford i filmen Them! (1954)

KAMPANJENS PREMISER

Alla civilisationer föds, växer och förfaller – och en dag når de sitt slut. Den här kampanjen är ett tankeexperiment hur undergången kommer till vår: hur fallet skulle kunna gestalta sig och lite grann om vad som sker sedan. Inspirationskällan är en katastrofroman från tidigt 1950-tal: John Wyndhams *The Kraken Wakes* (svensk översättning: *Vidundret vaknar*).

Den här kampanjen en utspelar sig i en cineastisk version av Australien. (»Oz« är ett gammalt smeknamn på landet.)

Populärkulturens Australien är ju välkänd bland svenskar via de många teveserier och filmer därifrån som har visats här, till exempel *Quigley Down Under*, *Törn fåglarna*, *Flygande doktorerna*, *Årens svärd*, *McLeods döttrar*, *Australia* och *Elefantprinsessan*.

Kampanjfröet är inte en kopia av vad John Wyndham skrev, utan bara allmänt inspirerat av hans bok, ty det är tänkt att varje spelledare ska bygga en egen version av civilisationens fall. Det gäller ju att överrumpla de spelare som har läst berättelsen och känner igen sig. Här används följande stämningssättande förutsättningar.

- Utomjordingarna är obegripliga och osynliga.** Under kampanjens gång ska de förbli gåtor: ingen kontakt, ingen kommunikation, ingen förståelse. De märks enbart genom vad de gör och vilka apparater de skickar ut. Ingen människa får någonsin veta hur utomjordingarna ser ut eller hurdan deras civilisation är.
- Människorna är i underläge.** Det finns inte mänsklig teknik som kan nå utomjordingarnas hemvist på oceanbotten. De kan avvärja alla försök att angripa med obemannade ubåtar och kärnvapen på sin hemmaplan. Kampanjen handlar inte om att besegra invadörerna, utan om att överleva en katastrof och kanske bygga en ny mänsklig civilisation som passar i en annorlunda värld.
- Läget är katastrofalt.** Frukansvärda händelser inträffar slag i slag och hela mänskligheten drabbas. Den här krisen kan inte bemästras, utan måste uthärdas.
- Det sker inga under.** Inga plötsligt vetenskapligt genombrott ändrar läget. Det blir inget lyckligt slut.
- Duglighet räddar liv.** Det här är en tid för hjältar i Jules Vernes anda, kompetenta människor som genom att satsa allt mildrar följderna lokalt eller regionalt av den globala katastrofen. Spelledaren bör belöna skicklighet och påhittighet för att locka spelarna att arbeta på det sättet.

Intrigen i *Vidundret vaknar*

Utomjordingar landar i världshaven och etablerar sig i de stora djupen, på ställen dit människor inte kan ta sig. Tydligt måste de leva under stort tryck. Sedan börjar de »terraforma« jorden efter sina önskemål, vilket vållar klimatkatastrofer och höjd havsytta. Romanen utspelar sig under cirka tio år med kalla kriget som bakgrund. Den paranoida misstron mellan väst- och östblocken skadar alla försök till samordnade åtgärder mot invadörerna.

John Wyndham använder flera bra grepp för att hålla upp spänningen:

- Huvudpersonerna är ett gift par, brittiska journalister som bevakar skeendena på sin radiostations uppdrag. Detta ger dem rimliga möjligheter att bevittna allehanda skräckinjagande händelser runt om i världen.
- Människorna får aldrig klart för sig vilka invadörerna är. Ingen kommunikation och inga möten förekommer, utan främlingarna märks bara genom sina »åtgärder«. Man reder aldrig ut vilken är deras hemvärld, även om man spekulerar att de kommer från det inre av Uranus eller Neptunus. De fysiska spår människor ser är troligtvis endast biologiska maskiner som utforskar ytvärldens kustkanter.
- Romanen slutar i ett frågetecken. Katastrofen är ett faktum, jorden ser annorlunda ut och en avsevärd del av mänskligheten har dött. Det är oklart vad som händer närmast, men huvudpersonerna har ett stilla hopp om återuppbyggnad.

Det här ger en katastrof i slowmotion, till skillnad från de civilisationsutplånande meteoritnedslag, epidemier eller kärnvapenkrig som är vanliga i science fiction.

KORT OM KALLA KRIGET

Den här texten ska inte tränga in alltför djupt i kalla krigets skeenden, eftersom hyllkilometrar av lärda böcker har dokumenterat epoken kors och tvärs. Använd gärna Wikipedia som introduktion till årtiondets bekymmer.

1950-talets politiska situation må verka överspänd för en nutida läsare, men paranoian och krigsrädslan var ständigt närvarande. Fred må råda i Europa efter det grekiska inbördeskrigets slut kring 1950, men Asien drabbas av flera väpnade konflikter, till exempel Koreakriget 1950-53, Frankrikes Vietnam-krig 1946-54 och det maoistiska upproret i Malaya 1948-60. Israel utkämpar ständiga skärmytslingar med Egypten, Jordanien och Syrien 1948-56.

Sovjet präglas av stalinismens paranoia, medan folk i väst ser östblocket, vilket denna tid inkluderar Kina, som ett existentiellt hot. Båda sidor viftar med kärnvapen i sin retorik (se *brinkmanship* i engelska Wikipedia), även om militärens förslag på atombombsinsatser i Korea eller Vietnam avvisas av de civila regeringarna på politiska grunder. USA:s strategiska plan för tredje världskriget (se *Operation Dropshot* i engelska Wikipedia) går ut på att snabbt ödelägga Sovjet och Kina med konventionella och nukleära flyganfall. Sovjet har snarlika planer för Västeuropa, medan ett nordpolskorsande flygangrepp mot det avlägsna USA antagligen skulle bli svårt att genomföra framgångsrikt.

Mänskligheten har nyligen genomlevt två världskrig och ett tredje verkar stå för dörren. Politiker i gemen har en mer avspänd attityd till krigföring än senare. Till exempel väcker den amerikanska interventionen i Korea 1950 betydligt mindre harm hemmavid än Vietnam-insatserna 15-20 år senare. Alltså, en rejäl felbedömning i Kreml eller Vita Huset och Europas städer börjar brinna igen.

Vidare ägnar sig stormakternas underrättelsetjänster åt hemliga operationer runt om i världen för att motarbeta vad man uppfattar som »fiendens komplotter«. Detta sträcker sig från spionage via lönnmord till statskupper. Missbedömningar och hänsynslöshet gör att sådana projekt ofta går snett eller vållar elände för vanligt folk i de berörda länderna. Till exempel drabbas Guatemala och Iran av CIA-ledda kupper som motiveras med anti-sovjetiska argument, medan den demokratiska regeringen i Prag störtas 1948 genom det inhemska kommunistpartiets sovjetstödda våld och intriger.

Utomjordingarnas ankomst vrider givetvis världshistorien i en ny riktning. Många konflikter – till exempel Suez-kriget och Ungern-upproret i oktober 1956 eller de många sovjetisk-amerikanska grälen om Berlin under 1957-62 – kanske inte inträffar. Men sedan årtionden är misstron mellan Sovjetblocket och väst så djup att det är praktiskt taget omöjligt för dem att samarbeta även när jorden är på väg mot en global katastrof. (Se uppslagsordet *X Article* i engelska Wikipedia. Det är en berömd amerikansk analys från 1946 av Stalinregimens inställning mot väst. Den förklarar tydligt vilka problem USA:s utrikesdepartement anser ligga på bordet.)

2. ÄVENTYR »DOWN UNDER«

Staten *Commonwealth of Australia* består av Australien, Tasmanien, en del utliggande ögrupper (t.ex. Julön och Cocos-öarna), kolonierna på östra Nya Guinea och i Bismarck-arkipelagen, samt ett omtvistat anspråk på en avsevärd del av det obefolkade Antarktis. På 1950-talet är Australien en intressant blandning av europeisk modernitet i kuststäder som Sydney och Melbourne och rustik lantlighet i inlandets ödsliga »outback«. Den stora variationen gör att äventyr kan bli allt från urbana spionthrillers till moderniserade westernfilmer eller monster-action.

Australien deltog genom sitt medlemskap i brittiska samväldet i andra världskriget och skickade trupper till bland annat Nordafrika och Grekland 1940-41, Nya Guinea 1942-45 och Borneo 1945. Under 1940-41 strök tyska örlogsfartyg runt dess kuster på jakt efter handelsskepp. Från 1942 bombade japanskt flyg, baserat på Bali, staden Darwin på nordkusten upprepade gånger.

Efter andra världskriget öppnar den federala regeringen gränserna för europeiska invandrare. Många briter, greker, cyprioter och nederländare tar chansen att starta ett bättre liv. Bakom invandringsreglerna finns en önskan om ett »White Australia«; på 1950-talet är denna attityd vida spridd och tämligen okontroversiell. På samma sätt är diskrimineringen av landets aboriginer något som de flesta ser som självklart.

Australien är en betydelsefull aktör i kalla kriget. Folk i gemen stöder landets täta band med USA och Storbritannien. Landet står värd för brittiska kärnvapenprovsprängningar och missiltester i bland annat Woomera (se platsbeskrivningen på engelska Wikipedia). När kinesiska maoister inleder gerillakrig i det brittiskstyrda Malaya 1948, skickade Australien dit små styrkor till kolonialregeringens hjälp. När Nordkorea anföll Sydkorea 1950, bidrog Australien med marktrupp och flyg inom den FN-allians som stred på sydsidan.

Sovjet bedriver därför en hel del spionage i landet (se *Petrov Affair* på engelska Wikipedia). Den australiska regeringen är öppet fientlig mot alla slags kommunism och försöker till och med förbjuda det inhemska kommunistpartiet. Motsättningarna leder till de diplomatiska förbindelserna mellan länderna periodvis upphör.

SPELARROLLERNA

»THE GOVERNMENT MEN«

Australien är en union med flera delstater. Det innebär att lagstiftning, polis och rättsväsende i stor utsträckning sköts på delstatsnivå. Unionsparlamentet i Canberra har begränsade nationsövergripande befogenheter. De federala organisationer som står till SL:s förfogande i en äventyrlig kampanj blir därför få: underrättelsetjänsten ASIO (*Australian Security Intelligence Organisation* som både sysslar med utrikesspionage och inhemskt kontraspionage), federala kriminalpolisen CIB (*Commonwealth Investigations Branch*, en organisation med färre än 100 anställda) och krigsmakten.

JOURNALISTER

En annan strategi är använda journalistiken som redskap. Vid denna tid finns ingen dagstidning för hela landet (en sådan kommer först 1964), men spelledaren kan skapa en fiktiv Sydney-baserad morgontidning – *The Morning News* – som finansierar undersökningar av de märkligheter som är på gång. Chefredaktören lejer en grupp äventyrare som beger sig än hit och en dit på jakt efter scoopen.

PRIVATSPANARNA

En tredje metod är att låta en förmögen person, till exempel en multimiljonär som dragit sig tillbaka från affärerna, sponsra en grupp privatspanare. Sponsorn har blivit misstänksam när alltför mycket konstigt har skett och han tror att regeringen försöker tysta ner vad som egentligen är på gång. Därför låter han sammankalla äventyrare med skilda bakgrunder och ger dem i uppdrag att lista ut vad som är på gång. Operationen kallas *Project Minerva*.

PARALLEL WORLDS-IDENTITETER

En äventyrargrupp bör rymma *äventyraridentiteter* och *färdigheter* av mycket olika slag med tanke på vilka slags äventyr kampanjen kan innehålla, t.ex. vildmarksvandringar, spionage i stadsmiljö, dykning, flygfärder, sjöresor. I nödfall får spelledaren tillföra spelledarpersoner med vitala specialkunskaper.

Tänk på att en avsevärd del av Australiens manliga befolkning deltog som soldater i andra världskriget, så rollpersoner som är mellan 35 och 55 kan ha omfattande militära kunskaper som en naturlig del av sin bakgrund.

Gruppen behöver till exempel:

- en *pilot* som ansvarar för resor hit och dit i det vidsträckta landet (se äventyrsfrö 3A)
- en *detektiv* som sköter spaning och utredning i stadsmiljö
- en *sjukvårdare* som räddar livet som de som skadas i tjänsten (se eventuellt äventyrsfrö 3B)
- en *soldat* som hanterar närskydd och vapen
- en *zoolog* som undersöker de märkliga varelser som dyker upp eller deras spår
- en *ingenjör* som studerar eventuella tekniska fynd
- en *bushwalker* som ser till att gruppen överlever i Australiens karga outback (se äventyrsfrö 3C)

KATASTROFENS FEM FASER

Ett lämpligt upplägg är att låta spelarrollerna inledningsvis bevittna märkliga händelser som följer på utomjordningarnas ankomst och att låta de federala myndigheterna gripa in efter hand och börja organisera grupper som ska möta den smygande katastrofen. Här finns det plats för alla möjliga slags kvinnor och män med specialkunskaper inom vetenskap, vildmark, polisarbete, krigföring, med mera. Utomjordingarna, naturen och det fiendliga politiska blocket är antagonister och spelarna får svårt att förutse vilka problem som dyker upp och vilka som är vänner eller fiender.

1. OBSERVERA

Kampanjens första steg handlar om att spelarrollerna observerar utomjordingarnas ankomst utan att veta vad det handlar om. Detta sker till havs i civila eller militära fartyg eller i flygplan. Märkliga ljusfenomen faller från skyn ner i havet. Om man kontrollerar mot sjökort så rör det sig alltid om platser där oceanen är djup. Ufos är en omtalad företeelse sedan 1947 så det är inte orimligt att göra en utomjordisk koppling.

2. UPPLEVA

Utomjordingarna är nästan lika okunniga om oss människor som vi är om dem. Därför börjar de utforska oceankusterna med biologiska »robotmaskiner« för att skaffa kunskap om den nya hemvärlden. Spelledaren bör låta invadörerna använda olika metoder som förbryllar spelarna och sporrar dem att försöka erövra utomjordiska föremål. Några tänkbara utforskningsmanickor är biologiska konstrukter (dvs renodlade monster) eller fjärrstyrda ballongfarkoster som beger sig inåt land. Vapen kan fungera med högtryck eller grymma tentakler. Se gärna till att det här blir riktigt otäcka ting; de är inte oförstörbara, men det bör krävas en hel del ansträngning för att oskadliggöra dem.

3. FÖRSTÅ

Nästa steg blir att spelarrollerna försöker begripa vad som håller på att hända genom insamling av fakta, sammanställning och analys. Detta leder till en begränsad insikt i vad som verkligen är på gång. Detta leder i sin tur till att beslutsfattare börjar ta fram program med åtgärder för att ta itu med problemet. Men strax blir det värre på helt andra sätt...

4. DRABBAS

Världen börjar drabbas av naturkatastrofer. Oceanströmmarna byter kurs, polarisarna smälter, klimatet förändras, havsytan stiger, kusterna översvämmas, hamnstäder uppslukas av havet. Det blir missväxt och hungersnöd, våldsamma oväder på oväntade ställen och farsoter. Flyktingströmmar sätts i rörelse och svaga stater faller sönder. Men allt detta sker gradvis under flera år.

I Australien drabbas de stora kuststäderna av oväder och stigande vatten. Befolkningen flyr uppåt bergen och inåt landet. Inlandets klimat förändras, ibland till det regnigare och ibland till det stormigare.

Indonesien drabbas hårdare, särskilt det tätbefolkade Java, och en ofantlig båturen flyktingström drar söderut mot det glesbefolkade Australien som verkar stå mer stabilt i kaoset. De här människorna är egentligen inte välkomna till ett land som plågas av våldsamma klimatsvängningar, men vad kan australierna göra för att stoppa dem.

5. ÅTGÄRDA

Den stora utmaningen under de pågående katastroferna blir att utveckla och driftsätta metoder och projekt som lindrar skadeverkningarna: att rädda liv och inleda återuppbyggnaden. Kunskap och teknik är de arbetsredskap som står till buds. Man måste till exempel skydda vital infrastruktur från kollaps för framtida bruk, till exempel kraftverk och gruvor. Kampanjen når en naturlig slutpunkt när havet slutar stiga (30-50 meter över den gamla nivån) och eländet så att säga planar ut. Världen befinner sig i ett nytt jämviktsstillstånd och där börjar en ny tidsålder.

FÖRVECKLINGAR

Under kampanjsteg 1 till 3 är kalla kriget en ständig källa till förvecklingar. Många frågor kommer att stötas och blötas i Australien. Är allt det här egentligen en sovjetisk komplott? Samarbetar Kreml med utomjordingar? Hur kan Maos Kina utnyttja allt det här till sin fördel? Finns det KGB-mullvadar i vår organisation som läcker vår kunskap till Moskva? Bara spelledaren vet.

Att smyga in en CIA-mullvad som spelarroll i äventyrsteamet kan bli en elegant twist. Australien och USA må vara allierade, men under det kalla kriget spionerar även vänner på varandra. Och det är lättare för en amerikan att låtsas vara australier. Många tjänstgjorde ju här 1942-45 och lärde känna landet ordentligt.

När steg 4 börjar överväldigas världens samtliga regeringar av händelseutvecklingen. Alla gamla problem förlorar i betydelse när helt nya hotar att uppsluka mänskligheten.

TEKNIKTANKAR

1950-talets teknik är välbekant för nutida gamers. Det vi förknippar med ett modernt samhälle finns, om än i primitiv form: svartvit TV, transistorradio, gigantiska hälkortsstyrda datorer, bilism, transocean flyglinjer, global radiokommunikation, och så vidare. Rymderan är i vardande och teknologikutvecklingen inom fältet går rasande fort: Werner von Braun designar raketer i USA och Sergej Koroljov i Sovjet. Atomubåtar korsar i och för sig världshaven strax under ytan, men de stora havsdjupen är fullständigt okända regioner.

Här är några punkter som är av betydelse när spelledaren bygger australiska äventyr.

- Radiokommunikation är betydelsefullt i Australiens outback, eftersom farmer och bosättningar ligger så glest att det inte rimligt med telefoni. Farmerna har stationära kortvågsanläggningar med lång räckvidd. Walkie-talkies finns också, fast då med räckvidd på bara några kilometer.
- I vildmarken är det också vanligt med slitna terrängfordon från andra världskriget, inköpta för en billig penning som militärt överskott. Därute lär sig även trettonåringar att köra bil.
- Bushpiloter använder gärna robusta enmotoriga plan som Noorduyn Norseman eller De Havilland Beaver. För långa havsfärder är amfibieplanet Consolidated PBY Catalina ett gott val; det finns många sådana veteraner från andra världskriget i civil tjänst. (De här tre modellerna beskrivs i detalj på engelska Wikipedia.)
- Flygande doktorerna arbetar i outback sedan många år. Det går alltså att ordna fram läkarvård på ett par timmar även långt ute i vildmarken förutsatt att man har fungerande radiokommunikation.

»UNIDENTIFIED FLYING OBJECTS«

Seriösa funderingar om civilisationer på andra planeter dyker upp bland astronomer i mitten av 1800-talet, när de börjar få grepp om hurdana jordens syskon i solsystemet är. HG Wells skriver den bästsäljande romanen *Världarnas krig* före första världskriget; den är en kritik av den europeiska kolonialismen i form av en marsiansk invasion av Storbritannien. De första UFO-observationerna

rapporteras i amerikanska media strax efter andra världskriget. Det är upp till spelledaren att avgöra hur mycket av sådana skrivelser som handlar om utomjordingarnas rekognoscering före invasionen och hur mycket som är tidningsankor.

Under 1950-talet är dock fältet UFO-studier ofta hemvist för knäppskallar och skojare. Många bedragare publicerar böcker om sina möten med representanter från överlägsna marsianska eller saturniska civilisationer, och redogör för vilka varningar dessa har givit om vår världs problem i kärnvapnets tidsålder. Detta gör att en västerlänning som säger sig ta UFO:n på allvar lätt kan klassificeras som en stolle. Alltså kräver det handfasta bevis för att allmänheten ska godta att jorden faktiskt har invaderats av utomjordingar.

Å andra sidan, många länders flygvapen tar UFO-frågan på allvar och driver ambitiösa hemliga studier av sådana observationer. Det handlar nog mest om kallakrigsoro: »Är det här fenomenet egentliga superavancerade flygfarkoster från andra sidan järnridån?» Därför är många militära organisationer mer välinformerade om UFO:n än civilister, men det krävs trovärdiga foton och materiella fynd för att övertyga flygvapenofficerare om att något farligt är på gång.

Vid den här tiden finns det en tydlig intellektuell gräns mellan astronomer, som studerar universum, och rymdtekniker, som bygger raketer och sonder. De har helt enkelt olika sätt att relatera till kosmos. Astronomerna har bristfälliga kunskaper om förhållandena på solsystemets andra planeter, eftersom de saknar mätdata. Venus är nästan helt okänd på grund av sitt maskerande molntäcke. Mars vet de mer om, även om de inte är överens om vilken slags atmosfär den har eller hur kallt det är på ytan. Uppfattningarna av Merkurius är gravt felaktiga. Astronomer i gemen är dessutom ett konservativt släkte, så de avfärdar UFO:n som feltolkade observationer av normala naturfenomen, hallucinationer eller bedrägerier.

3. ÄVENTYRSFRÖN

Det här kapitlet innehåller några äventyrsfrön som visar hur en spelledare kan starta kampanjen. Här finns några av de första indirekta mötena mellan människor och utomjordingarna. Här kan spelarna gradvis komma att inse vilket hot mänskligheten står inför. Fröna är kortfattade och det faller på den enskilda spelledaren att bygga ut dem till fullfjädrade äventyr. Blanda gärna action och mysterielösning för att skapa varierande stämning.

ATT HITTA LEDTRÅDAR

Ofta är det viktigt att spelarna hittar vissa ledtrådar för att ett äventyr ska gå framåt. Om de sätter av ordentligt med tid och använder rätt färdighet, lyckas de automatiskt. Ett misslyckat färdighetsslag innebär bara att det tar längre tid.

3A. M/S CELESTINAS GÅTA

UPPDRAGET

Det australiska handelsfartyget *M/S Cestina* har råkat illa ut. Igår morserade dess telegrafist en nödsignal från position i Indiska oceanen mer än tusen kilometer väster om Perth. Meddelandet talade om brand om bord och avbröts plötsligt.

Spelargruppen ska undersöka vad som har hänt och flyger ditåt i en *Catalina*.

VAD HAR HÄNT?

Cestina var på väg från Perth, Australien, till Durban, Sydafrika, med en last med köttkonserver och vetesäckar när färden avbröts. Bitar av en värmesköld lossade från en rymdfarkost på väg ner mot Indiska oceanen och träffade henne med kraften av en granat. Fartyget fick allvarliga skador och en eldsvåda utbröt, men hon flyter fortfarande.

Cestina är ett så kallat Liberty-fartyg från andra världskriget. Modellen, som beskrivs på engelska Wikipedia, massproducerades i USA för att frakta krigsmateriel till Storbritannien och Australien. Efter kriget såldes många till små rederier runt om i världen. Befälhavare är australiern Anson McDonald, en luttrad veteran som sett tjänstgjorde på konvojtraden Kalifornien – Australien under andra världskriget. Hans besättning består av australier och malajiska kineser.

LÄGET PÅ PLATS

Efter fem timmar i luften nalkas *Catalinan* den plats där *Cestina* borde finnas. Efter en stund hittar spelarrollerna det uppenbart brandskadade skeppet drivande för vinden med 10 graders slagsida åt babord. Hon svarar inte på anrop och ingen besättning syns. Flera livbåtar saknas.

Om äventyrarna bordar skeppet upptäcker de att hon har övergivits i all hast. Den brand som rasade ombord verkar ha sloknat av sig själv. Förliga lastrummet är illa åtgånget. Något föremål har med stor kraft slagit genom luckan och sedan vållat en brand i spannmålsäckarna. Kaptenen måste ha beordrat besättningen att spruta ner vatten för att bekämpa elden.

Om äventyrarna utför flygspaning, hittar de efter en timme de tre saknade livbåtarna, sammanbundna med linor. Ombord finns besättningen.

Bok- och filmtips för spelledaren

Utöver *Vidundret vaknar* är följande inspirationskällor värda att titta på i samband med äventyrsbygge:

GURPS Atomic Horror (Steve Jackson Games) är en systemlös rollspelsfaktabok som förklarar det mesta en spelledare behöver veta om kampanjer i 1950-talsmiljö.

The Thing from Another World (producent Howard Hawks) är en SF-film från 1951 där en isolerad polarforskningsanläggning hemsöks av ett utomjordiskt monster. Till skillnad från de flesta andra monsterfilmer från den tiden är den fortfarande sevärd. Filmen fångar tidsandan och visar upp dåtida teknik. Mycket av filmen finns på Youtube.

Razorback (regi Russell Mulcahy) är en australisk skräckfilm från 1980-talet som utspelar sig i outback och handlar om mord, brutala lantisar, och vildsvinsmonster.

The Horror in the Heights (Arthur Conan Doyle) är en skräck/SF-novell som beskriver en pilots fatala möte med okända luftvarelser. Redogörelsen i pilotens loggbok kan lätt föras över till undervattensmiljö och introduceras som en ledtråd för spelarrollerna. Berättelsen finns på Project Gutenbergs sajt, där den ligger i novellsamlingen *Tales of Terror and Mystery*.

Två års ferier (Jules Verne) skildrar om en grupp äventyrliga ungdomar som lider skeppsbrott i det karga södra Chile och blir strandsatta på en ö i två år. De tvingas bland annat tampas med pirater, Vedermodorna kan ge inspiration för äventyr under katastrofens fas 4 och 5. Boken finns på svenska Wikisource.

Det svenska rollspelet *Wastelands* (Lancelot Games) innehåller en hel del nyttig information om efterkatastrofen-miljöer i allmänhet. Börja med att titta på det material som finns på Rävspels sajt (www.rollspel.com).

LEDTRÅDAR

Spelledaren kan under detta äventyr tillhandahålla bland annat följande ledtrådar:

- a. En noggrann undersökning av det brandskadade lastrummet leder till man hittar små fragment av ett okänt material (en högteknologisk keram – sådana ämnen är föga kända på 1950-talet).
- b. Besättningsmännen kan berätta om hur de observerade en spektakulär meteor störta mot havet när förliga lastrummet drabbades av en explosion. Veteraner från kriget tycker att händelsen påminde om ett granatnedslag. När branden inte ville slockna och elsystemet gick ner, beordrade kaptenen besättningen till livbåtarna.

KOMPLIKATIONER

Notera att det inte är trivialt att till havs ta sig ombord på ett handelsfartyg från de uppblåsbara jollar som finns ombord på Catalinan. Skrovsidorna är höga och kala. Låt spelarna själva fundera ut en lösning på problemet.

3B. POLARSTATION ZULU SVARAR INTE!

UPPDRAGET

På 1950-talet har polarforskningen lämnat den heroiska tidsålder som kännetecknades av djärva expeditioner under män som Shackleton, Amundsen och Byrd. Istället är forskningsarbetet rutinmässigt, om än utfört under svåra förhållanden. Australien upprättade 1949 forskningsstation Zulu på den kustregion landet gör anspråk i Antarktis. Där studerar vetenskapsmän från landets universitet sådana saker som glaciärer, sälar och pingviner. Besättningen består av cirka 30 man.

Zulu står i kontakt med omvärlden via kortvägsradio och besöks ett par gånger under den varma årshalvan av underhållsfartyg som skeppar in förnödenheter och byter ut stationens besättning. Men nu svarar stationen inte på anrop. Spelargruppen får i uppdrag att undersöka och flyger söderut med en Catalina. De har med sig ritningar och besättningslista för anläggningen.

Polarstation Zulu består av ett halvdussin byggnader uppställda på en någorlunda isfri strandsträcka på säkert avstånd från havet. Anläggningen är professionellt byggd och kan knappast skadas av väder och vind. Det finns backupgeneratorer och reservdelar på plats så tekniska problem skulle knappast slå ut kommunikationerna. Därför bör något allvarligt ha hänt.

VAD HAR HÄNT?

Så är också fallet: Zulu har utsatts för en överrumplande nattlig undersökningsråd från havsdjupet. Biologiska maskiner kom upp ur havet för att dokumentera mänsklig teknik. Utomjordingarna är i en fas där de utforskar mänskligheten och försöker förstå vilket hot vi skulle kunna utgöra mot dem och hur vi på bästa sätt kan neutraliseras. Stationen förstördes snabbt, de flesta människorna dödades och några få lyckades fly inåt land i kaoset. Det finns inga foton eller annan dokumentation av vad som skedde.

LÄGET PÅ PLATS

När äventyrarna anländer till polarstation Zulu finner de en ödelagd anläggning med 25 döda kroppar. Saker som radioapparat och generatorer är bortplockade – en del med våld, en del utan. De döda är sönderslitna av tentakelvåld eller spetsade med det slags sår som vållas av harpuner.

Besättningen hade fem australiska armégevär som främst var avsedda för jakt. Dessa saknas nu, men måste ha använts i striden med tanke på de tjuotals tomhylsor som finns i de byggnader där besättningen barrikaderade sig.

LEDTRÅDAR

Spelledaren kan här tillhandahålla bland annat följande ledtrådar om utomjordingarna:

- a. Stationsbesättningens dödsätt visar på vilken vapentechnik som utomjordingarna för närvarande anser lämplig att utnyttja. (Här fanns inga långdistansvapen, eftersom de för närvarande inte har några som fungerar väl utanför havsdjupen. Deras maskiner har starka greppentakler och kan skjuta ut harpunliknande spjut med stor kraft.)

- b. De biologiska maskinerna använder något slags snabb snigelliknande metod för att förflytta sig på marken, inklusive slemmiga utsöndringar. Spåren leder upp från stranden, in i stationsruinernas oreda och tillbaka ner i vattnet. De kan eventuellt observeras på havsbotten och försvinner då ner på alltför stora djup.
- c. Det som saknas i stationen är enbart stor teknisk utrustning och armégevären, apparater som utomjordingarna vill undersöka.
- d. Det finns inga rester efter utomjordingarna. (Eventuella trasiga maskiner tog man med sig ner i havet. Utomjordingar är säkerhetsmedvetna.)
- e. Fem man saknas. De har flytt i panik och kan eventuellt spåras upp i den isiga vildmarken ovanför kusten. Huruvida någon har överlevt och kan lämna en ögonvittnesskildring är upp till spelledaren – det beror på vad som passar i hennes planer för kampanjen.

KOMPLIKATIONER

En möjlig komplikation är att spelledaren låter det sovjetiska polarforskningsfartyget *Akademik Barazin* anlända till platsen medan spelarna håller på med sina undersökningar. Moskva har förstått att polarstation Zulu har råkat ut för något allvarligt och vill också undersöka vad som skett. Den starka misstron mellan Australien och Sovjetunionen medför dock att fartygsofficerarna är överdrivet misstänksamma – särskilt om spelarrollerna arbetar åt det privata *Project Minerva* – och därför inte särskilt villiga att samarbeta eller hjälpa till. Men detta är ett civilt statligt fartyg och kaptenen tillgriper därför bara våld mot australierna om det verkar som dessa utgör ett direkt hot.

3C. RAZORBACK?

UPPDRAGET

Razorback är ett ursprungligen amerikanskt slanguttryck för vildsvin. Ordet har krupit in i den moderna australiska legendfloran där det kan beteckna ett gigantiskt våldsamt vildsvin som är mer eller mindre immunt mot kulor.

Under den geologiska epoken pleistocen, när jordens klimat styrdes av istiden och Australiens ekosystem därför såg annorlunda ut än idag, levde där den gigantiska rovödlan Megalania, en reptilvärdens tiger, men den dog ut strax efter människans ankomst till kontinenten. Djuret var kanske 4½ meter långt med en vikt på 300 kg. Alla sentida skildringar av möten med sådana rovödlor avfärdas som bluffmakeri av seriösa zoologer. En del razorback-berättelser kan kanske betraktas som varianter på samma tema.

Vare det nu hur som helst med detta – i den här kampanjens 1956 har det kommit in flera oberoende och hyfsat trovärdiga observationer av något rovdjursmonster från norra Australiens outback. Under normala förhållanden skulle detta ha avskrivits som en bluff, men med tanke på alla andra konstiga saker som har hänt nyligen får spelargruppen i uppdrag att undersöka rapporterna på plats.

VAD HAR HÄNT?

En ballongliknande utomjordisk undersökningsfarkost har landsatt en markgående maskin för att ta prover av lokal geologi, flora och fauna. Flygfarkosten havererade sedan i ett plötsligt oväder. Markmaskinen försöker nu ta sig mot havet för att kunna föra sina prover tillbaka till undervattensbasen. Även om maskinens styrsystem är någorlunda intelligent och ser till att den bara rör sig diskret nattetid, har den observerats av enstaka aboriginer och vita i den aktuella outback-regionen och detta har gett upphov till rykten om att en razorback-best siktats.

LÄGET PÅ PLATS

I vildmarken finns en kraschad utomjordisk flygmaskin och en fungerande markmaskinen. Det gäller för spelarrollerna att lokalisera dem och få dem med sig tillbaka så att de kan studeras av experter. Detta kräver att spelarrollerna aktivt söker av terrängen från luften och att de letar reda på de ögonvittnen som är kända och intervjuar dem. Ju längre tid detta tar, desto längre bort hinner markmaskinen förflytta sig. Det är därför rimligaste att spelledaren låter spelarrollerna hitta luftmaskinsvraket först.

KOMPLIKATIONER

Det finns enstaka mänskliga vittnen som kan ge information, men vad de har att berätta är delvis motstridiga skildringar (så är det alltid i utredningar av det här slaget) och ingen har förstått vad det egentligen handlar om. Det flesta tolkar vad de har upplevt i form av jordiska företeelser, som en razorback, ett militärt experiment eller en sovjetisk komplott mot landets säkerhet. Att prata om UFO:n är socialt olämpligt bland de här australierna; den som gör så blir lätt klassad som en stolle.

Aboriginska vittnen kan vara ovilliga att samarbeta helt enkelt för att de är misstänksamma mot vita personer som representerar överheten. De är ju vana vid att vara måltavlor för förakt och diskriminering. Vidare så tolkar de allt som de har sett genom sina »kulturella glasögon«. Här är det ingen som hänvisar till Sovjetunionen eller UFO:n, utan de uppfattar företeelserna som antingen australiska militära påhitt eller som monster ur den egna legendfloran.

Den australiska militären är inte öppen att diskutera hemligheter med civilister, så icke-militära äventyrare kan få det svårt att skaffa klara besked huruvida det här är ett militärt experiment som har gått snett eller inte.

LUFTMASKINSVRAKET

Det här bör vara första gången äventyrarna hittar ett någorlunda välbevarat exemplar av utomjordingarna teknologi. Luftmaskinen är en biologisk apparat, en blimp (en liten mjukskrovd »zeppelinare«) med två rader om åtta vingar för framdrivning och med fyra par kraftfulla griporgan på undersidan, där den kan hålla extern last pressad mot sin kropp. Kroppen består huvudsakligen av en 20 meter lång tubformad gasblåsa som fylls med vätgas framställd av körtlar. Framtill finns ett huvudliknande utskott med syn- och hörselorgan, inklusive sonar för arbete i mörker.

Luftmaskinen kastades till marken av ett plötsligt åskväder och »omkom«. Den är delvis söndertrasad och vätgasen har läckt ut. Det blir därför svårt för en biolog att få ett komplett intryck av hur den fungerade i oskatt skick.

MARKMASKINEN

Den markgående maskinen är i praktiken ett monster som måste besegras på ett någorlunda icke-destruktivt sätt för att kunna ge värdefulla underrättelser om fienden. Givetvis går det att slå ut den med en bazooka, men då blir det bara slamsor kvar.

- **Utseende:** Cirka tre meter lång med spolförmad kropp. Framtill och baktill finns huvudliknande utskott med syn- och hörselorgan, inklusive sonar för arbete i mörker. Sex kraftfulla ben för gång. Maxfart som en galopperande häst. Ett tentakelpar i var ände för undersökning. Fyra förvaringspungar för »fynd« under buken. Maskinen störs inte av mörker, rök eller dålig sikt.
- **Vapen:** Markmaskinen är »programmerad« att skydda sig själv mot eventuella fiender. En attackarm med huggklo var ände för närskydd. Ett sprutorgan på ryggen som kan spruta stora droppar av starkt lösningsmedel upp till tjugo meter bort; 360 graders skottfält. Lösningsmedlet angriper kroppsvävnaderna på jordiska varelser och vållar snabbt fruktansvärda sår. Tygkläder utgör inget skydd.
- **Speldata:** attack +6; skada +3 (klo) och +3 (frät); försvar +3; KP 15; huden räknas som läderrustning.