

ETT STATLIGT ÄRENDE I NORR:

De försvunna
soldaterna

TOPPEMILIGT



KUTULU

Ett lovecraftskt äventyr av Moa Frithiofsson

ETT STATLIGT ÄRENDE I NORR:

De försvunna soldaterna

ETT LOVECRAFTSKT ÄVENTYR TILL KUTULU AV

MOA FRITHIOFSSON



URVERK
Speldesign



SPINDELKUNGEN
FÖRLAG

FÖRFATTARE

Moa Frithiofsson

PROJEKTTLEDARE OCH LAYOUT

Mikael Bergström

ILLUSTRATIONER

Inlaga: Alf Joakim Persson, Fredrik Olsson. Kartor: Moa Frithiofsson.

Omslag: Enmanuel Martinez. Logotyp Kutulu: Johan Nohr.

TACK

Sara Hansson och Ylva Frithiofson för utlån av böcker.

Mats Spett vid Kiruna Kommun för hjälp med karta över Kiruna.

KOMMENTARER OCH ÅTERKOPPLING

Isak Ström, Charlotta Lundborg, Axel Widén, Joakim Andersson, Mikael Bergström, Per Nordén, Gabrielle De Bourg, Krister Svanlund, Kristoffer Warnberg, Andreas Mikko, Amanda Stenback, Selma Rahem.

REDIGERING OCH KORREKTUR

Kathrin Hagmaier

KORREKTUR

Lucas Falk, Johan Gudmundsson, Jonathan Janke, Daniel Lundahl, Nils-Erik Naucclér, Sebastian Pagmert, Kristian Svanlund, Daniel Andersson.

SPELTESTARE

Svartviken Rollspelspodd, Anna Sandberg, Kristoffer Warnberg, Krister Svanlund, Pernilla Sparrhult, Vi Spelar Rollspel, Axel Widén, Mikael Medin, Anneli Tunberg, Josefin Larsson, Karl-Simon Frithiofsson, Mathias Bylund Frithiofsson.

Konstnärliga friheter har tagits med gestaltningen av Kiruna och LKAB i äventyret.

Detta verk, inklusive alla illustrationer, är licensierat under Creative Commons Erkännande 4.0-licens. Licenstexten finns i sin helhet tillgänglig på <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.sv>.

Tryckt via Publit 2018, ISBN 978-91-978488-4-8

Innehåll

Introduktion.....	5
Bakgrund.....	7
Viktiga personer.....	17
Berit Rasks genomgång.....	29
Utredningen.....	31
Avslutningen.....	47
Efterspel.....	53
Appendix A: Ledtrådarna.....	55
Appendix B: Brytpunkter.....	60
Appendix C: Vidare läsning.....	61

INTRODUKTION



Året är 1947 och världen håller fortfarande på att återhämta sig efter andra världskriget. Den provisoriska militärregeringen i den amerikanska ockupationszonen i Tyskland har lämnat in en ansökan till det svenska Utrikesdepartementet om att få hem kropparna efter 43 stupade tyska soldater som begravts utanför Kiruna under kriget.

Men gravarna står tomma.

Den svenska regeringen skickar upp en utredningsgrupp från Stockholm (rollpersonerna) för att undersöka situationen och lokalisera kropparna. Det hela är en oerhörd politisk olägenhet som behöver hanteras fort, smidigt och helst så diskret som möjligt.

BAKGRUND



Två sanningar

Det här äventyret har två möjliga spår. Det är upp till dig som spelledare att välja vilket av spåren som faktiskt är sant. Du kan välja att slå fast detta innan eller under spel.

SPÅR 1: Den nya, ambitiösa disponenten för gruvföretaget LKAB har väckt soldaterna till liv. De agerar nu gratis arbetskraft i ett nyöppnat experimentellt underjordsbrott i Kirunas gruva.

SPÅR 2: Ett hemligt, ockult sällskap i Kiruna nyttjar soldaterna för en ritual som frammanar bortomjordiska vidunder.

De båda spåren är tänkta att användas av dig som spelledare för att lägga ut villospår och skapa paranoia hos spelarna. När gruppen börjar bli säkra på att det ena spåret är sant kan du till exempel lägga mer fokus på ledtrådar som pekar mot det andra.

Det finns ett par viktiga brytpunkter där rollpersonerna kommer så pass nära någon av sanningarna att du som spelledare måste bestämma dig för vilket spår som stämmer. Var uppmärksam på hur spåren skiljer sig åt och när informationen som ges i det ena spåret omöjliggör det andra spårets riktighet. Till din hjälp finns en lista över viktiga brytpunkter på s 60.

Spår 1: De levande döda i gruvan

För två år sedan tillsattes Herr Jakob Hammar som ny disponent för Luossavaara-Kiirunavaara Aktiebolag, LKAB. I syfte att undersöka en ny form av underjordisk gruvbrytning har han

med hjälp av en ritual återuppväckt de tyska soldaterna begravda utanför Kiruna. De fungerar som gratis arbetskraft som kan testa de nya riskfyllda sprängningarna utan att LKAB riskerar att skada eller behöva betala risktillägg till vanliga arbetare.

Testerna har fallit väl ut och resultatet har varit fantastiska vinstmarginaler för LKAB. Hammar har förklarat den ökade vinsten med nya effektiva maskiner från Amerika, samt ny vetenskap inom området. Arbetarna i gruvan har dock börjat ana oråd. De misstänker att ledningen så småningom helt vill ersätta dem med maskineri, eftersom de i nuläget inte har någon del av den nattliga brytningen. Detta har lett till utbredda strejker och konflikt med LKAB:s ledning.

HAMMARS RITUAL: Under en vistelse i Amerika lärde sig Hammar en avancerad form av astralprojicering. Metoden låter honom tillfälligt förflytta sitt medvetande in i en kropp som inte är hans egen. Om kroppen är död behöver den prepareras via en speciell ritual. Därigenom kan han styra kroppen så länge hans medvetande finns i den. Med hjälp av LKAB:s säkerhetschef herr Gunnarsson och säkerhetsvakten herr Koponen hämtade disponent Hammar soldaterna för ett år sedan och förde dem till gruvan för att utföra den förberedande ritualen.

Om kroppen är levande behöver den inte prepareras. Hammar måste dock ha träffat personen vars kropp han vill projicera sig till och det blir lättare om han har tillgång till ett föremål som tillhör personen. När det redan finns ett medvetande i kroppen han projicerar till begränsas han till att vara passagerare; han kan se vad personen ser, men inte kontrollera kroppens rörelser i vaket tillstånd. Han kan enkelt plantera tankar och influera drömmar, men bara styra aktivt om målet sover och även då med stor svårighet.

Efter ihärdig träning – hundratals försök – har Hammar arbetat upp sin förmåga att styra döda kroppar så pass mycket att han klarar av att styra flera samtidigt. I dagsläget kan han dela upp sitt medvetande i 43 skärvor och därmed styra alla odöda soldater samtidigt. Han styr dem då aktivt, som marionetter. Därför lyser det alltid i hans fönster under natten. Han behöver förbereda transen han försätter sig i, och går sedan aldrig och lägger sig.

När han kontrollerar dem befinner han sig i trans och är inte kontaktbar. Att på något sätt skada Hammar (han måste då ta skada enligt reglerna), att slå honom medvetslös eller döda honom, avbryter hans kontroll över de odöda. Hammar styr de odöda genom deras huvuden, så om ett huvud förstörs eller avskiljs från sin kropp tappar han kontrollen över kroppen. Huvuden som är i någorlunda skick och som separerats från sin kropp kan dock fortfarande styras. Beroende på vilket skick soldaternas struphuvud och stämband är i kan han även tala igenom dem.

Spår 2: Det uråldriga i gruvan

I spår två ligger fokus istället på fru Kerstin Gillevik, ordförande i kommunalnämnden i Kiruna. Hennes mål är att Kiruna skall utropas till stad och hon har samlat några av Kirunas mäktigaste kring sig för att uppnå sitt mål. För några år sedan kom hon över ett gammalt manuskript, vilket beskrev en ritual som skänkte utföraren oändlig makt och inflytande. Tillsammans med bankdirektören Jan Bergenskjöld, läkaren Jani Mäkinen och chefredaktören för den lokala grenen av Norrbottens-Kuriren, Karl Wennberg, utförde hon ritualen och frammanade en Mi-go.

Om du kör på denna variant av mysteriet är maskinerna Hammar beställde från Amerika faktiskt programmerbara och självgående och hans konflikt med arbetarna kvarstår. Av denna anledning har Gillevik valt att utföra ritualen i LKAB:s underjordsbrott. Hon vet att det är välbevakat och ordentligt avskärmat från allmänheten. I denna version kan du även låta herr Gunnarsson, säkerhetschefen vid LKAB, arbeta för Gillevik i smyg.

GILLEVIKS RITUAL: Gillevik och hennes hemliga sällskap hämtade (eventuellt med Gunnarssons hjälp) de döda soldaterna och förde dem till gruvan. I enlighet med manuskriptets instruktioner använde sällskapet de tyska liken för att bygga en förvriden portal av kött. Portalen tillät Mi-gon att träda fram från bortom tid och rum. Väl där tog den över Gilleviks kropp och utlovade gudomlig makt till de andra närvarande i utbyte mot att de expanderade portalen.

De andra i sällskapet tror fortfarande att Gillevik är sig själv, men att hon fått en gåva från den högre stående makt de frammanat. Men sanningen är att Mi-gon nu har utrotat allting som Gillevik var och bär hennes kropp som en mask av kött. Den har en egen agenda. Den vill tillskansa sig underjordsbrottets malm för att använda den för egna, okända syften. För att uppnå detta vill Mi-gon göda portalen med fler kroppar, så att fler av dess sort kan passera igenom och etablera sig i Kiruna på viktiga positioner. På så vis tänker den uppnå sitt mål att ta över LKAB och järnmalm.

Allteftersom äventyret fortskrider kommer en efter en av det hemliga sällskapets medlemmar att tas över av Mi-gos. Tecken på detta kommer vara att deras röster och personligheter förändras.

Korruptionen i Kiruna

Hammar har donerat mycket av LKAB:s vinster till nya byggnader i Kiruna: nytt Folkets hus, ny järnvägsstation och ny skola. Han har även betalat för representationsmiddagar som Gillevik haft med myndighetspersoner från Stockholm. Syftet med middagarna har varit att få Kiruna utropat till stad. I utbyte har Gillevik sett till att vräka de arbetare som ställt till med störst bekymmer för Hammar och LKAB från sina kommunala bostäder.

SPÅR 1: Gillevik vet att Hammar sysslar med någonting underligt, men har sålt sin tystnad för att uppnå sina egna mål.

SPÅR 2: Hammar vet att Gillevik sysslar med någonting underligt, men har sålt sin tystnad för att uppnå sina egna mål.

Fröken Vikanders försvinnande

Fröken Elsa Vikander var en lokal journalist som flyttade till Kiruna från Stockholm för två år sedan. Tre veckor innan rollpersonerna anländer hittades hon livlös i en älv utanför orten av några ordsbor som skulle fiska. Det hela avskrevs som en olycka:

– Fröken Vikander överskattade isens tjocklek. Det är inte ovanligt. Folk från huvudstaden vet ingenting om strömmarna här uppe.

Vad som egentligen hänt Vikander är dock betydligt mer ondskefullt ...

VAD VIKANDER VISSTE: Vikander hade upptäckt att Gillevik och Hammar ingått någon form av samarbete. Hammar har sponsrat Gilleviks representationsmiddagar med Stockholm. I utbyte har Gillevik sett till att vräka de arbetare som ställt till med störst bekymmer för Hammar och LKAB från sina kommunala bostäder.

SPÅR 1: Vikander kontaktades av fröken Anna Alm, Hammars sekreterare. Alm hade kommit över korrespondens mellan Hammar och det amerikanska företag han köpt de nya maskinerna för gruvan av. De undrade när de ska skicka någon för att utbilda arbetarna i hur de ska hantera maskinerna, vilket ledde Vikander till frågan: vem sköter maskinerna om inte arbetarna gör det? Om du inte bestämt vilket spår du skall köra på ännu, så måste detta beslut tas i samband med att informationen om denna korrespondens ges till rollpersonerna.

SPÅR 2: Alm kontaktade istället Vikander angående sina misstankar att Gillevik brukar underjordsbrottet för egna okända syften.

Vem som mördade Vikander avgörs av dig som spelledare, och beror på vilket spår du väljer att spela ut. Var det en levande död tysk, styrd av Hammar? Eller var det Gillevik? Mordet gick dock till på samma vis; Vikander dränktes och slängdes sedan i en älv utanför Kiruna för att dölja spåren. Eftersom det hela avskrevs som en olycka utfördes aldrig någon obduktion.

Det gick rykten om att gruvarbetaren Magnus Lindahl och Vikander hade en romans, men de var i själva verket bara goda vänner. Lindahl är nämligen homosexuell, vilket Vikander var en av få som kände till. Lindahl var även den Vikander anförtrrodde sig åt och som kommer att kunna styra rollpersonerna i rätt riktning innan han själv röjs ur vägen. Detta gäller oavsett spår.



Tidslinje

2 ÅR SEDAN

Hammar kommer till Kiruna och blir disponent för LKAB.

1 ÅR SEDAN

Den nya utrustningen från Amerika anländer.

SPÅR 1: Hammar gräver upp gravarna tillsammans med säkerhetschefen Gunnarsson och säkerhetsvakten Paavo Koponen. De väcker soldaterna till liv. Koponen mördas sedan av Gunnarsson, på Hammars order, genom att knuffas ned i dagbrottet.

SPÅR 2: Gillevik och hennes hemliga sällskap gräver upp gravarna och genomför ritualen för att frammana Mi-gon. Koponen avlider i en tragisk olycka i dagbrottet.

6 MÅNADER SEDAN

LKAB ger den bästa avkastningen företaget någonsin haft. Hammar betalar för Gilleviks representationsmiddagar med representanterna från Stockholm och fröken Vikander får reda på detta.

4 MÅNADER SEDAN

Gillevik går hårt mot arbetarna som protesterar mot det nya maskineriet, och vräker flera av strejkledarna vid gruvan från sina kommunala bostäder.

SPÅR 1: Alm tar kontakt med Vikander angående maskinerna från Amerika.

SPÅR 2: Alm tar kontakt med Vikander angående Gilleviks hemliga bruk av underjordsbrottet.

Vikander anförtro sig till Lindahl.

3 VECKOR SEDAN

Vikander hittas död.

Kiruna 1947

Kiruna ligger i Norrbottens län som skapades ur Västerbottens län år 1810, med Luleå som residensstad. Orten fick stadsrättigheter 1948 men hade haft stadsliknande karaktär ända sedan samhällets tillkomst. Gruvorna och malmen var väsentliga för orten, och i förlängningen även för Sverige.

År 1907 blev staten storägare i de lappländska järnmalmsfälten och delägare i LKAB. Från 1930-talet och framåt skedde sedan en omstrukturering av den tunga industrin i Norrbotten, med bland annat ännu mer aktivt statligt engagemang och LKAB blev sedan förstatligat i slutet av 1950-talet.

När det gäller rättsväsendet var 1947 en tid då polisen ännu inte var förstatligad, utan låg i kommunal regi. Däremot bar man enhetlig uniform och var ytterst underställda regeringen. Det var först 1965 som polisen blev helt förstatligad, efter att Polisförbundet drivit på sedan 30-talet.

När rollpersonerna kommer till Kiruna huserar där bara en polismästare och två poliser, ytterligare förstärkning måste komma från Gällivare som ligger 122 km bort. Eftersom polisstyrkan i Kiruna är så pass liten är den beroende av LKAB:s egen säkerhetsstyrka vid oroligheter, exempelvis vid strejker vid gruvan.

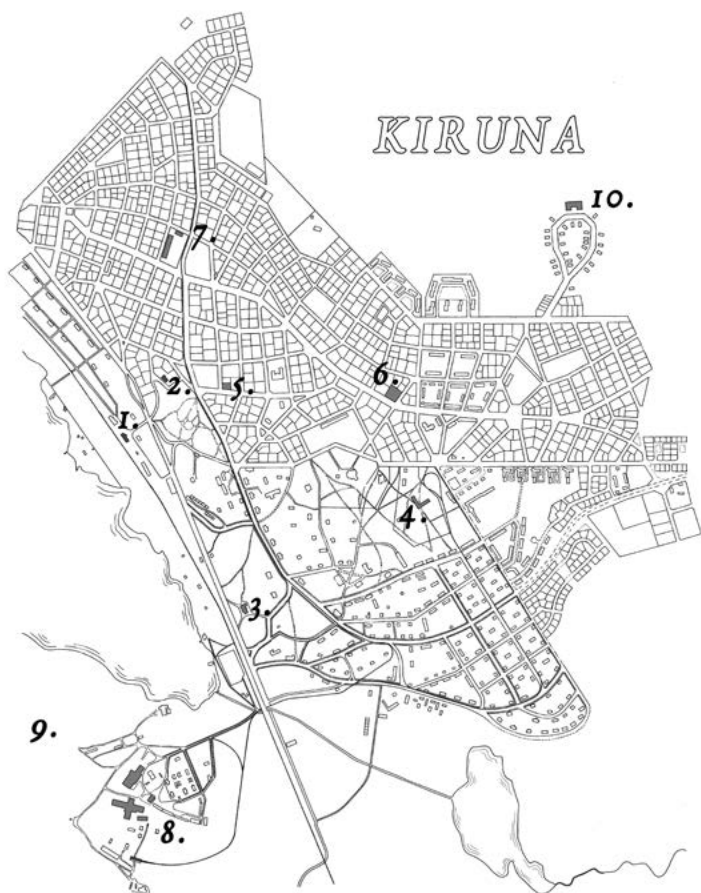
År 1947 är det två år sedan andra världskrigets slut 1945. Officiellt var Sveriges hållning neutral, men i praktiken var landet engagerat i kriget. Detta både genom frivilliga som slogs med dels den norska motståndsrörelsen och dels de finska trupperna, samt att vi även tillät tyska trupptransporter på svenska järnvägar och exporterade stora mängder järnmalm till Tyskland. Det fanns givetvis delade meningar om detta och du kan med fördel använda spänningarna från kriget för att skapa friktion i Kiruna.

En annan tydlig politisk spänning vid den här tiden spädades på genom attentatet mot den kommunistiska tidningen Norrskensflamman i Luleå 1940. Fem människor miste livet, varav två barn, och ytterligare fem skadades när en våldsam brand bröt ut på tidningens redaktion efter att en sprängladdning briserat. Ungefär en månad senare häktades fyra officerare, en stadsfiskal, en journalist och en värnpliktig för dådet. De kunde alla knytas till den konkurrerande högertidningen Norrbottens-Kuriren. Den politiska bakgrunden var att finska vinterkriget rasade för fullt och många verkade för utökad svenskt deltagande. Många kommunister, så också Norrskensflamman, tog istället Sovjetunionens parti och utmålades därför som landsförrädare.

Det var även flera svenskar, specifikt från Kiruna, som emigrerade till Sovjetunionen under 20- och 30-talet. De föll sedan offer för Stalins stora utrensningar åren 1936-1937. Om du som spelledare vill veta mer om detta för att väva in det i stämningen och bakgrunden för äventyret finns mer information om du söker på »Kirunasvenskarna«.

Klimat och väder

Kiruna har ett subarktiskt inlandsklimat. Eftersom staden ligger norr om polcirkeln råder under vintern tre veckors polarnatt och under sommaren fem veckor midnattssol. Polarnatten innebär att solen aldrig stiger över horisonten under dygnet. Då Kiruna inte ligger över den 72:a breddgraden blir det dock inte helt kolsvart, utan ljuset mitt på dagen upplevs snarare som ett slags skymningsljus.



1. Järnvägsstationen
2. Polishuset
3. Bolagshotellet
4. Lasarettet
5. Banken

6. Tidningsredaktionen
7. Kommunalnämnden
8. LKAB
9. Dagbrottet
10. Disponentvillan

Lägsta medeltemperaturen i Kiruna under vintern är -19°C , men det kan bli så pass kallt som -30°C . Det ligger normalt sett snö över staden ända från oktober till maj.

Du som spelledare kan utnyttja klimatet och väderförhållanden på flera olika sätt i äventyret. Du kan exempelvis skapa begränsad framkomlighet för rollpersonerna och fostra en känsla av isolering. En plötslig snöstorm kanske drar in som gör att tågen till och från Kiruna slutar gå? Kanske blir rollpersonerna fast på LKAB på grund av det massiva snöfallet? Som spelledare kan du använda dig av snön för att leda rollpersonerna dit du vill ha dem.

Även polarnatten kan användas för att skapa stämning. Vad innebär det att det aldrig blir riktigt ljus? Kanske har rollpersonerna aldrig varit norröver förut och det eviga mörkret får en stark inverkan på deras psyke? Vad är det egentligen som rör sig i dunklet?

VIKTIGA PERSONER



Här listas de personer som är berättelsens huvudaktörer.

- **DISPONENT JAKOB HAMMAR** – Den nye gruvdisponenten för LKAB.
- **ORDFÖRANDE KERSTIN GILLEVIK** – Ordförande i kommunalnämnden i Kiruna.
- **HERR MAGNUS LINDAHL** – Arbetare i gruvan samt Vikanders förtrogne.
- **POLISMÄSTARE SVEN KARLGREN** – Polismästare i Kiruna.
- **CHEFREDAKTÖR KARL WENNBERG** – Chefredaktör vid den lokala avdelningen av Norrbottens-Kuriren.
- **FRÖKEN ANNA ALM** – Disponent Hammars sekreterare.
- **HERR TOR GUNNARSSON** – Säkerhetschef vid LKAB.
- **HERR ULF EDLUND** – Den facklige ledaren i Kiruna, känd som en patriot och hjälte som slogs tillsammans med norska motståndsrörelsen under kriget.
- **BANKDIREKTÖR JAN BERGENSKJÖLD** – Direktör vid ortens bank.
- **FRÖKEN HILDA JOSEFSSON** – Disponent Hammars hembiträde.
- **DOKTOR JANI MÄKINEN** – Ortens läkare.
- **FRÖKEN ELSA VIKANDER** – Journalist vid lokaltidningen, omkom för tre veckor sedan under mystiska omständigheter.
- **HERR PAAVO KOPONEN** – Säkerhetsvakt vid LKAB, omkom för ett år sedan i en olycka.
- **UTRIKESRÅD BERIT RASK** – Rollpersonernas arbetsgivare och den som tillsatt utredningsgruppen kring de försvunna soldaterna.



Disponent Hammar

Disponent Jakob Hammar

– En mans värde är inte större än hans ambitioner.

Disponent Hammar tillbringade flera år utomlands, bland annat i Västindien, Indien och senast i Amerika. Han är en världsvan och karismatisk person som vill vara en av dem som leder världen in i en ny guldålder av upplysning, teknologi och välstånd.

Tack vare tekniker han lärt sig under sina resor behöver han mycket lite sömn, vilket bidrar till hans rykte som energisk och framåtriktad.

SPÅR 1: Hammar ägnar stora delar av nätterna åt att kontrollera de döda tyskarna nere i underjordsbrottet.

SPÅR 2: Hammar ägnar stora delar av nätterna åt att studera och arbeta.

DET HÄR VET PERSONEN

Att Gillevik vill få Kiruna utropat till stad. Hammar har själv sponsrat flera av hennes representationsmiddagar, i utbyte mot att ordföranden avhyser några av de mer besvärliga strejkledarna från deras kommunala bostäder.

SPÅR 1: Att de nya maskinerna drivs av de döda tyskarna i underjordsbrottet, att Koponen mördades av herr Gunnarsson, samt att han själv mördade fröken Vikander via en av de döda tyskarna.

SPÅR 2: Att Gillevik nyttjar underjordsbrottet för något okänt ändamål och vill att säkerheten kring gruvan skall hållas hög.



Ordf Gillevik

Ordförande Kerstin Gillevik

– Tillsammans ska vi sätta Kiruna på kartan.

Ordförande Gillevik är liberal och sedan fem år tillbaka ordförande i Kirunas kommunalnämnd. Hon är en hård och ambitiös kvinna med siktet inställt på att få Kiruna utropat till stad. Hon vill också gärna själv bli borgmästare.

DET HÄR VET PERSONEN

SPÅR 1: Att disponenten har något underligt för sig, men hon har sålt sin tystnad för att få LKAB:s stöd.

SPÅR 2: Gillevik styrs numera av Mi-gon. Dess agenda är att göda portalen i gruvan med fler döda kroppar, så att den kan föra fler av sitt slag in i vår verklighet. Det kommer att göra det möjligt för den att ta kontroll över LKAB och järnmalmen.

Den vet vilka som ingår i det ockulta sällskapet (Gillevik själv, bankdirektör Bergenskjöld, doktor Mäkinen och chefredaktör Wennberg), samt hur och var ritualen genomfördes. Den vet även att det var den själv som mördade Vikander.



Hr Lindahl



Polismästare Karlgren

Herr Magnus Lindahl

– Elsa var en god vän.

Vikanders vän och förtrogne är en allvarsam, nedstämd man. Han och Elsa var nära vänner, vilket fått orten att tro att de var ett par. Sanningen är dock att Lindahl är homosexuell och Vikander var den enda i Kiruna som visste om det.

DET HÄR VET PERSONEN

Lindahl är övertygad om att Vikanders död inte var en olycka – hon blev mördad. Han vet att hon undersökte Gillevik och Hammar, men bör inte ge rollpersonerna några konkreta ledtrådar utöver det, utan snarare styra dem i rätt riktning med kryptiska kommentarer.

Polismästare Sven Karlgren

– Man vet aldrig med de där kommunisterna.

Sven Karlgren har varit polismästare i Kiruna de senaste 15 åren. Han är en fördomsfull, stingslig karl som inte tycker om att tiderna förändras. Han anser att alla borde veta sin plats och tycker definitivt inte om att arbetarna strejkar. Han tycker inte om att utbölingar från huvudstaden kommer upp för att lägga sig i Kirunas angelägenheter för den delen heller. Han är sedan många år tillbaka nära vän med doktor Mäkinen.

DET HÄR VET PERSONEN

Karlgren är överhuvudtaget inte involverad i intrigerna i Kiruna, men kan med fördel presenteras som att han kanske är det.



Hr Wennberg

Herr Karl Wennberg

– Fröken Vikander var en oerhört flitig medarbetare.

Wennberg är chefredaktör vid den lokala avdelningen av Norrbottens-Kuriren sedan flera år tillbaka och är en trevlig, intetsägande liten man.

DET HÄR VET PERSONEN

SPÅR 1: Vet ingenting om **SPÅR 1**.

SPÅR 2: Han vet vilka som ingår i det ockulta sällskapet som frammanat Mi-gon (Wennberg själv, ordförande Gillevik, bankdirektör Bergenskjöld och doktor Mäkinen), samt hur och var ritualen genomfördes. Han vet att Gillevik mördade Vikander.



Frk Alm

Fröken Anna Alm

– Jag har sett vad som skedde med fröken Vikander. Jag vill inte vara näst på tur.

Alm har arbetat för Hammar sen han kom till LKAB. Hon är en försiktig men intelligent och rättskaffens kvinna. Hon anser att disponenten menar väl, men tror att han på senare tid kanske tänjt lite väl på gränserna.

DET HÄR VET PERSONEN

SPÅR 1: Att Hammar har haft korrespondens med det amerikanska företaget som sålde honom maskinerna. Företaget har frågat när de ska skicka någon som kan utbilda arbetarna. Det betyder alltså att maskinerna inte är så självgående som disponenten vill göra gällande. Alm har även vidarebefordrat denna information till Vikander innan denne omkom.

SPÅR 2: Att Hammar tillåter Gillevik att nyttja underjordsbrottet för hemligt bruk. Hon har även vidarebefordrat denna information till Vikander innan denne omkom.



Hr Gunnarsson

Herr Tor Gunnarsson

– Ni är inte behöriga.

Gunnarsson är säkerhetschef vid LKAB och fungerar även som Hammars högra hand. Han säger sällan mer än vad han behöver och hans tystlåtna, hotfulla utstrålning gör att det oftast inte är särskilt mycket. Gunnarsson är en pragmatisk och mycket kompetent man som kom till Kiruna tillsammans med Hammar. De två har en lång historia ihop och disponenten verkar förlita sig på Gunnarsson för mer än bara säkerhetsarbete.

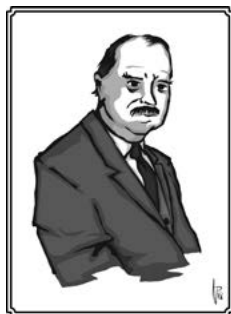
DET HÄR VET PERSONEN

SPÅR 1: Att Hammar kontrollerar de döda tyskarna. Han vet även att de befinner sig i underjordsbrottet, samt varför och hur länge de gjort det. Han vet även att herr Koponens olycka egentligen inte var någon olycka, eftersom det var Gunnarsson själv som knuffade honom på order från Hammar.

SPÅR 2: Om han i hemlighet arbetar för Gillevik vet han att deras ockulta sällskap frammanat Mi-gon i underjordsbrottet. Om han inte arbetar för Gillevik vet han att ordföranden nyttjar underjordsbrottet för eget hemligt bruk, i överenskommelse med disponenten.



Hr Edlund



Direktör Bergenskjöld

Herr Ulf Edlund

– Jag skäms över Sverige. Jag skäms över vår regering som så ryggradslöst övergav våra norska bröder och systrar.

Edlund är en kortfattad, rakryggad man som stred tillsammans med den norska motståndsrörelsen under större delen av kriget. Han är övertygad socialdemokrat, fackledare i Kiruna och den som leder strejken mot LKAB med anledning av disponentens nya maskiner.

DET HÄR VET PERSONEN

Edlund vet ingenting om de djupare intrigerna som pågår i Kiruna. Han är osäker på om någon av arbetarna faktiskt haft någonting att göra med tyskarnas försvinnande. Därför vill han säga så lite som möjligt till främlingarna från Stockholm. Han vill inte råka ange en kamrat av misstag.

Bankdirektör Jan Bergenskjöld

– Låt dem åka till Ryssland, Sverige har ändå ingen plats för kommunister.

Bergenskjöld är direktör för ortens bank och en självgod, högfärdig man. Han vill helst inte beblanda sig med Kirunas »patrisk«, vilket han anser arbetarna vara. Han drömmer om ett Kiruna med fler människor av hans egen rang, samt med fler passande inrättningar att socialisera vid. Ett civiliserat och bildat Kiruna, för civiliserade och bildade människor.

DET HÄR VET PERSONEN

SPÅR 1: Vet ingenting om SPÅR 1.

SPÅR 2: Han vet vilka som ingår i det ockulta sällskapet som frammanat Mi-gon (Bergenskjöld själv, ordförande Gillevik, doktor Mäkinen och redaktör Wennberg), samt hur och var ritualen genomfördes. Han vet att Gillevik mördade Vikander.



Frk Josefsson

Fröken Hilda Josefsson

– Disponent Hammar är en hederlig man.

Hembiträdet hos Hammar är en tillbakadragen kvinna. Disponenten har behandlat henne väl, så allt hon säger om honom förmedlas med djup respekt. Många av hans egenheter bortförklarar hon med att:

– Disponenten är en stor man och stora män är sällan som resten av oss.

Att det är tätt i hans rum långt in på nätterna beror på hans arbetsmoral:

– Disponenten arbetar de längsta dagarna av oss alla.

Josefsson tror på Hammar och hans löften om en bättre morgondag. Hon är väldigt mån om att rollpersonerna också skall se honom så som hon själv ser honom.

DET HÄR VET PERSONEN

Att Hammar alltid låser sin sovrumsdörr när han går till sängs på kvällen, samt att det lyser från hans rum hela nätterna.



Dr Mäkinen

Doktor Jani Mäkinen

– Jag vet inte hur ni gör det i huvudstaden men här har vi inte för vana att utföra en obduktion vid vartenda olycksfall som kommer in.

Jani Mäkinen är ortens läkare och en tystlåten man med vaken blick. Han uttalar sig sällan såvida han inte måste, utan föredrar att lyssna. Han är sedan många år tillbaka nära vän med polismästare Karlgren.

DET HÄR VET PERSONEN

Att Vikander drunknade. Ingen obduktion utfördes eftersom det hela avskrevs som en olycka. Han vet även att hennes kropp fortfarande är förvarad på lasarettet tills dess att hennes familj kan arrangera transport för den ned till Stockholm.

SPÅR 1: Vet ingenting om **SPÅR 1**.

SPÅR 2: Han vet vilka som ingår i det ockulta sällskapet som frammanat Mi-gon (Mäkinen själv, ordförande Gillevik, bankdirektör Bergenskjöld och redaktör Wennberg), samt hur och var ritualen genomfördes. Han vet även att Gillevik mördade Vikander.

*Frk Vikander*

Fröken Elsa Vikander

Vikander kom till Kiruna för två år sedan från Stockholm och tog tjänst som journalist vid Norrbottens-Kurirens lokala kontor. Det betyder alltså att hon och disponent Hammar flyttade till gruvsamhället under samma år, något som säkerligen kan höja ett och annat ögonbryn bland rollpersonerna, men som i själva verket bara är en slump. Hon hittades död i en älv utanför orten av några som skulle fiska tre veckor innan rollpersonerna anländer. Det hela avskrevs som en olycka.

SPÅR 1: Vikander dränktes av en levande död tysk styrd av Hammar, och slängdes sedan i en älv utanför Kiruna för att dölja spåren. Om rollpersonerna väljer att obducera henne kan de finna hårstrån från en levande död tysk under hennes naglar.

SPÅR 2: Vikander dränktes av Gillevik, och slängdes sedan i en älv utanför Kiruna för att dölja spåren. Om rollpersonerna väljer att obducera henne kan de finna hårstrån från Gillevik under hennes naglar.

Herr Paavo Koponen

Herr Koponen arbetade som säkerhetsvakt vid LKAB, men omkom i en fallolycka i gruvans dagbrott för ett år sedan.

SPÅR 1: Koponen blev mördad av Gunnarsson på order från Hammar.

SPÅR 2: Koponens död var en olycka.



Utrikesråd Rask

Utrikesråd Berit Rask

– Vi har varken tid eller råd med sådana här pinsamheter.

Rollpersonernas arbetsgivare. Det erfarna utrikesrådet har jobbat hektiskt ända sedan kriget bröt ut och ännu mera hektiskt sedan det tog slut. Hon är pragmatisk och har föga tålamod för inkompetens eller dumma frågor. Om du öppnar munnen i utrikesråd Rasks närvaro bör du ha något utomordentligt relevant att säga.

BERIT RASKS GENOMGÅNG



Rollpersonerna kommer att bilda i en särskild utredningsgrupp, som tillsatts av utrikesråd Berit Rask vid Utrikesdepartementet i Stockholm. Deras uppdrag kommer vara att utreda soldaternas försvinnande, men framförallt att lokalisera kropparna så att de kan skeppas tillbaka till Tyskland.

Äventyret inleds med att Rask ger rollpersonerna deras direktiv vid Utrikesdepartementet. Deras utredningsgrupp har flera deluppdrag med olika prioritet, vilka Rask sakligt och barskt går igenom. De får även en kontaktperson vid polisen i Norrbotten: polismästare Sven Karlgren, som är stationerad i Kiruna.

- Högsta prioritet: Lokalisera tyskarnas kroppar och frakta dem till Stockholm för vidare transport till Tyskland.
- Utreda kropparnas försvinnande, samt samla bevis så de ansvariga kan ställas inför rätta. Dessa bevis bör innehålla undertecknade förhörsprotokoll, fotografier och annan dokumentation. Rollpersonerna kommer behöva belägga sina slutsatser och Rask kommer naturligtvis kräva starkare bevisning vid mer fantastiska sådana.
- Sammanställa en utförlig rapport om vad som orsakat kropparnas försvinnande.

Struktur för mötet med utrikesråd Rask

VARFÖR DE ALLA ÄR DÄR: INCIDENTEN

– Den provisoriska militärregeringen i den amerikanska ockupationszonen har lämnat in en officiell begäran om att få 43 stupade tyska soldater återbördade. De är i nuläget jordfästa utanför Kiruna. Eller rättare sagt, de *var* jordfästa utanför Kiruna. Enligt den lokala administrationen är de nu försvunna. Vilket är varför ni är här.

DET PRIMÄRA UPPDRAGET

– Ert primära uppdrag är att bege er till Kiruna, lokalisera kvarlevorna och frakta dem till Stockholm för vidare transport till den amerikanska ockupationszonen.

DET SEKUNDÄRA UPPDRAGET

– Men jag ser även att ni utreder kvarlevornas försvinnande, så att de ansvariga kan ställas inför rätta. Utrikesdepartementet förväntar sig en utförlig rapport.

KONTAKTEN INOM POLISEN I NORRBOTTEN

– Er kontakt inom polisen kommer vara polismästare Karlgren i Kiruna. Även ordföranden i kommunalnämnden, en viss fru Gillevik, har instruerats att bistå er i den mån hon kan.

Ingen officiell utredning från polisens sida har inletts.

EN PÅMINNELSE OM HUR KÄNSLIGT ÄRENDET ÄR

– Det behöver hanteras kvickt och diskret.

Upp takten avslutas med att rollpersonerna tar tåget upp till Kiruna. De kommer behöva sova ombord. Du kan med fördel då ge rollpersonerna utrymme att presentera sig själva för varandra, gå igenom informationen de fått av utrikesrådet och formulera en övergripande handlingsplan.

UTREDNINGEN



14 november, 1947
Klockan 1600

Välkomstkommittén

På eftermiddagen dagen därpå möter ordförande Gillevik och polismästaren Karlgren rollpersonerna vid Kirunas station. De har ordnat med rum på Bolagshotellet i orten och medan de åker dit berättar Gillevik entusiastiskt om ortens utveckling och LKAB:s stora framgångar. Hon pekar ut nya bostadsområden de passerar, samt ortens nya skola och det nya Folkets hus.

– Ortens expansion har varit explosionsartad. Långt över förväntan! Det är dock synd att ni ska behöva komma hit under sådana omständigheter.

Karlgren däremot är tyst och surmulen. Polisen i Norrbot-ten har inte officiellt inlett ett ärende kring de försvunna sol-daterna. De har behövt invänta instruktioner från Stockholm, vilket är en dynamik Karlgren tycker föga om.

När de kommer fram visar det sig att rollpersonerna är hotel-lets enda gäster. Karlgren och Gillevik säger adjö och informerar dem om var de kommer befinna sig – polishuset respektive kommunalnämnden – och ger rollpersonerna adresserna dit.

Senare under eftermiddagen kommer Hammars sekreterare, fröken Alm, på kort besök. Hon har med sig en inbjudan till middag hos Hammar på disponentvillan. Hon bör upplevas som kortfattad och försynt. Hon vill helst inte ha mer samröre med de nyanlända från Stockholm än vad hon verkligen måste.

Hammar skickar sedan en bil som hämtar rollpersonerna. När de börjar bege sig mot middagen ser de en skara människor blänga på dem från andra sidan gatan. Hammars chaufför kan upplysa om att det är Ulf Edlund och hans vänner (s 34).

Här finns utrymme för dig att befästa Edlund som ett sidospår för rollpersonerna. Alla i orten vet att Edlund stred med norska motståndsrörelsen under kriget, samt vad han har för tankar om Kirunas societet – inte minst om disponent Hammar själv och i förlängningen LKAB. Chauffören, som själv åtnjuter en fördelaktig anställning hos disponenten, bör utmåla Edlund som en bråkstake som varken vet att visa tillbörlig respekt eller vet sin egen plats i världen.

Middag på disponentvillan

Rollpersonerna välkomnas av ett hembiträde som tar deras kappar och möts sedan av en smakfullt inredd villa med pryd- nadssaker från hela världen. Rollpersonerna bör slås av hur »osvenskt« hemmet är inrett, med möbler från bland annat Indien och Amerika. Hammar själv är en värtalig, bildad man som går in för att charma rollpersonerna. Han ber dem att komma till honom om det är någonting de behöver.

– Tyskland är fortfarande en av våra största handelspartners. Vad jag än kan göra för att underlätta ert arbete vill jag göra.

Om rollpersonerna ifrågasätter att han vet om deras uppdrag rycker han urskuldande på axlarna.

– Ni är inte i huvudstaden längre. Ryktet går fort här norröver.

ANDRA SOM MEDVERKAR VID MIDDAGEN:

- Ordförande Gillevik
- Polismästare Karlgren
- Bankdirektör Bergenskjöld
- Chefredaktör Wennberg

LEDTRÅDAR OCH INFORMATION

- Hammar berättar om den nya metoden, *skivrasbrytning*, som de börjat med under jord. Han menar att de köpt in fantastiskt nytt maskineri.

– Som ni vet vill LKAB börja utvinna under jord och inte bara i dagbrott. Det är en revolutionerande teknik som vi fått mycket goda resultat med.

Här bör även du som spelledare understryka att med de nya maskinerna i underjordsbrottet krävs inga arbetare. Detta har lett till viss friktion med ortens gruvarbetare.

– Men vi har givetvis fortfarande kvar dagbrottet!

- Han berättar även att den nya metoden innebär sprängningar under natten. Personalen tar sedan vara på malmen, som skickats upp med hiss till dagbrottet, under dagen.
- Sällskapet beklagar sig över arbetarna.
 - De klagar utan fog och utan att ha satt sig in i situationen.

Arbetarna är rädda att disponenten vill automatisera hela gruvan och inte bara underjordsbrottet. Hammar har försökt förklara situationen för dem – att den nya utrustningen inte är aktuell för dagbrottet – men arbetarna har väldigt lite tillit till ledningen.

- Vikanders olycka kommer på tal och Wennberg beklagar sig över att han inte kommer hitta någon som är lika kompetent. Han bör uppfattas som genuint sorgsen över sin kollegas tragiska bortgång.
- I Hammars arbetsrum finns böcker om astralvandring bland Amerikas urbefolkning.
- Rollpersonerna kan även lyckas byta några ord med Hammars hembiträde (s 25), som kan ge ytterligare information och ledtrådar.
- Om rollpersonerna väljer att bryta sig in i Hammars låsta sovrum, se avsnitt »Disponentvillan« (s 51).

TILLBAKA VID HOTELLET

Under natten, när rollpersonerna kommit tillbaka till hotellet, hör och känner de sprängningarna från gruvan. De dånar dovt i mörkret och vibrationerna känns genom väggarna och får fönsterrutorna att skallra. Detta kan med fördel användas för att bygga en tryckt stämning. Kanske har någon av rollpersonerna erfarenheter från andra världskriget som nu väcks till liv igen?

En av rollpersonerna bör även notera att någonting är underligt: en knapp saknas på ett klädesplagg, en söm har gått upp eller ett smycke kanske är borta.

Det är antingen Hammar eller Gillevik (beroende på vilket spår du vill köra på) som under middagen tagit någonting från dem. Detta för att senare kunna kontrollera den personen vid behov.

Arbetarna

Arbetarna från gruvan misstror Hammars intyganden att deras jobb är säkra. Flera av dem har även slagits för Norge under kriget och har inte mycket till övers för de begravda tyskarna.

Ulf Edlund (s 24) är en ledargestalt hos arbetarna och han kommer agera allmänt motsträvt gentemot rollpersonerna. Om de driver tesen att Edlund och hans vänner skändat gruvorna kommer han varken erkänna eller förneka detta.

ARBETARNA SOM SYNDABOCKAR

Om rollpersonerna börjar ställa för jobbiga frågor eller kommer för nära sanningen kommer Hammar eller Gillevik skicka någon att gå igenom deras rum. De kommer försöka få det att se ut som om det var arbetarna, genom att till exempel riva ut alla föremål och urinera i deras sängar.

Du kan utnyttja arbetarnas misstänksamhet gentemot staten och huvudstaden för att förhindra att de avskrivs som misstänkta i utredningen. De litar inte på rollpersonerna och kan med fördel agera både hotfullt och respektlöst gentemot dem.

Platser

Här nedan följer en kort beskrivning av de mest väsentliga platserna rollpersonerna kan undersöka samt vilka ledtrådar som finns där. Det finns även vissa ytterligare ledtrådar i appendix för mindre platser och skeenden (s 55).

DE TOMMA GRAVARNA

Karlgren tar med sig rollpersonerna ut till den skändade gravplatsen när de ber honom om det. De är väldigt tydligt upprädda utan särskilt mycket hänsyn. Någon har rivit ned en del av korsen och platsen ser närmast vandaliserad ut.

På korsen kan rollpersonerna även skönja missfärgningar. Med hjälp av expertiserna Kriminalteknik, Medicin eller Naturvetenskap kan de utläsa att missfärgningarna beror på att någon urinerat på korsen. Man kan dock inte se när det kan ha hänt.

Det finns utöver det djupa hjulspår i den frusna marken från en tung lastbil. Spåren är från en av lastbilarna vid gruvan, vilket rollpersonerna så småningom kan lista ut.

TIDNINGSREDAKTIONEN

Norrbottnens-Kurirens lokala kontor i Kiruna är litet och rymmer egentligen bara två rum. Det ena är aningen större och fungerar både som väntrum och som Vikanders arbetsrum medan det andra ligger längre in, är mindre och fungerar som Wennbergs kontor. Wennberg är här under kontorstid och kommer vara tillmötesgående och trevlig mot rollpersonerna om de besöker honom. Han vill veta hur deras utredning går och kommer ställa flertal frågor om hur de ligger till, vilka de pratat med och vad han själv kan bistå med. Om du kör på **SPÅR 1** är detta enbart yrkesmässig nyfikenhet, men om du kör på **SPÅR 2** vill Wennberg ta reda på så mycket som möjligt för det ockulta sällskapets räkning. Han bör dock aldrig upplevas som påstridig, utan som en trevlig man som bjuder på te och kaka och som djupt sörjer sin omkomna kollega.

Vikanders skrivbord står kvar här orört och rollpersonerna är fria att undersöka det. Wennberg kommer dock alltid hägra i bakgrunden om de väljer att besöka tidningskontoret under arbetstid. I skrivbordet finns ett antal gamla artiklar skrivna av Vikander:

- En artikel om dans på dansbanan vid Folkets park.
- Två artiklar om både renoveringen av järnvägsstationen och upprustningen av lasarettet. Båda projekten är sponsrade av LKAB och med en leende Hammar och Gillevik på de svartvita bilderna.
- En artikel om den nye disponenten, från när han rätt nyligen kommit till Kiruna och LKAB. Han bodde under lång tid i Amerika och kom först hem när kriget bröt ut. Han tillbringade sedan kriget som ingenjör och officer i svenska armén. Grunden i artikeln är att disponenten hyser en optimistisk tilltro till teknologin och tror att den är nyckeln till en ljus framtid för världen.
- En artikel om Koponens olycka, där slutsatsen är att han var full och ramlade ned i dagbrottet.

Rollpersonerna kan här även hitta ett brev från Gillevik till Hammar, som Vikander gömt bakom dokumentskåpet vid sitt skrivbord:

»Disponenten sade att han kunde kontrollera arbetarna. Så det är bäst att disponenten gör så. Det sista vi behöver är en strejk vid gruvan.

Jag utgår ifrån att Disponenten förseglat schaktet väl. Alla vet vi hurdana socialisterna är när det kommer till regler.«

GILLEVIKS KONTOR

Gillevik har sitt kontor vid kommunalnämnden i Kiruna. Det är ett flådigt och stort rum, mycket större än vad som hade kunnat förväntas av hennes ämbete, och hon kommer befinna sig där under arbetstid.

Omkring 20 människor arbetar vid kommunalnämnden, både politiskt utsedda representanter samt administratörer. Om rollpersonerna frågar runt bör det relativt snart gå upp för dem att de flesta där är på sin vakt när det gäller Gillevik. Detta gäller både tjänstemännen, politiska motståndare och partikamrater. Hon har ett rykte som hänsynslöst ambitiös, utan skrupler. De allra flesta är dock överens om att hon är bra för Kiruna, även om de personligen inte tycker om hennes metoder, eller henne för den delen.

I Gilleviks kontor finns korrespondens med Stockholm angående att utnämna Kiruna till stad, samt korrespondens med disponenten angående de representationsmiddagar LKAB sponsrat. Här kan rollpersonerna även hitta bevis för att hon vräkt oregerliga arbetare och frontfigurer i strejken från sina kommunala bostäder som en tjänst till Hammar. Det bör framgå klart och tydligt om rollpersonerna går igenom hennes papper att hon och Hammar har ett gediget samarbete som pågått sedan han tog över som disponent vid LKAB. De kan även hitta ett anteckningsblock i hennes byrålåda där hon skrivit ut »Borgmästare Gillevik« i olika stilar.

LASARETTET

Lasarettet i Kiruna är nyligen upprustat av LKAB och det märks. Rollpersonerna får gärna slås av hur modernt allt är – allt från ny sjukvårdsutrustning till moderiktig inredning i väntrummet. Här huserar doktor Mäkinen. Han kommer inte vilja bistå rollpersonerna oavsett spår. I SPÅR 1 är det för att han anser att de ifrågasätter hans kompetens. I SPÅR 2 därför att han vet att det var Gillevik som mördade Vikander och inte vill att rollpersonerna ska få reda på detta.

Han kommer dock inte våga neka rollpersonerna direkt och öppet, utan snarare slingra sig och komma med bortförklaringar till varför han inte kan göra dem till viljes.

På lasarettet förvaras Vikanders kropp i väntan på att hennes anhöriga skall kunna ordna transport för den till Stockholm. Den har aldrig obducerats då hennes död avskrevs som en druckningsolycka. Om rollpersoner med expertisen Medicin väljer att obducera den kan de utläsa att:

- Det finns hårstrån under hennes fingernaglar som inte tillhör henne. I **SPÅR 1** tillhör dessa en levande död tysk kontrollerad av Hammar, medan de i **SPÅR 2** tillhör Gillevik.

Arbetarnas strejk

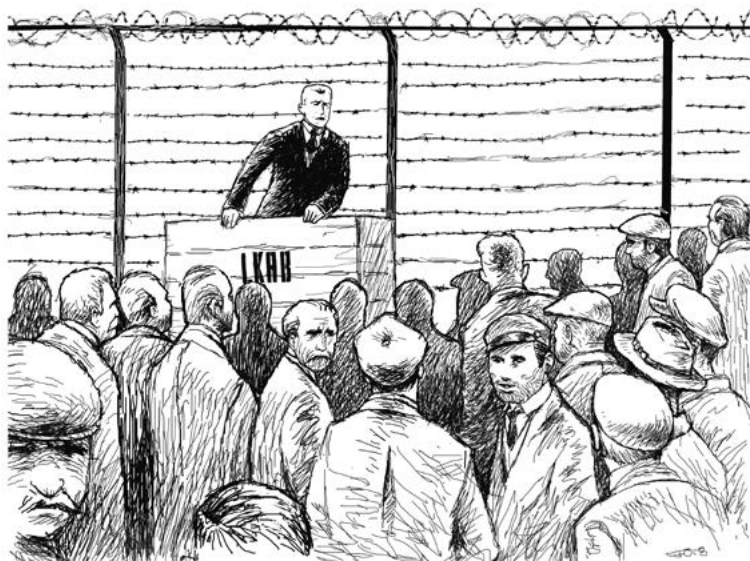
LKAB och disponent Hammar har haft en långdragen konflikt med facket i Kiruna, som hyser oro för att arbetarna ska ersättas av maskiner. Åker rollpersonerna till **LKAB** möts de av en strejk arrangerad av Edlund, där han står inför massorna framför **LKAB:s** grindar och håller brandtal om solidaritet och luften i borgarnas löften.

STREJKENS SYFTE: Fackledaren kräver svar och garantier från disponenten. Arbetarna tror att de helt kommer bli ersatta av maskineri och disponentens svar har hittills inte ingett någon trygghet.

En annan man som är där är arbetaren Magnus Lindahl (s 20). Han kommer lägga märka till rollpersonerna och närma sig dem. Han var nära vän till Vikander och tror inte hennes död var en olycka:

– Elsa fiskade ofta. Hon visste mycket väl var strömmarna gick. Hon skulle aldrig gå igenom isen.

Lindahl vet att Vikander undersökte Hammar och Gillevik och ber rollpersonerna möta honom hemma hos honom nästa dag. Om de pressar honom att prata där och då kommer han bara stressat säga att »det är för många öron och ögon här« och dra sig undan. Du får gärna förstärka detta genom att låta både arbetare och säkerhetsvakter hos **LKAB** (kanske till och med polisen) titta snett på sällskapet.



Edlunds brandtal föll arbetarna i smaken; han talade om rättvisa, makt och hur borgarna lurat dem gång på gång.

Efter att rollpersonerna pratat med Lindahl första gången kommer han försvinna. Ingen av de andra arbetarna kommer att ha sett till honom efter den dagen. I själva verket har han själv nu också blivit mördad.

Lindhals död

Natten efter att rollpersonerna talat med Lindahl kan du som spelledare be alla, förutom den som blivit av med någonting under disponentmiddagen, att gå ifrån spelbordet. Detta för att sedan spela upp en drömsekvens med den spelare som är kvar.

Det som händer är att Hammar eller Gillevik tar kontroll över personen när hen sover, går till Lindahl och ber honom följa med till gruvan. Väl där knuffas Lindahl ned i det djupa dagbrottet. Hoppa gärna mellan olika scener för att ge ett fragmentariskt, drömligt intryck. Framställ Lindahl som ett hot som måste bekämpas, så att det verkligen blir rollpersonens val att ha ihjäl honom.

Du skakas till liv av dånande explosioner. Det tar ett sömndrucket ögonblick innan du inser att de inte kommer från gruvan, utan från din dörr.

Någon knackar.

Utrikesdepartementets korridorer är fläckfria. Solen strålar obarmhärtigt in genom alltför många fönster. Det känns som att du glömt någonting. Vad är det du har glömt? Det är viktigt. Tänk. Tänk!

Du ser plötsligt att utrikesråd Rask är på väg mot dig. Eller? Nej. Det där är inte utrikesrådet. Det där är någonting annat. Rasks hud börjar långsamt bubbla och spricker upp i gröna, utbuktande fjäll.

Dörrarna runt omkring dig börjar slå igen.

Det springer mot dig.

LKAB:s dagbrott breder ut sig framför dig. Det verkar som om himlen är både ovanför och nedanför. Som om horisonten suddats ut och du när som helst kan slungas ut i ingenting. Endast en tunn, tunn navelsträng binder dig till marken.

Den är här. Den kommer nu.

Den kommer för att kapa det enda som förankrar dig till marken.

Du inser plötsligt att om navelsträngen kapas så dör du.

Varelsen kopplar grepp om strängen med sina långa fingrar. Den sliter! Den drar! Avgrunden är ovanför och nedanför.

Efter att rollpersonen har haft ihjäl monstret i drömmen vaknar hen abrupt. Du kan sedan låta spelaren notera att rollpersonen nu har mystiska blåmärken, ont i kroppen, samt smuts på kläder och skor.

Lindahls kropp återfinns

Lindahls kropp återfinns nästa dag längst ned i dagbrottet vid LKAB och det hela behandlas som en olycka. När rollpersonerna anländer är redan Karlgren och en annan polis där, samt doktor Mäkinen och säkerhetschef Gunnarsson. Karlgrens teori är att Lindahl supit sig full och ramlat.

– Det är ingen hemlighet att herr Lindahl och fröken Vikander hade ett gott öga till varandra. Karl var aldrig sig lik efter att vi hittat fröken.

Du kan här även låta Karlgren fälla någon kommentar till Gunnarsson om att han och säkerhetsstyrkan borde göra ett bättre jobb med att patrullera stängslet som avgränsar LKAB från Kiruna. I själva verket har rollpersonen som drömde och Lindahl blivit insläppta.

DAGBROTTET

- På platsen varifrån Lindahl föll finns två par fotspår. Karlgren avfärdar detta med att dagbrottet trots allt är en arbetsplats där många människor rör sig.
- Här kan du även lägga ut ledtråden att det ena fotspåret matchar Lindahls skostorlek, medan det andra »är ungefär samma storlek« som den rollperson som drömde mardrömmar under natten. Denna koppling bör dock inte ges alltför stort fokus.
- Lindahl hittades av säkerhetsvakterna på LKAB, som patrullerar området med jämna mellanrum under nätterna. De har dock inte hört någonting underligt under natten. Detta är egentligen på grund av att någon med kunskap om vaktrutinerna kunnat styra rollpersonen som drömde.
- Lindahl har en mörkgrön stickad tröja på sig (som motsvarar fjällen i drömmen).

Kroppen skickas sedan ganska omgående upp till lasarettet i väntan på begravning. Ingen obduktion genomförs av doktor Mäkinen.

Om rollpersonerna själva vill genomföra en sådan kommer doktor Mäkinen sätta sig på tvären om du väljer att köra på **SPÅR 2**. Karlgren kommer att motsätta sig det oavsett spår. Han upplever att hans auktoritet undermineras av gruppen från Stockholm.

LINDAHL'S KROPP

- Han har uppenbara krosskador. Rollpersoner med någon av expertiserna Medicin och Kriminalteknik kan se att de motsvarar ett fall från en hög höjd.
- Om rollpersonerna med Medicin genomför en obduktion kan de se att han inte har någon alkohol i blodet.

LKAB

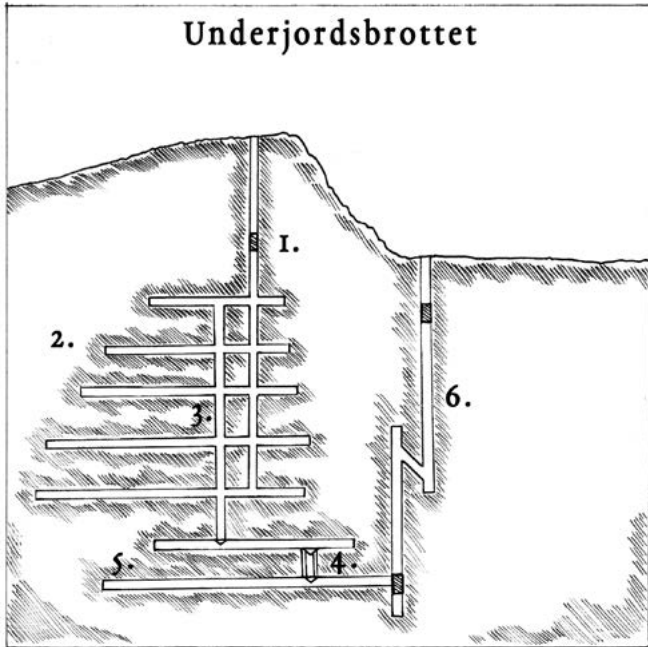
LKAB:s anläggning i Kiruna består av ett flertal administrativa byggnader, samt förråd och byggnader för bearbetning av järnmalmen. Allt är noggrant omgärdat av ett högt staket som patrulleras av LKAB:s säkerhetsstyrka på ungefär 20 man.

Om rollpersonerna går till LKAB kommer säkerhetschefen Tor Gunnarsson ha ögonen på dem. Han kommer inte tillåta att de går ned i underjordsbrottet, med den föregivna anledningen att det är för farligt för obehöriga. Hammar däremot kommer att vara tillmötesgående:

– Om ni behöver tillgång till underjordsbrottet så ordnar vi givetvis det. Vänta här, så säkrar vi upp de senaste sprängningarna.

Hammar ger order åt Gunnarsson att säkra gruvan för utomstående. Han går sedan in på sitt kontor med hänvisning till att han har ett viktigt samtal att ta emot. Försöker rollpersonerna ta sig in upptäcker de att dörren är låst.

Gunnarsson går ned i gruvan och efter cirka en halvtimme kommer han tillbaka och eskorterar ned rollpersonerna i underjordsbrottet. Den halvtimmen har gett Hammar möjlighet att gömma de levande döda längst in i en instabil tunnel, så att de inte ska kunna upptäckas.



- | | |
|---------------------|-----------------------------|
| 1. Hiss | 4. Kross |
| 2. Produktionsorter | 5. SPÅR 2: Gilleviks portal |
| 3. Schakt | 6. Hissar för malmen |

Väljer du som spelledare istället att köra på SPÅR 2 kommer Hammar tillåta att rollpersonerna eskorteras ned i underjordsbrottet.

Han kommer dock ge direktiv till Gunnarsson att hålla dem borta från den delen som nyttjas av Gillevik. Att han överhuvudtaget tillåter rollpersonerna tillträde till gruvan, om än begränsat sådant, sår split mellan Hammar och Gillevik. Detta kan rollpersonerna lyckas ana skymtar av senare.

Om rollpersonerna lyckas ta sig in i Hammars arbetsrum kan de hitta manualerna för de nya maskinerna. I **SPÅR 1** kan rollpersoner då med hjälp av Mekanik utläsa att de måste skötas av en människa. I spår 2 däremot kan de istället utläsa att de inte måste skötas av en människa. Här måste du därför bestämma dig för vilket spår du vill köra på. På kontoret finns även kvitton för representationsmiddagarna som Gillevik haft med representanter från Stockholm.

UNDERJORDSBROTTET

Om rollpersonerna eskorteras ned i underjordsbrottet av Gunnarsson bör de inte se någonting direkt misstänkt. Maskinerna står där nere, men de är inte igång. Gunnarsson förklarar detta med att de bara körs på nätterna, när sprängningarna genomförs. Dessutom kan de hur som helst inte vara igång när besökare är i gruvan på grund av LKAB:s säkerhetsföreskrifter. Du kan välja att slänga in vissa förändringar om att någonting inte står rätt till, men de bör hållas vaga och på nivån av att situationen inger en dålig magkänsla – inte någonting konkret.

Bestämmer sig rollpersonerna för att smyga förbi LKAB:s vaktstyrka och ta sig in på egen hand är det en helt annan sak. Se »I gruvans djup« på s 47 för detaljer om vad de finner i underjordsbrottets mörker.

Disponentens sekreterare

Alm kommer först att verka skygg inför rollpersonerna och undvika dem i bästa mån. Med tiden kommer hon dock ta kontakt med dem, gärna ungefär samtidigt som rollpersonerna börjar förstå vad som faktiskt händer i Kiruna.

SPÅR 1: Alm har kommit över korrespondens mellan Hammar och det amerikanska företag han köpte maskinerna av. Ett första brev är daterat till den 3 januari 1947, och i det undrar amerikanerna när de ska skicka någon för att utbilda arbetarna i hur de ska handha maskinerna. I ännu ett brev, den här gången daterat 3 mars 1947, undrar företaget återigen om disponenten verkligen är säker på att LKAB inte önskar någon sådan inskolning. »Det är trots allt avancerat maskineri«. Det var detta

Alm visade för Vikander och efter att Vikander omkommit har Alm blivit livrädd för att någonting liknande ska hända henne själv. Det är därför hon skyggat inför rollpersonerna.

Kör du som spelledare på **SPÅR 2** har Alm istället kommit över information om en hemlig uppgörelse mellan Hammar och Gillevik. Hammar tillåter att Gillevik använder en del av underjordsbrottet i utbyte mot att hon i sin tur vräker några av de mer bångstyriga arbetarna från deras kommunala bostäder. Vad Gillevik gör i underjordsbrottet verkar dock, vad Alm vet, inte disponenten veta om.

AVSLUTNINGEN



Äventyret kan avslutas på flera olika sätt, men känner du som spelledare att det drar ut på tiden kan du skicka en anonym lapp till rollpersonernas rum:

– Möt mig i underjordsbrottet vid midnatt.

Det är naturligtvis en fälla, gillrad av Hammar eller Gillevik beroende på vilket spår du har valt.

I gruvans djup

Det rollpersonerna möter nere i gruvan bör beskrivas enligt Kutulus riktlinjer för vansinne: förnekelse, famlande, acceptans och anpassning. Riktlinjer finns i grundboken på s 37–40.

Du bör helst se till att det stegras under äventyrets gång, så att det avslutande mötet i gruvan blir så nervkittlande som det bara kan bli. Ett förslag på upplägg är att du låter rollpersonerna ha stött på hemligheten i gruvan åtminstone en gång tidigare under äventyret.

Om äventyret spelas helt separat – med rollpersoner som sannolikt inte kommer användas fler gånger – kan du accelerera processen. Du kan till exempel använda dig av drömmar eller visioner under äventyret för att visa upp de steg som inte spelas ut genom fysiska besök i gruvan.

SPÅR 1

Väl nere i underjordsbrottet blir rollpersonerna anfallna av de levande döda, vilka Hammar styr från sitt rum på disponentvillan.



FÖRNEKELSE: Rollpersonerna minns inte mötet med de odöda, utan vaknar upp efteråt.

– Ni vaknar i dagbrottets smutsiga snö. Det enda som hörs är det öronbedövande ljudet från era ansträngda andetag. Delar av era kläder har slitits sönder och blottat er hud för kylan. Allt gör ont. Överallt omkring er trycker sig den svarta natten på. Hur kom ni hit?

FAMLANDE: Rollpersonerna får en fragmentarisk och motsägelsefull uppfattning av vad som händer. De kan göra vissa val, men alltid med ofullständig information från dig.

– Det blänker i mörkret: Metall. Ögon. Tänder. Omöjligt många. I det flackande skenet ser ni brun förruttnelse. Jord och kött. Stank och död. De klöser, klöser, flåsar, flyger, jagar. Smärtan är högre än ljudet från explosionerna. Ni springer, hasar, kryper, blöder. Döden flåsar er i nacken. De är tysta. De skriker. Pulsen är det enda som existerar i er kropp. Hissen rör sig alldeles för långsamt. Döden är snabb. Ljuset är långt borta.

ACCEPTANS: Rollpersonerna har börjat vänja sig vid det omöjliga. Du som spelledare bör beskriva det som händer vagt, men korrekt. Allting är aningen suddigt; ingenting är klart.

– Ni hör ett hasande ljud i tunneln. Kropparna rör sig fort, deras oseende blickar är fästa vid er. Tunneln är tillräckligt bred för att de ska kunna attackera i grupp och tillräckligt stenig för att försvåra er flykt.

ANPASSNING: Rollpersonerna får konkreta beskrivningar av vad som finns där inne och vad som händer.

– Ni skymtar den välbekanta örnen på halvt förmutnat tyg. Hud och uniformer har vid det här laget samma färg. Deras lemmar hänger löst från insjunkna bröstorgar och ser ut att när som helst kunna lossna. Alla rörelser är överkliga och ryckiga. Blickarna som intensivt stirrar på er är täckta av en grumlig, vit hinna av död. Läpparna har för länge sedan torkat och dragit sig tillbaka upp i gulnade grin.

HALLUCINATIONER: Om rollpersonerna möter levande döda kommer detta naturligtvis att sätta sina spår.

- Sällsamma drömmar: Hålögda människor som stirrar. Hus gjorda av skelettdelar eller av brinnande, döda kroppar. En marionettmästare som har en liten teater där han spelar upp en märklig maktkamp mellan disponent Hammar och fackledaren Edlund.
- Chimärer: Människor som rollpersonerna möter ser hålögda ut. Någon kanske tycks bära en gammal tysk uniform under en tjock vinterrock. Rollpersonerna upplever fantomkänslor av att någon vidrör dem i folkmassor. Någon de möter verkar ha vassa tänder eller vitmjölkiga ögon.
- Fantasmer: En märklig stank som av ruttet kött sprider sig från en källardörr rollpersonerna går förbi. Uppe på ett tak, lutad mot en skorsten står en tysk officér med ett stelt grin på läpparna. Så snart rollpersonerna befinner sig på en öppen plats, framför allt där det är mörkt, hör de snabba, ojämnta fotsteg som närmar sig. De känner lukten av dött kött och ser rentav blanka, glimmande ögon som närmar sig.

SPÅR 2

Om Gillevik är den som drar i trådarna möts rollpersonerna istället av det hemliga sällskapet i underjordsbrottet. Nu är alla medlemmar i sällskapet besatta av Mi-gos som kommit genom portalen. Du som spelledare behöver här egentligen inte förmedla sällskapets motiv, då Mi-gos är allt annat än mänskliga och kan vara svåra att greppa och förstå.

Om rollpersonerna kontinuerligt och ofta under äventyrets gång konfronterats med det omöjliga kanske de bättre kan förstå varelsernas agenda och hur allting egentligen hänger ihop. Om detta är första gången de står öga mot öga med det onaturliga kanske det snarare framstår som om de stigit ned i en omöjlig mardröm. Oavsett vilket bör mötet med sällskapet i gruvan beskrivas som något onaturligt, stort och inte av denna värld.

FÖRNEKELSE OCH FAMLAND: Se SPÅR 1 (s 47).

ACCEPTANS: Rollpersonerna har börjat vänja sig vid det omöjliga. Du bör beskriva det som händer vagt men korrekt. Allting är aningen suddigt, ingenting är klart.

– Inte människor. Någonting annat. Det ni nu står inför kan inte beskrivas som någonting annat än en mardröm som tagit form. Ni kan inte avgöra om de är insekter eller djur ... eller människor. Bakom dem spänner en båge av kött. En avgrundsportal av mörker.

ANPASSNING: Rollpersonerna får konkreta beskrivningar av vad som finns där inne och vad som händer.

– Bågen avtecknar sig mot bergets sten. Längs den kan ni se förvridna skepnader sammantvinnade i onaturliga formationer. Kroppar. Knapparna i tyskarnas uniformer blänker i gruvans knapphändiga ljus och det är svårt att se var enskilda kroppar slutar och var de börjar. Bortanför bågen finns bara inkräktande mörker. Plötsligt är monstren här; avgrundsdjur vars läderaktiga vingar spänner ut i en ofantlig bredd. Hissen är långt borta.

HALLUCINATIONER:

- Sällsamma drömmar: Hemliga sällskap och möten. Fasansfulla domedagsvapen i portföljer. Dörrar som leder till märkliga världar. Gigantiska insekter som gräver ner sig i marken likt gruvmaskiner och lämnar gångar efter sig. En vansinnig läkare utan ögon och med huvudet fullt av antenner utför vad som först verkar vara en vanlig operation på rollpersonen, men sedan antar allt mer experimentella, smärtsamma och märkliga former. En stor insekt äter sig in i rollpersonens huvud och sätter sig i huvudskålen för att sova.
- Chimärer: Människor rollpersonerna möter verkar dölja något under sina mössor och hattar – kanske antenner. Vid handslag känns deras hud hård, som om den har något slags skorpa. En del personer de möter verkar svårt angripna av svamp i ansiktet och på synlig hud. Andra ger ett starkt intryck av att vara »fel«, något med hur de luktar eller rör sig är obehagligt. Det kliar väldigt mycket i bakhuvudet på en rollperson, som om det fanns ett ärr där som håller på att läka.
- Fantasier: Stora grupper av varelser med stora vingar flyger i natthimlen. I upplysta fönster syns silhuetter av krabblika, bevingade insekter.

Disponentvillan

Denna information gäller enbart om du har valt **SPÅR 1**. Har du valt **SPÅR 2** ägnar Hammar istället stora delar av nätterna åt att studera och arbeta.

Om rollpersonerna lyckas lista ut att det är Hammar som styr de levande döda kan de konfrontera honom i disponentvillan. Kanske kommer rollpersonerna till och med direkt från gruvan? För extra dramatisk effekt bör du försöka förlägga konfrontationen till kvällen eller natten. Kanske kommer även de levande döda till disponentvillan när Hammar anar oråd.

När Hammar kontrollerar liken är han i trans och är icke kontaktbar.



Flitens lampa lyser i Disponent Hammars residens.

Transen kan brytas genom att på något sätt skada Hammar, slå honom medvetslös eller döda honom. I största möjliga mån bör du dock se till att Hammar får en möjlighet att ge svar på tal och förklara sitt agerande, så att rollpersonerna kan få svar på eventuella frågor de har.

Om rollpersonerna bryter Hammars trans och han inser att han är avslöjad, kommer han först försöka förhandla med dem. Du får gärna låta Hammar leverera ett brandtal om situationen i Europa och världen, och hur den behöver komma framåt efter krigets fasor. Ekonomin behöver stärkas! Folkets levnadsstandard behöver höjas! Människor behöver hopp igen och han kan ge dem det hoppet. Om rollpersonerna inte köper resonemangen kommer Hammar att hålla huvudet högt och stå fast vid att han agerat riktigt, även om han inser att spelet är förlorat. Han ser sig själv som en visionär och är fast övertygad om att ändamålet helgar medlen.

I Hammars sovrum finns en gammal bok i vitt läder. Med hjälp av Antropologi kan rollpersoner se att den behandlar en stam bland Amerikas urbefolkning. Boken beskriver en ritual för att placera sitt eget medvetande i andra kroppar (s 8).

EFTERSPEL



L yckades rollpersonerna lokalisera de försvunna soldaterna? Lyckades de lista ut vad som faktiskt försiggick i Kiruna? Lyckades de dokumentera tillräckligt för underbygga sin rapport till Utrikesdepartementet? Lyckades de transportera kropparna till Stockholm? Kanske framför allt, *lyckades de göra det i tid för att förhindra en politisk skandal?*

Äventyret kan avrundas på flera olika sätt, men en rekommenderad avslutning är att rollpersonerna frågas ut av Rask på Utrikesdepartementet i Stockholm. De måste då presentera ett händelseförlopp de kan stödja med bevisning.

Om du vill kan detta användas som en upptakt till andra äventyr. Kanske har ytterligare ett oförklarligt fenomen dykt upp någon annanstans i Sverige? Kanske finns en representant för den amerikanska organisationen *Delta Green* med i rummet, och som nu vill inleda ett samarbete? Du kan även välja att väva in faktiska historiska skeenden som ett resultat av rollpersonernas agerande. Varför blev LKAB förstatligt egentligen?

Det kvava rummet på Utrikesdepartementet är obevämt tyst och ingen av er har rört sin kaffekopp. Utanför tränger sig sorlet från trafik och människor på. Vanligt folk på väg till arbetet, ärenden eller nöjen. Ovetande. Utrikesråd Rask plockar tankfullt upp den gedigna rapport ni placerat framför henne.

Prydliga maskinskrivna sidor fyllda med omöjligheter. Gruvmörkret från Kiruna hänger kvar ända sedan ni kom tillbaka till Stockholm, ständigt närvarande. Så även här, i Utrikesdepartementets ljusa kontor.

Utrikesråd Rask harklar sig och hennes blick är allvarsam över de stålbågade glasögonen.

– Det är nog bäst om det här stannar mellan oss. Världen är nog oförståelig som det är.

Hon reser sig upp och placerar varsamt rapporten i en gedigen arkivlåda hon sedan låser.

– Sverige tackar er för er tjänst.

Appendix A:

LEDTRÅDARNA



BANKEN

- Med god övertalning kan de få ut att Hammar och i förlängningen LKAB betalat för många av byggnaderna i Kiruna.

DISPONENT HAMMAR

- Ser ofta trött ut, förklarar det med stress.
- Det lyser i hans fönster varje natt.

DISPONENT HAMMARS HEMBITRÄDE

- På nätterna låser Hammar alltid sin sovrumsdörr.
- Det lyser från hans rum hela nätterna.

FRÖKEN ALM

- **SPÅR 1:** Hon vet att Hammar fått korrespondens från Amerika. Företaget som sålde honom maskinerna frågar när de ska skicka någon som kan utbilda arbetarna. Hon har även vidarebefordrat denna information till Vikander innan denne omkom.
- **SPÅR 2:** Hon vet att disponent Hammar tillåter Gillevik att nyttja underjordsbrottet för hemligt bruk. Hon har även vidarebefordrat denna informationen till Vikander innan denne omkom.

GILLEVIK

- **SPÅR 2:** Är oerhört hes och förklarar detta med en långdragen förkylning.

GILLEVIKS KONTOR

- Här finns korrespondens med Stockholm angående att utnämna Kiruna till stad.
- Här finns bevis för att Hammar och LKAB sponsrat hennes representationsmiddagar med Stockholm.
- Här finns bevis för att hon vräkt oregerliga arbetare och frontfigurer i strejken från sina kommunala bostäder, som en tjänst till Hammar.
- Det ligger ett anteckningsblock i hennes byrålåda, där hon skrivit ut »Borgmästare Gillevik« i olika stilar.

GRAVARNA

- De är uppenbarligen uppgrävda utan särskilt mycket hänsyn. Flera av korsen är nedrivna och platsen ser närmast vandaliserad ut.
- Vissa av korsen har missfärgningar; genom att nyttja relevant expertis (Naturvetenskap, Medicin, Kriminalteknik) kan rollpersonerna uttyda att de kommer från att någon urinerat på dem.
- Det finns djupa hjulspår från en tung lastbil (av samma sort som används vid gruvan).

HAMMARS KONTOR VID LKAB

- Här finns flera olika manualer för de nya maskinerna.
 - **SPÅR 1:** Med hjälp av Mekanik kan rollpersoner utläsa att de måste skötas av en människa.
 - **SPÅR 2:** Med hjälp av Mekanik kan rollpersoner utläsa att de inte måste skötas av en människa.
- Här finns även kvitton för representationsmiddagar som Gillevik haft med representanter från Stockholm.

HAMMARS SOVRUM I DISPONENTVILLAN

- Här finns en gammal bok bunden med vitt läder. Med hjälp av Antropologi kan rollpersoner se att den avhandlar en stam bland Amerikas urbefolkning. Boken beskriver en ritual för att placera sitt eget medvetande i andra kroppar.

KOPONEN

- Dog i en olycka i dagbrottet för ungefär ett år sedan. Det är den enda olyckan de haft under disponent Hammars tid.
 - **SPÅR 1:** Mördades av Gunnarsson på order från Hammar.

LINDAHL

- Lindahl är övertygad om att Vikanders död inte var en olycka – hon mördades. Han vet att hon undersökte Gillevik och Hammar, men bör inte ge rollpersonerna några konkreta ledtrådar utöver det.

LINDAHL'S HUS

- Här finns intim korrespondens med en viss »Frans« i Umeå.
- Grannar kan, om du som spelledare vill, vittna om att Lindahl följt med en annan person kvällen han dog. De kan ge ett signalement som skulle kunna passa in på den av rollpersonerna som drömt mardrömmen och mördat Lindahl.

LINDAHL'S DÖD

- Uppenbara krosskador på kroppen, som om han fallit från en hög höjd.
- Inget alkohol i blodet.
- Karlgren: »Alla visste ju hur Lindahl och Vikander kände för varandra.«

- Lindahl hittades av säkerhetsvakterna på LKAB, som patrullerar området med jämna mellanrum under nätterna. De har dock inte hört någonting underligt under natten. Detta är egentligen på grund av att någon med kunskap om vaktrutinerna kunnat styra rollpersonen som drömde.
- Karlgren fäller någon kommentar till Gunnarsson om att han och säkerhetsstyrkan borde göra ett bättre jobb med att patrullera stängslet som avgränsar LKAB från Kiruna. I själva verket har rollpersonen som drömde och Lindahl blivit insläppta.
- Lindahl bar en grön stickad tröja, som kan kopplas till fjällen i rollpersonens mardröm.
- På platsen varifrån Lindahl föll i dagbrottet finns två par fotspår. Karlgren avfärdar detta med att dagbrottet trots allt är en arbetsplats där många människor rör sig.
- Här kan du även lägga ut ledtråden att det ena fotspåret matchar Lindahls skostorlek, medan det andra matchar den rollpersonen som drömde mardrömmar under natten.

MIDDAGEN PÅ DISPONENTVILLAN

- Hammar säger att inga arbetare krävs för de nya maskinerna.
- Wennberg beklagar sig över Vikanders plötsliga bortgång. Alla är överens om att hon drunknat.
- I hans arbetsrum finns böcker om Amerikas urbefolkning och astralvandring.

TIDNINGSREDAKTIONEN

- Här finns ett brev från Gillevik till Hammar som Vikander gömt:
 - »Disponenten sade att han kunde kontrollera arbetarna, så det är bäst att disponenten gör så. Det sista vi behöver är en strejk vid gruvan.
 - Jag utgår ifrån att disponenten har förseglat schaktet väl. Alla vet vi hurdana socialisterna är när det kommer till regler.«

- Här finns även ett antal artiklar skrivna av Vikander:
 - Dans på dansbanan.
 - Renovering av järnvägsstationen och lasarettet (sponsrat av LKAB).
 - En artikel om den nye disponenten. Han bodde under lång tid i Amerika och kom först hem när kriget bröt ut. Han tillbringade sedan kriget som ingenjör och officer i svenska armén. Grunden i artikeln är att disponenten hyser en optimistisk tilltro till teknologin och tror att den är nyckeln till en ljus framtid för världen.
- Koponsens olycka, där slutsatsen är att han var full och ramlade ned i dagbrottet.

VIKANDERS KROPP

- Det har inte utförts någon obduktion på den.
- Det finns hårstrån under hennes fingernaglar som inte tillhör henne. (Kriminalteknik/Medicin)
 - SPÅR 1: Hårstråna tillhör en levande död tysk.
 - SPÅR 2: Hårstråna tillhör Gillevik.
- Kroppen har förvarats på lasarettets bårhus tills nu, i väntan på att hennes familj kan arrangera transport för kroppen ned till Stockholm.

Appendix B:

BRYTPUNKTER



Vid vissa punkter i äventyret kommer du som spelldare behöva bestämma sig för vilket spår som faktiskt stämmer.

- De tekniska manualerna på Hammars kontor: Disponentens maskiner måste antingen vara helt automatiserade eller behöva handhas av en människa. När rollpersonerna hittar de tekniska manualerna i Hammars kontor måste detta bestämmas.
- Fröken Alms vittnesmål: vad Alm vittnar om när hon anförtrot sig till rollpersonerna skiljer sig åt beroende på spår.
- Vad som faktiskt finns i gruvan: om rollpersonerna undersöker gruvan och ser vad som finns där nere är det naturligtvis hög tid att bestämma sig.
- Besök mitt i natten hos Disponent Hammar: antingen är Hammar en flitig nattuggla eller så är han försatt i trans.

Appendix C:

VIDARE LÄSNING



»Dokument Norrbotten« – Pär Domeij, Jan Olov Nyström,
Maurits Nyström

»Processanimation – LKAB:s underjordsbrytning«
(<https://vimeo.com/122093890>)

»Kirunasvenskarna – Drömmen om Stalins Sovjet« P3
Dokumentär

Aret är 1947. Rollpersonerna skickas upp till Kiruna för att undersöka det mystiska försvinnandet av 43 stupade tyska soldater, som begravts där i väntan på krigsslutet. De hamnar genast i en soppa av klasskamp och korruption i den lilla gruvorten – vem kan man lita på? Visste journalisten Vikander något? Ligger det något bakom anklagelserna mot disponent Hammar?

Nu är det er tur att bege er upp till snön, kylan och gruvan ...



URVERK
Speldesign



SPINDELKUNGEN
FÖRLAG

