

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <h2>Ackumulator</h2> <p>Sparade överflödig ström från generatorerna för att kunna användas vid en kris. Har aldrig använts. Är fortfarande full.</p> <p>Rum #1</p> | <h2>Atrium</h2> <p>Häriifrån är det öppet rakt upp och man kan se himlen. Det finns stora träd med svarta blad i mitten.</p> <p>Mystiskt: <i>Om spelarna gör åverkan på träden så märker de att saven är roströd.</i></p> <p>Rum #2</p> | <h2>Aula</h2> <p>En stor scen och många sittplatser. En piporgel står på en avsats uppe på ena väggen och en flygel står till höger på scenen. Det ser ut att någon gång ha brunnit i kulisserna.</p> <p>Rum #3</p> | <h2>Avfallshantering</h2> <p>En stor hög med skräp ligger här. Någon står och rotar efter något i ett hörn.</p> <p>Rum #4</p> |
| <h2>Balkong</h2> <p>Högt upp och ute. En annan del av byggnaden skymmer all utsikt</p> <p>Rum #5</p> | <h2>Bassäng</h2> <p>Det är varm och fuktig luft här inne och ljudet ekar konstigt. I den stora bassängen mitt i rummet kunde man bada en gång i tiden. Nu bor det en krokodil här.</p> <p>Rum #6</p> | <h2>Bastu</h2> <p>Det luktar skumt och det är mörkt. Värmen fungerar uppenbarligen fortfarande och några lustiga slags muterade människor bor här.</p> <p>Rum #7</p> | <h2>Bibliotek</h2> <p>Ett enormt utrymme med rader efter rader av tomma hyllor. Skumma ljud hörs lite längre bort, men inget syns till.</p> <p>Rum #8</p> |
| <h2>Biograf</h2> <p>En ledsen gammal maskinist visar svartvita filmer från forna semestrar.</p> <p>Rum #9</p> | <h2>Biologilabb</h2> <p>Ett vanligt labb. Bakterieculturer har tagit över ett låst utrymme med ett stort fönster mot labbet.</p> <p>Rum #10</p> | <h2>Bottenlös avgrund</h2> <p>Ett stort rum med ett enormt hål i. Om man slänger ner något hör man det inte träffa botten.</p> <p>Rum #11</p> | <h2>Café</h2> <p>Det går inte att avgöra vad det här rummet användes till förr, men numera är det ett café där smutsiga uteliggare serverar doftande crepes till de vackra och rika.</p> <p>Rum #12</p> |
| <h2>Centralarkiv</h2> <p>Alla papper som någonsin varit viktiga finns här inne. Kvitton, fakturor, policydokument och anställningsbrev.</p> <p>Rum #13</p> | <h2>Centralsugare</h2> <p>En gigantisk maskin sög en gång i sig enorma mängder damm genom rör i fabriken.</p> <p>Rum #14</p> | <h2>Datorpark</h2> <p>Gamla datorer med magnetband står här. De har för länge sedan slutat snurra, förutom en som står och låter lite i ett hörn.</p> <p>Rum #15</p> | <h2>Djurförvaring</h2> <p>Burar och undersökningsbord står här. Allt är tomt. Några koppel hänger på väggen tillsammans med en bleknad plansch av en söt kanin.</p> <p>Rum #16</p> |

| | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div>Elcentral</div> <div>Eliga grejer.</div> <div>Rum#17</div> | <div>Entré</div> <div>En entré. Ytterdörrarna är igenrostade och innerdörrarna är trasiga. En skylt påminner arbetarna att inte ta med sig företagets verktyg hem.</div> <div>Rum#18</div> | <div>Fikarum</div> <div>På en smutsig bänk står en gammal trasig kaffeautomat med frystorkat kaffe kvar i sig. Plastmuggar och matlådor ligger lite varstans och det sitter en skylt på skåpet där det står: ”Din mamma jobbar inte här!”</div> <div>Rum#19</div> | <div>Fläktrum</div> <div></div> <div>Rum#20</div> |
| <div>Förråd A</div> <div>Stora lådor med pennor, konferensblock, flaggor och annat reklammaterial för fabriken.</div> <div>Rum#21</div> | <div>Förråd B</div> <div>Det står en maskin i delar här. Vissa lådor är prydligt namnade och uppställda i hyllor medan andra står öppna runt maskinen. Maskindelar är utspridda över hela rummet och bitvis är det svårt att ta sig fram.</div> <div>Rum#22</div> | <div>Förråd C</div> <div>Rummet är välbelyst och någorlunda rent. Längs väggarna och ut i rummet står det fullt med hyllor, men alla hyllor är helt tomma. Av dammet att döma har det inte stått något på dem på väldigt länge.</div> <div>Rum#23</div> | <div>Fotostudio</div> <div>Det luktar starkt och fränt här inne och det är bara det röda ljuset som fungerar. I ett skåp står det stora dunkar med diverse vätskor och i taket hänger det foton. Några kan vara nytagna.</div> <div>Rum#24</div> |
| <div>Frysrum</div> <div>Hyllorna längs väggen är fulla av vad som ser ut som insektsbon. Det borde vara myror eller termiter som bor här, men inga insekter syns till</div> <div>Rum#25</div> | <div>Garage</div> <div>En gång fanns det fullt med bilar och lastbilar i detta utrymme, men nu finns bara några tomma smörjgropar och en trasig kran.</div> <div>Rum#26</div> | <div>Gasförråd</div> <div></div> <div>Rum#27</div> | <div>Generatorrum</div> <div>Enorma dieselgeneratorer står här</div> <div>Rum#28</div> |
| <div>Glasförråd</div> <div>Förutom olika sorters glas finns här även en trave tallrikar och en trasig kundvagn fylld av små plastclips till tallriken som man kan hänga sitt vinglas på när man minglar.</div> <div>Rum#29</div> | <div>Glashytta</div> <div>Några avstängda ugnar och en massa verktyg hittar man här.</div> <div>SLP: <i>En glasblåsare försöker jaga bort RP genom att spotta ärtor på dem genom sitt glasblåsarrör.</i></div> <div>Rum#30</div> | <div>Godsmottagning</div> <div></div> <div>Rum#31</div> | <div>Grotta</div> <div></div> <div>Rum#32</div> |

Gymnastiksal

Mellan alla ribbstolar, plintar och mattor ligger det en massa trummpinnar utspridda över hela salen.

Rum #33

Hörsal

Rum #37

Kemilab

Stickande dofter och öppna lågor under bubblande provrör. Hyllor med massa skumma och mystiska ingredienser.

Rum #41

Konstruktionshall

Rum #45

Hall, nedre

En stor, hög hall som fungerade som nav mellan fabrik, kontor och lager. Det finns en avsats en bit ovanför RP, men inget uppenbart sätt att ta sig dit. Är det Maria som står där uppe?

Rum #34

Kallvind

Rum #38

Keramik

Här finns det en stor brännugn, en mängd trasiga krukor och några pallar obehandlad lera. Under ett skynke finns det även ett antal statyer i människostorlek.

Rum #42

Kontorskorridor

Mängder av dystra, tomma kontor. På exakt samma ställe på varje kontor hänger likadana motivationsplanscher.

Rum #46

Hall, övre

En stor, hög hall som fungerade som nav mellan fabrik, kontor och lager. Det finns en avsats en bit upp som RP står på, men inget sätt att ta sig ner på. Är det Maria som står där nere?

Rum #35

Kapell

Kapellet verkar knappt ha blivit rört under åren. Det ligger ett tunt lager damm överallt, men inte så mycket som det borde. Någon har tillsynligen tagit hand om och städad det här utrymmet.

Rum #39

Kompressorrum

Rum #43

Kontorslandskap

Ett nästan onaturligt stort område med exakta rader av höga skärmar skapar ett surrealistiskt landskap. I vissa kontorsbås lagar folk mat över öppen eld, i andra hålls det djur. Ingen verkar umgås över båsgränserna.

Rum #47

Heta arbeten

Här finns det svetsar, hjälmar, flamsäkra handskar, hinkar med sand och plåt.

SLP: *En person håller på att skriva obscena ord på väggen med en skärbrännare.*

Rum #36

Karantän

Tre rum med enväsglas. Utanför hänger det heltäckande gummidräkter.

Konflikt: *I ett av rummen sitter det en pojke på en säng. Han hostar en massa och ser inte ut att må så bra.*

Rum #40

Kondensatorrum

Rum #44

Kontrollrum A

Rum #48

Kontrollrum B

Några rattar och skjutreglage styr en maskin som syns genom ett smutsigt fönster. Det är inte helt säkert vad maskinen gör.

Rum #49

Kylrum

Varmt och illaluktande. Det finns mat i olika stadier av förruttnelse på hyllorna.

SLP: *En naken och förvildad person som svartsjukt vaktar sin ruttnade mat.*

Rum #53

Larmcentral

Rummet har en vägg som mestadels är fylld av trasiga TV-skärmar. Det finns en stor strömbrytare på väggen mitt emot, slår man på den slås ett fåtal av skärmarna på. Vissa visar bara brus, vissa visar, i svartvitt, olika rum.

Trigger: *En av skärmarna visar en Betraktelse i färg.*

Rum #57

Maskinhall A

Det är inte tydligt vad maskinen här inne är till för, men den verkar viktig och är väldigt imponerande. I maskinen bor en koloni möss på c:a 120 individer.

Rum #61

Kontrollrum C

Det enda som finns här inne är en stor spak. Den står just nu i mitten, men går att ställa om till ”Ja” eller ”Nej”.

Tips: *Om spelarna ställer spaken på något annat än mittenläget, låt dem få en belöning i ett senare rum.*

Rum #50

Laboratorium

Rummet är ett stort laboratorium med ett stort antal olika maskiner och utrustning. Det finns en stor mängd olika flaskor och burkar som innehåller olika vätskor. Det finns också en stor mängd olika verktyg och utrustning som används för olika typer av experiment.

Rum #54

Ledningscentral

En mängd olika skärmar, datorer, högtalare, mikrofoner och reglage. Allt verkar fungera, men det finns inte längre några etiketter och inget verkar hända när man använder det.

Tips: *Försök gärna koppla en händelse till något spelarna gjort här.*

Rum #58

Maskinhall B

Maskinen här inne surrar stilla och några lampor lyser. Den ser inte ut att kunna producera något dock eftersom det inte finns några råvaror som går in i den.

Konflikt: *Spelarna ser sig själva i fönstret till kontrollrummet och maskinen startar.*

Rum #62

Kraftstyrning

Det finns en stor mängd olika knappar och reglage som används för att styra olika typer av maskiner och utrustning. Det finns också en stor mängd olika verktyg och utrustning som används för olika typer av experiment.

Rum #51

Lackrum

Här sprutade man färg på metallbitar en gång i tiden.

Konflikt: *Tre ungdomar filmar sin kompis som frivilligt sprutmålas klargrön. Är inte sprutlack farligt?*

Rum #55

Luftbehandling

Stora metallrör går in i avancerade filtersystem. Filtren går att byta ut och det finns en mängd olika filter för olika ändamål.

Tips: *Om spelarna har slagit på fläkterna eller pillat på intressanta reglage tidigare så dånar det fruktansvärt här inne. Men det luktar fräscht.*

Rum #59

Materialhantering

Det finns en stor mängd olika material som används för olika typer av maskiner och utrustning. Det finns också en stor mängd olika verktyg och utrustning som används för olika typer av experiment.

Rum #63

Kremering

Brännugnarna här inne är väldigt stora och mätarna på dem vittnar om att extremt höga temperaturer kan uppnås.

Konflikt: *En av ugsndörrarna slås igen och inifrån ugnen hörs panikartade skrik. En lugn röst från högtalarna meddelar att förbränningssekvensen nu är inledd.*

Rum #52

Läkarmottagning

Verkar drivas av någon som i princip kan kallas för läkare. Det finns patienter i kö i väntrummet som ropas in med jämna mellanrum. I väntrummet finns gamla veckotidningar och det spelas stilla muzak.

Rum #56

Magasin

Ett gigantiskt utrymme som nästan känns större inifrån än vad hela fabriken verkar utifrån. Enorma hyllsystem huserar ändlösa mängder lådor.

Tips: *Om spelarna dröjer kvar här kan du dra flera händelsekort.*

Rum #60

Matsal

Det är inte så högt i tak här inne. Hela matsalen har rensats på bord och stolar och istället har det ställts upp små marknadsstånd där folk säljer varor och tjänster.

Rum #64

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <h2>Matvarulager</h2> <p>Hyllorna är fulla med kon-servburkar i olika storlekar. Det finns inga etiketter kvar på någon av dem.</p> | <h2>Möbelförråd</h2> <p>Hela förrådet är fullt av gamla möbler. Soffor, fåtöljer och till och med några våningssängar står här inne. Designen på dem är föråldrad, men det ser ut som om de aldrig har blivit använda.</p> | <h2>Oljerum</h2> | <h2>Omklädningsrum</h2> <p>Det är vått och fuktigt här inne och det ligger ett tunt lager vatten över hela golvet. Någon föder upp babyalliga-torer inne i duscharna.</p> |
| Rum#65 | Rum#66 | Rum#67 | Rum#68 |
| <h2>Ompackning</h2> <p>Vitt och sterilt. Här inne öpp-nade man paket med varor som lades i maskinen och kom ut packade igen. Ingen vet varför. Allt här inne är elektrostatiskt och RP får konstant småstötar.</p> | <h2>Optiklab</h2> | <h2>Pannrum</h2> | <h2>Postrum</h2> <p>Olevererad post.</p> |
| Rum#69 | Rum#70 | Rum#71 | Rum#72 |
| <h2>Pumprum</h2> | <h2>Radiorum</h2> <p>Här finns det en kille som av-lyssnar allt och alla?</p> | <h2>Reception</h2> <p>På en tom receptionsdisk lig-ger en pärm där man kan skri-va in sig. I ett hörn står några lådor med leksakstraktorer.</p> <p>SLP: <i>Magnus brukar sova här inne.</i></p> | <h2>Ritningsrum</h2> <p>Ett stort ljusbord i mitten och långa rader med hyllor längs väggarna.</p> |
| Rum#73 | Rum#74 | Rum#75 | Rum#76 |
| <h2>Rökrum</h2> <p>Ett fönsterlöst rum med tape-ter som är gulnade. Det luktar illa här och från en ventil hörs ett stilla hostande.</p> <p>Betraktelse: <i>Att röka i det här rummet triggas en Betraktelse.</i></p> | <h2>Säkerhetsrum</h2> | <h2>Sammanträdesrum</h2> <p>En overheadprojektor, ett stort bord och några barn som har byggt en koja under bor-det med några lakan och en massa kuddar.</p> | <h2>Skjutbana</h2> |
| Rum#77 | Rum#78 | Rum#79 | Rum#80 |

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div>Skyddsrum</div> <div>Bostäder för hemlösa.</div> <div>Rum#81</div> | <div>Sovceller</div> <div>Bostäder för hemlösa</div> <div>Rum#82</div> | <div>Sprinklercentral</div> <div>Enorma mängder lampor med kranar bredvid. Härifrån kan man kontrollera var-enda sprinkler i fabriken individuellt.</div> <div>Dålig karma: Vilken kran spelarna än vrider på så startar sprinklern här inne.</div> <div>Rum#83</div> | <div>Städförråd</div> <div></div> <div>Rum#84</div> |
| <div>Ställverk</div> <div></div> <div>Rum#85</div> | <div>Steril avdelning</div> <div></div> <div>Rum#86</div> | <div>Storkök</div> <div>Enorma spisar och ugnar.</div> <div>Rum#87</div> | <div>Terrass</div> <div>Som en balkong, fast mycket större. Från en batteridri-ven transistorradio kommer det stilla pianomusik och en grupp välklädda människor står här, konverserar och dricker drinkar.</div> <div>Rum#88</div> |
| <div>Träbehandling</div> <div>Bänkar i trä, knivar, sågar, hyvlar. Här är det lite som träslöjden i skolan fast ...</div> <div>Rum#89</div> | <div>Trädgård</div> <div></div> <div>Rum#90</div> | <div>Träningslokal</div> <div>Ett vanligt gym med vikter.</div> <div>SLP: Den överdrivet deffade Sharkman driver gymet. Han säljer allehanda illegala preparat och skrattar åt de taniga spelarna.</div> <div>Rum#91</div> | <div>Transformatorhall</div> <div>När man kommer in här stäl-ler sig allt här på ända och det doftar starkt av ozon. De enorma transformatorerna är noga instängda bakom stäng-selväggar, men ser fortfarande fullkomligt livsfarliga ut.</div> <div>Rum#92</div> |
| <div>Tryckeri</div> <div>Luften känns lite lättare här inne och en äldre kvinna bju-der på kaffe och tårta.</div> <div>Tips: Låt spelarna koppla av lite. Dra ingen händelse här.</div> <div>Rum#93</div> | <div>Tvätteri</div> <div>Fuktskador. En arg gammal gubbe klagar på ungarna som kommer hit och snor lakan och kuddar hela tiden.</div> <div>Rum#94</div> | <div>Undercentral</div> <div></div> <div>Rum#95</div> | <div>Uniformsförråd</div> <div>Uniformer i långa rader. Var arbetarna verkligen tvungna att ha på sig dessa?</div> <div>Rum#96</div> |

| | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div>Vaktmästeri</div> <div>En TV, en bekväm stol och ett oanvänt verktygsbälte</div> <div>Rum#97</div> | <div>Väntrum</div> <div>Bekväma soffor</div> <div>Rum#98</div> | <div>Värmecentral</div> <div>Pumpade varmluft.</div> <div>Rum#99</div> | <div>Växthus</div> <div>Köttätande växter.</div> <div>Rum#100</div> |
| <div>Verkstad</div> <div>Verktyg och dvärgar</div> <div>Rum#101</div> | <div>Videoövervakning</div> <div>Döda monitorer.</div> <div>Rum#102</div> | <div>Virkesförråd</div> <div>Här finns det trä.</div> <div>Rum#103</div> | <div>Återvinning</div> <div>Kompostmonster</div> <div>Rum#104</div> |
| <div>Förbindelsegång</div> <div>Utrymme mellan två riktiga platser.</div> <div>Rum#105</div> | <div>Hisschakt</div> <div>Med livsfarlig stege på väggen.</div> <div>Rum#106</div> | <div>Inspektionstrumma</div> <div>Krypa på alla fyra</div> <div>Rum#107</div> | <div>Korridor</div> <div>Tomt, ödsligt, långt, läskigt.</div> <div>Rum#108</div> |
| <div>Kulvert</div> <div>Som korridor, men med rör och betong.</div> <div>Rum#109</div> | <div>Passage</div> <div>Ett utrymme avsett att gå förbi genom</div> <div>Rum#110</div> | <div>Rörkulvert</div> <div>Som kulvert, men man måste krypa.</div> <div>Rum#111</div> | <div>Reparationstunnel</div> <div>Tillgång till viktiga platser i fabriken att underhålla.</div> <div>Rum#112</div> |

Som en rörkulvert, fast utan rör.

Rum#113

Trång plats mellan två ställen. En dörr måste stängas innan den andra kan öppnas. Kanske pyser det även luft?

Rum#114

Snurriga trappor av ljudlig och instabil metall

Rum#115

Ändlösa trappor som går upp och ner.

Rum#116

Ventilationstrumma

Plåtrör som är precis så stort att man kan klämma sig igenom.

Rum#117

Övergång

En metallbro utan räcken mellan två högt belägna platser.

Rum#118