

2008

BAKGRUND & SYNOPSIS

År 2008 utbryter krig med massförstörelsevapen mellan världens stormakter. Ingen vet riktigt vem som började, var eller varför mer än att det föregicks av en period av utrikespolitiskt kaos. I och med att Norra Europa drabbas av kärnvapendetonationer bland annat i Sankt Petersburg och Tyskland blir också Sverige drabbat av strålningsnivåer.

Grundläggande delar av vår infrastruktur som vägar och elnät börjar snart kollapsa som ett korthus och i takt med detta börjar vår samhällsform kollapsa under trycket av umbäranden, sorg och skräck. Till slut är den enda kvarvarande samhällsfunktionen vår Försvarsmakt. Samtidigt som svenska örlogsfartyg patrullerar kusten för att stoppa intrång mot svenskt territorium och soldater skjuter skarpt mot flyktingar på väg från norska gränsen så för försvaret en desperat kamp för att uppfylla samhällets funktioner. De försöker att föda, vårda och hålla befolkningen under kontroll men snart börjar också denna sista rest av vårt samhälle att spricka sönder i våld och diktatoriska metoder samtidigt som kravaller, plundring och massdöd i biologisk krigföring och strålsjuka når Sverige och sprider kaos i landet.

Människor i tätorterna ser snart bara två utvägar, att långsamt se sina liv slockna ut i de strålsjuka och våldsamma städerna eller att fly ut mot de säkrare landsbygdsområdena, särskilt norrut där det ryktas att strålningsnivåerna ska vara lägre.

Det är på en sådan planlös vår berättelses huvudpersoner befinner sig, någonstans mellan Sundsvall och Umeå. Exakt var vet de inte själva. De har åkt vilse bland alla bilvrak och samhällsspillrorna ute på vägarna och det verkar faktiskt som att Försvarsmakten tagit bort all skyltning av vägarna, kanske för att försvåra navigeringen för hotande främmande militärmakter eller för att förvilliga landsvägsflyktingar. Efter att ha lyckats fly från ett förföljande militärfordon (en flyktscen som startar äventyret) får den gamla Volvo 740 kombi som gruppen rest i slut på bensin i utkanten av ett litet kustsamhälle. Det visar sig snart att framkomligheten här är kraftigt begränsad av livsfarlig kontaminering av delar av terrängen, samtidigt som huvudpersonerna jagade av ett militärförband försöker hitta en väg ut från området.

Under sina försök att hitta en säker väg ut från området, ständigt jagade av plutoner från en närliggande militärbas och i kamp mot hunger och förgiftning upptäcker rollpersonerna snart att det är väldigt mycket som inte står rätt till i samhället. Varför bor de överlevande byborna i den inhägnade militärbasen istället för i sina hem, vad är det egentligen för deformerade människogestalter de hittar bilder av i en övergiven bondgård och kan de verkligen lita på varandra?

Välkomna till att utforska samhället Högvik och äventyret "2008".

VISIONER

Jag har några visioner för vad jag hoppas att man som spelare och spelledare ska kunna få ut av 2008.

Stämning:

En någorlunda jordnära, obehaglig stämning med "skit under naglarna". Berättelsen handlar inte om sagor och hjältar utan alldagliga människor i mitten av sina hemskaste mardrömmar. Det finns en poäng med att försöka hålla äventyret på en viss nivå av trovärdighet och det är för att det ska kännas mer relevant för spelarna själva, för att man ska kunna relatera till sig själv idag. Det är utifrån denna stämning och målsättning som jag tror att äventyret kan bli bäst. Jag vill ge äventyret en obehaglig känsla av att detta verkligen rör mig som person och det som är nära mig – inte något som bara kan drabba en avlägsen del av världen – genom att förlägga det nära både geografiskt och i tid.

Tankar:

Om man lyckas hålla äventyret på en nivå som känns "nära" spelarna själva finns det möjlighet för äventyret att kanske väcka lite tankar och nya frågor kring den värld vi lever i.

Den första frågan man ställer sig kanske är ifall hotet om undergång kanske är närmare än vi tror – varför eller varför inte?

De vanställda flyktingarna som kommer senare i äventyret utsätts för rasism och en form av etnisk rensning, påskyndat av svälten och nöden i området – frågan man kanske ställer sig då är: vad är en människas värde och hur påverkas synen på människovärdet av den situation vi befinner oss i?

På sätt och vis påminner miljön i 2008 om den i Flugornas Herre – den värld vi är vana vid är utom räckhåll och snart börjar människor att i gränslandet för vad som kan kallas civilisation gå vilse i vad som är rätt och fel.

Försvarsmakten får här bära lite av hundhuvudet (det beror inte på att jag har något emot lumpen eller Försvarsmakten i sig) men även en del av rollpersonerna kan tänkas göra en del själviska val. Och det är också ett mål med äventyret: att spelarna låter sina rollpersoners kamp för överlevnad och längtan efter trygghet påverka mer än vad de själva tycker är rätt och fel. Och detta för oss in på den sista punkten....

Etiska dilemman

Det här är en intressant bit av vår hobby som man bör försöka få ut mer i sitt rollspelande. Rollpersonerna kommer i äventyret ställas inför en del svåra val där de måste avgöra om de vill hjälpa en medmänniska trots att det kan skada dem själva. En del av dem (t.ex Maria eller Robert) kommer kanske förråda sina vänner och ett liv i frihet för ett liv i trygghet hos soldaterna.

I slutet av speltestet t.ex bestämde sig två rollpersoner (Robert av själviskhet och Eva för sitt ofödda barn) att lämna resten av gruppen för att ansluta sig till soldaterna vilka bara tillått detta om de avslöjade var de andra hade gömt sin bil, medan resten av gruppen försökte rädda ett par flyktingar som hotades att fångas av soldaterna. En del grupper kanske gör det enkelt för sig och kör på, medan andra (mer erfarna?) grupper bör utmanas till att utforska sina rollpersoners ståndpunkter lite mer än så.

Påskägg:

Maria symboliserar med sitt namn den förlorade oskulden och rena världen (som Maria, Jesus mor förlorar sin son, som i traditionen var ren och oförstörd) medan Eva och hennes barn symboliserar livet och framtiden (namnet Eva betyder liv).

ÄVENTYRET

Äventyret och "fisktanken" Högvik (obs se karta!)

"Fisktank" är namnet på en princip för äventyr. Vad det innebär är att man inte skriver någon tidslinje eller plot, utan koncentrerar sig på att beskriva miljö/platser, ett antal agenter/personligheter och deras respektive mål och förutsättningar. Sedan släpper man loss allting och ser vad som händer." (som fiskar i ett akvarium, agerar självständigt men begränsat)
– Krille, 2004

I 2008 finns möjligheten att använda ett fisktanksupplägg. Med detta menas att rollpersonerna får relativt fria händer att vandra fritt i äventyret efter den karta de får tidigt in i äventyret och ta de olika platserna i den ordning de vill. Men ett förslag på tidslinje/checkpoints i äventyret följer också med – vissa grupper eller spelare trivs bäst med mer uppstyrda äventyr – kanske särskilt på konvent.

Hur som helst dimper rollpersonerna ner i denna häxkittel av mänskligt förfall och måste kämpa mot förföljande soldater, svält, diktatur och etnisk rensning.

Gruppens mål är i första hand att hitta en säker väg ut ur dalen efter att först ha samlat på sig tillräckligt med förnödenheter och bensin. Men de måste också innan äventyrets slut ta ställning till de ohyggligheter som pågår i trakten och om de vågar riskera sina liv för att försöka göra något åt saken. Slutligen bör man som spelare uppmuntra sprickor mellan rollpersonerna, så att de till slut kanske också måste avgöra om de vill ge upp sig till soldaternas sida eller kämpa med risk för eget liv.

HÖGVIK

Högvik (Obs! Ortens namn är påhittat)

Miljön i 2008 är ett naturskönt område vid havet – med röda stugor havsutsikt och bra fiske (kort och gott – den tyske turistens paradiset). Högvik ligger någonstans mellan Sundsvall och Umeå – rollpersonerna vet inte riktigt exakt var. Och det är egentligen inte viktigt för varken spelare eller spelare att vi vet detta mer än att det är någonstans relativt nära oss som spelare så att upplevelsen kanske blir det också. Det är verkligen en idyllisk plats med röda stugor, öppna fält, fiskelägen med sandstränder och vackra barrskogar och när äventyret börjar är det i andra hälften av *september månad*.

Väldigt tidigt i äventyret hittar rollpersonerna en karta som i praktiken visar det område som äventyret utspelar sig inom i sin helhet. Kartan kommer visa att det område som rollpersonerna kan röra sig inom är begränsad av faktorer som Östersjön i öster, militära områden samt stora delar av området som är radioaktivt och kemiskt kontaminerat.

Detta är förresten mycket lämpligt för oss som spelare eftersom dessa begränsningar på kartan är begränsningen för äventyrets område – bortanför de radioaktiva zonerna finns bara fler radioaktiva zoner och att fortsätta vandra genom dem till fots leder till slut endast till döden. På så vis kan spelarna fokusera på vad som finns innanför kartans gränser och att lyckas ta sig därifrån.

Bakgrund:

Innan undergången slöt världen i ett järngrepp av våld och förfall var Högvik inget annat än ett borttynande samhälle som bara levde upp om somrarna då de två fiskelägena invaderades av tyska turister, husvagnscampare och stugsestrande stadsbor. En typisk svensk landsbygd med spridda bondgårdar, en nedlagd matbutik och sommarstugor.

Det enda som varnade om allt det hemska som skulle drabba världen var en nedlagd militärbas från slutet av 1950-talet och Kalla Krigets dagar. En gammal garnisonsbyggnad i sten, förrådsbyggnader, en del skyddsrum som gick in i berget och en lastkaj. Även om en rikare bybo hade planer på att starta ett äventyrscenter i den gamla basen stod den nu för tiden mest och vittrade bort även om inhägningarna stod kvar eftersom Hemvärnet fortfarande använde området för övningar då och då. Nu efter katastrofen har militären tagit den gamla basen i bruk igen som bas för sina operationer och inom områdets stängsel har man börjat samla överlevande bybor och flyktingar för att försöka upprätta ett litet samhälle igen. En länge oanvänd del av det gamla militärkomplexet är tunnlar in till skyddsrum under de bergsklippor som höjer sig över kusten. Här har man fängslat baltiska båtflyktingar som man är rädda kan bära radioaktivitet eller annan smitta. Fångarna har skadats och fått deformerade utseenden efter att ha blivit utsatt för kemisk krigsföring.

De Baltiska Båtflyktingarna

Ett par månader efter undergången kom ett antal handelsfartyg med flyktingar på flykt från Baltikum mot Sveriges kust. Kapten Andersson befälde att fartygen sköts i sank med basens fältkanon och soldaterna lyckades sänka de främmande, vitflaggande fartygen. En del av flyktingarna lyckades dock ta sig iland med hjälp av livbåtar och en del sköts ihjäl direkt medan andra fängslades mot sin vilja och sattes i karantän. Fartygen var kontaminerade av efterverkningarna av kemiska massförstörelsevapen och detta har givit människorna deformerade anletsdrag och grova missbildningar. Dessutom bidrar de förgiftade fartygsresterna till att kontaminera områdena runt Högvik.

Soldaterna

Soldaterna på orten har börjat tappa omdömet under de extrema omständigheterna, där de har allt ansvar (för sjukvård, föda... till och med domstol) och all makt. I Högvik och dess närområde har soldaterna utfört avrättningar utan rättegång av misstänkta plundrare och rena nedmejningar av flyktingar som befarats vara smittsamma eller kontaminerade. Dessutom ligger all makt i befälens händer, som bestämmer enväldigt efter eget huvud. Och faktum är att soldater såväl som befäl har drivits galna av den fruktansvärda situation de befinner sig i. Detta var dock bara början. Nu har det dessutom blivit ett allt större problem att en del människor som bor i Högviks militärbas kostar för mycket för kollektivet att försörja och detta har börjat få extrema lösningar med utrensning av de som anses vara för svaga för att kunna bidra till gruppen. Det är ett mörkt öde som väntar de baltiska flyktingarna. Redan har man börjat arkebusera sjuka människor och de baltiska flyktingarna på en gammal övningsbana för älgjägare eftersom man anser att det kostar för mycket för kollektivet att hålla dem vid liv.

Soldaternas högste befäl heter Kapten Andersson och är en numera vansinnig man som är redo att göra precis allt – inklusive sånt som är moraliskt fruktansvärt – för att beskydda de överlevande som tagit skydd på militärbasens område. För honom går ändamålet före medlen och det märks på hans metoder att han börjat bli galen i sin svartvita syn på människors rätt till en fri vilja och att leva.

Viktiga Platser

Militärbasen –

Militärbasen ligger inom ett inhägnat område och består av en gammal garnisonsbyggnad i sten, förrådsbyggnader och en stor garagebyggnad för de militära fordonen. Här finns ungefär 30 soldater, varav en del blev inkallade hit efter undergången medan andra är Hemvärnsmän från trakten eller frivilliga. De överlevande människorna från trakten och många flyktingar bor här i ett basläger bland basens byggnader och det rör sig om cirka 75 personer.

Basen byggdes i slutet av 1950 talet som en bas för svenska flottan för att skydda landet från det stora hotet i öst. Det finns också en lastkaj och skyddsrum i tunnlar som går djupt in i en bergsklippa som höjer sig över havet.

Människorna i basen lever i ett förtryckt litet samhälle där basens befäl, Kapten Andersson styr med en järnhand. Man lever inom basens stängsel tält och i de få byggnader som finns på området men gör dagligen vandringar under bevakning till ruinerna av den nedbrunna Gamla Byn och brukar åkermarken. Man håller del kor och getter i en gammal förrådsbyggnad på området och några hästar som arbetsdjur. Människor vågar inte riktigt prata med utomstående, men folk är förstås missnöjda med den situation de befinner sig i och kan om man lyckas kontakta dem när inga soldater är i närheten gå att kommunicera med för information och begränsad i hjälp (i stil med att de sticker till en mat eller allra högst att de hjälper rollpersonerna genom att ge dem en pistol eller hjälper dem i någon mindre del av någon plan de har), det är lättast att komma i kontakt med dem på vägen mellan åkermarken och basen. Kapten Anderssons makt har börjat gå honom åt huvudet och han lever i samhället som någon sorts enväldshärskare och folk lyssnar eftersom han har soldaterna på sin sida. Stämningen och inställningen hos soldaterna påminner mycket om militärerna i *"28 Dagar Senare"*.

I basen finns områdets enda tillgänglighet till el, då basen har dieselgeneratorer som man tidigare slog på ibland för att försöka få kontakt med några andra överlevande förband. Kapten Andersson har dock slutat med detta, kanske av uppgivenhet – kanske för att han inte vill behöva ta order från någon annan än sig själv.

Soldaterna inne på basens område har en fältkanon, två maskingevär, ett pansarterrängfordon med maskingevärstorn och terränganpassade hjul (av typen Sisu) samt en militärjeep. Bränsle är däremot dyrbart så soldaterna kommer inte ses åka runt för skojs skull i bilen. Sisun går att förstöra om rollpersonerna lyckas få tag på ett granatgevär från en av spaningsgrupperna och får en bra träff med detta.

De kan se att fältkanonen är riktad rakt ut mot viken där fartygsvraket sticker upp och att Sisun är parkerad obemannad på gårdsplanen i närheten av de uppslängda tälten.

Man har också samlat byns fordon och annan viktig utrustning inne på basens område för att skydda det från plundring och för att använda det för byns försörjning – fälten används t.ex. fortfarande för att odla mat och man har t.om en stallbyggnad på området med kor och får och en del hästar – tidigare ridhästar men nu arbetsdjur. Fiske är inte möjligt längre på grund av förgiftning av vattnen utanför Högvik.

Se soldatmallen för att se hur en typisk soldat ser ut och har för egenskaper

Det finns också två spaningsgrupper som kommer skickas ut efter rollpersonerna. Dessa är på

5 personer/styck och varje grupp har förutom sin vanliga beväpning ett granatgevär och maskingevär vardera.

Utposten

Soldaterna har också en bevakad utpost mot landsvägen västerifrån, den enda vägen in till Högvik (den södra vägen går genom radioaktivt område) och den bevakas för att hindra plundrare eller smittade flyktingar att ta sig in i trakten.

Utposten består av ett havererat stridsfordon (dvs en mindre tank) med fungerande motor och kanontorn men förstörda larvfötter och en civil pickup-lastbil av märket Toyota. Här finns hela tiden 5 soldater posterade på vakt, varav 3 av dem alltid är på vakt medan övriga 2 t.ex under natten vilar eller gör ärenden för att hämta nödvändighetsartiklar med Toyotan. Om rollpersonerna ger sig på att försöka anfalla och ta över Toyotan på något vis så låt det bli en riktig kamp – om det sker lite för tidigt äventyret så kan man som spelledare rälsa lite och låta bilen gå sönder i attacken – medan om det sker i slutet av äventyret ger gruppen en perfekt flyktbil.

Bergstunnlarna - Skyddsrummen

I anslutning till militärbasen finns tunnlar in i det lilla berg som höjer sig över havet vid militärbasen. Dessa har precis som basen stått helt oanvända under cirka 40 år, men används nu av soldaterna för att hålla de baltiska flyktingarna i karantän. Tunnlarna går djupt ned i klippan för att kunna stå emot ett kärnvapenfall och har ingen el och därför heller inget ljus – soldaterna använder sig av stormlyktor som finns stående spridda på golvet i tunnlnarna för att lysa sig fram i tunnlnarna. I mörkret därnere i ett av skyddsrummen sitter de baltiska flyktingarna fångade. Flyktingarna har kraftigt förvrängda utseenden och missbildningar, detta är sviterna av att ha blivit utsatta för kemiska massförstörelsevapen och ser i princip ut som någon sorts mutanter eller elefantmänniskor med stora bölder och missbildningar i ansiktet och över kroppen. De ger ett mycket skräckinjagande intryck.

Det finns två vägar för rollpersonerna in i tunnlnarna. Det ena är att de upptäcker en av ingångarna under flykt undan en av sökargrupperna och därför går in genom en lucka eller på grund av att någon av dem går i en fälla som är utsatt nära militärbasen – en öppnad chipspåse som om man går nära den under ett lager av granris leder ned till vad som liknar en brunn. När man faller i denna faller går ett högt tjutande rörelselarm och enda sättet att fly är egentligen att krypa genom luckan nere i hålet; för snart närmar sig en av sökargrupperna. Brunnen är dock ett ventilationshål för skyddsrummets gamla filtrerade fläktanordning och genom tre portar av kraftiga filter kommer man till slut in i ett oanvänt maskinrum.

Hur rollpersonerna än hamnar i tunnlnarna är nästa rum de kommer till en sorts sjukstuga med tre sängar, i en svart licksäck ett *nästan* helt ruttet skelett och på väggarna en massa obehagliga bilder av vanställda människoansikten och vanställda kroppsdelar (för SL: detta är ett rum där soldaterna försökte forska kring de baltiska flyktingarna och deras förgiftning tills han själv dog av kontamineringen).

Tunnlnarna fortsätter åt olika håll in och ut ur mörkret under bergsklippan.

Fiskeläget –

Här finns ett nu övergivet fiskeläge - båtarna, husen och sjöbodarna står oanvända. Särskilt sedan de kontaminerade fartyg sänktes i havet utanför Högvik och gjorde farvattnen runt samhället giftiga att ens tvätta händerna i. Ute i viken kan man se fören av ett fartyg sticka upp och om rollpersonerna använder Evas kikare ser de bokstäverna ”M/S Baltica” skrivna

vrakdelen. På stranden finns också rester av sönderskjutna livbåtar uppspolade och om de undersöker närmare – några skelett. På stranden flyter också död fisk som dött av kontamineringen i vassen.

I fiskeläget får rollpersonerna vara smält försiktiga för att det är nära till militärbasen och att det går att se dem därifrån om man inte är lite försiktig.

Turistbyn –

Ett övergivet turistparadis, röda stugor med vita knutar, sjöbodar och turistbutiker med Älg-Tshirts i skyltfönstren. Det finns inte så mycket att hitta här förutom övergivna hem, tömda på förnödenheter – även om allt som kan tänkas finnas i ett hem förstås finns där om spelarna skulle få ett smart infall av något slag. Det finns också ett par motorbåtar- och segelbåtar i småbåtshamnen vilka rollpersonerna kanske vill använda senare. Ute i viken ligger ett totalt sönderskjutet fartyg på grund (detta är ett av baltiska fartygen). På stranden flyter också död fisk som dött av kontamineringen runt i vassen.

Hjalmar Jonssons stuga –

Här bodde byns enstöring, Hjalmar Jonsson vilket de kan läsa på brevlådan nere vid vägen. Hans röda stuga ligger på toppen av en liten backe ovanför landsvägen och man kan förstå att odlingsmarken runt huset inte brukats på en tid. På gården ligger den förrutnade kroppen av en man i slitna kläder och vid hans fötter ligger en slägga (detta är liket av en plundrare). Huset är igenbommat inifrån och rollpersonerna kanske vågar ta risken att utforska det. Om de utforskar huset hittar de Jonsson sittandes död på en stol vid ett öppet fönster på husets övervåning. Han verkar ha dött av sviterna av strålsjuka eller kemiska vapen men kroppen är dessutom alldeles utmärglad av svält, men han verkar ha dött på sin post för i hans knä ligger en älgstudsare och vid hans fötter 15 tomhylsor. Det finns 5 kulor kvar i ammunitionsasken. Jonsson verkar helt enkelt ha barrikaderat sig och tagit i sina egna händer att skydda huset från inkräktare. På golvet ligger en öppen tub med Kalles kaviar i en stor hög av tomma konserver (ge en lapp till den rollperson som hittar denna först, det är inte säkert att de i sin hunger vill dela med sig av sitt dyrbara fynd).

De hittar också Jonssons dagbok på skrivbordet som beskriver alla händelserna i bygden bak till just efter undergången och ger bakgrunden kring soldaterna och kapten Andersson, epidemin i åkermarken/gamla byn och de baltiska flyktingarna och slutligen hur Jonsson till slut bestämmer sig för att stänga in sig i sin stuga och invänta slutet genom svältdöden.

Till Jonssons stuga hör också en välfylld redskapsbod ifall rollpersonerna vill använda sin fantasi till att hitta utrustning eller rent av tillhyggen men kanske framförallt en gräsklippare med lite bensin i (tillräckligt i alla fall för att kicka igång Volvon och köra ett litet tag), det finns dock inte mer ammunition till geväret (allt som spelarna kan tänkas söka där finns där, inom en redskapsbods rimliga gränser).

Campingen -

Campingen är som resten av byn övergiven. Men i några av campingstugorna gömmer sig en familj av de förvridna baltiska flyktingarna från upptäckt. Om rollpersonerna utforskar campingen kommer de fly till skogs. Ett av barnen, en liten vanställd flicka, talar lite bruten svenska. Om rollpersonerna återvänder hit i slutet för att rädda familjen så följer de villigt med. Familjen har också automatkarbinen som den döda soldaten med kartan saknar och är villiga att låta rollpersonerna få den mot löfte att hjälpa dem.

Skjutbanan –

Skjutbanan är inte en militär skjutbana utan en som tidigare används av jägare för träning och det står till och med några älgsilhuetter uppställda för övningsskytte. Vid skjutbanan finns förstås stora mängder tomhylsor, men Robert och Hassan som varit i armén ser direkt att detta inte är tomhylsor från några jaktvapen, utan automatvapen. Om de undersöker platsen lite mer ser de att marken mellan skjutbåsen och måltavlorna har grävts upp ganska nyligen och de finner spår av söndertrasade kläder och en del blodfläckar. Detta är en mindre massgrav för soldaternas utrensning av flyktingar och sjuka, så kallade "svaga individer".

Åkermarken/gamla byn –

De nedbrunna resterna av den gamla byn står som en sorglig påminnelse om det liv människorna en gång levde här. På skyltar står det "Nedbränt på grund av misstänkt smitta 2008 – vistelse i närområdet på egen risk". En flykting som smittats med en epidemi som släppts ut som biologisk krigsföring kom till bygden och stora delar av de överlevande i byn dog snart i epidemin. Detta födde ett stort främlingshat hos de överlevande, som efter epidemin brände ned husen för att stoppa smittan från att spridas ytterligare och sedan flyttade till militärbasens område (om detta funkar som smittskydd i praktiken är inte helt relevant, men det var ett desperat tilltag för att åtminstone *försöka* göra något för att hindra undergångens framfart).

Här finns också åkermarken som byborna som gömt sig i basen brukar använda. Människorna i basen kommer gående varje morgon med tre hästar som drar en traktorvagn med bybor ut på arbete. Det finns två vakter utställda på dagen för att förhindra att någon försöker lämna samhället och två på natten för att förhindra att någon försöker stjäla från bybornas potatisfält. Här står också en traktor som byborna slutat använda på grund av bränslebrist och även om det är en kraftig dieselvariant och inte bensin, men det finns tillräckligt mycket för att rollpersonerna om de skulle kunna göra något litet uppdrag med traktorn inom kartans område; det finns dock inte särskilt mycket diesel i den.

Depån

Depån är en övergiven förnödenhetsstation, ett litet skjul med förnödenheter. Det är nästan tömt men innehåller tre kpistar med varsitt magasin, en granat och konserver nog att försörja gruppen i två dagar. Inget i depån är farligt och ett lyckat slag mot färdigheten förgiftning/kontaminering förklarar detta, men resan hit är desto värre. Under vandring hit passerar man en blöt myrmark och det krävs på färden fram och tillbaka för den som är helt utan poäng i strålningstålighet mot skaderesistans får att utstå strålningen utan men – för varje misslyckat slag får man slå en t20 i skada på sin uthållighetstabell – Hassan t.ex har 3 strålningspoäng och klarar sig därför helt från strålningsskada hela vägen fram och tillbaka. Om spelarna offrar en yrkespoäng på att försöka lista ut detta (t.ex Maria och Eva har ju anknutna yrkesområden) kan de få reda på exakt hur dessa risker ligger till. Annars vet de bara att det med stor sannolikhet är farligt.

Skogarna & vattnet

Skogarna täcker för enkelhetens skull i princip alla områden utöver de utsatta platserna. Det finns här och där tjärnar och myrområden och det är mer eller mindre en vanlig skog med ett ganska rikt djurliv. Om rollpersonerna börjar gå lite väl långt ut från äventyrets område kan man som spelledare använda sig av skogarna för att leda dem på rätt spår genom att låta delar av skogarna vara skyltade med "Varning – radioaktiv zon". Skogarna är också bästa sättet att gömma sig för de soldater som jagar rollpersonernas huvuden och äventyret kommer troligtvis att innehålla en hel del flyktscener genom skogen.

Tänk också på att äventyret utspelar sig i oktober, så det kommer inte att finnas några blåbär att mumsa sig mätt på och det är i allmänhet förbannat blött och kallt i skogen.

Att simma i vattnet är livsfarligt och ger 2 T20 i strålskada, men det går dock att färdas där med båt, vilket finns i form av kanoter, motorbåtar utan bensin (men med åror) och segelbåtar i både Högviks "turistby" och i fiskeläget.

SCENER OCH FÖRSLAG PÅ TIDSLINJE

Viktig information:

Äventyret utspelar sig under ungefär en halv vecka, så se till att spelarna tar nattvila, kämpar efter mat och när de misslyckas i detta – svälter (se "specialregler 2008" för detta).

Uppmuntra också till att utforska alla delar av kartan, men styr spelet lite grann så att alla spelargrupper får uppleva bergstunnlarna samt får ett hum om vad flyktingarna utsätts för.

Introduktionsdel

**In Media Res – "Pansarbandvagn vs bil"- jakten
(rakt in i handlingen!)**

"Ingen vet var det började, eller vem. Det enda vi vet är att de liv som vi en gång levde för alltid är förlorade. Vi lever i spillrorna av en vacker värld. I vår kamp för överlevnad har vi spritts ut över landet, som skärvor av den civilisation vi en gång levde i.

Vi lever i våra mörkaste mardrömmar.

De sprängde bomben. De spred gasen. De släppte lös virusen.

De förstörde allt vad mänsklighet heter. Vi har förlorat allt vi hade.

Vilka, när och hur?

Det vet vi inte. Det enda vi vet, det enda vi har, är oss själva här och nu. Ingen historia och ingen framtid.

Minnena flyter ihop för mig, men jag vet att det inte kan ha gått mer än två årstider, för ingen snö har hunnit börja falla ännu. Jag tror året var 2008 när allt började. Och allt tog slut.

- Martin Redberg, överlevare – någonstans mellan Umeå och Sundsvall"

"Martin såg upp från sitt papper mot de andra i den gamla 240:n. Robert satt lutad över bagageutrymmet och rotade bland konserverna och svor för sig själv, de hade inte hittat en orörd matbutik på flera dagars bilfärd, medan Eva och Maria slumrande satt bredvid i baksätet och såg ut genom fönstret på den öde landsvägen. Landskapet var vackert här i Norrland, det enda som störde var någon utbränd bil varannan kilometer, men de stod mindre tätt häruppe i alla fall. Han vände sig mot Hassan bredvid framför ratten:

- "Var i helvete är vi någonstans?"

- "Inte fan vet jag!" svarade Hassan. "Det borde väl du veta, det var ju din idé att vi skulle sticka från Uppsala och åka norrut. Nånstans mellan Sundsvall och Umeå tror jag. Helvete..."

- "Lägg av! Vi har snackat om det här tusen gånger, strålningsrisken borde vara större söderut och du såg inte vad jag såg de där jävla fascistpoliserna göra i Stockholm och tro mig, de hade kommit till Uppsala förr eller senare och börjat skjuta vilt där också."
- "Hallå grabbar!" hördes Robert från baksätet.
- Hassan fortsatte... "Helvete, Men hur fan gör vi när vintern kommer då, vi kommer frysa ihjäl och maten..."
- "Grabbar! Titta!" hördes Robert igen i bakgrunden.
- "... Maten, vadå tror du inte att de plundrat varenda jävla korvkiosk mellan Stockholm och Malmö också eller?!" svarade Martin.
- "Grabbar! Men helvete! Kolla bakom oss för fan!" skrek Robert.

De tittade över axeln och såg ett stort militärfordon närma sig i full fart och snart hördes en siren börja tjuta över dalgången.

- "Gasa för fan Hassan!" skrek Martin.

- "Helvete!" började Hassan svära för sig själv och kramade händerna om ratten."

Äventyret börjar med att spelledaren drar igång temamusiken för äventyret, låter lugnet lägga sig i spellokalen och läser den kursiverade texten högt, sedan utspelar sig en liten scen i stil med den som beskrivs nedan – spelarna pratar lite sinsemellan rollpersonerna medan Roberts spelare får instruktionen att han håller på att leta bland alla tomma konserver i bagageutrymmet för att se om de har någon mat kvar, ge honom sedan en lapp med att han börjar se något längre bak på vägen medan de andra pratar sinsemellan – om gruppen kommer igång med att snacka kan du låta det ta sin tid så att de får känna lite på sina roller. T.ex. har Hassan och Martin t.ex. har redan fått uppmaningen/informationen att när introduktionen går över till rent spelande så är de inne i en diskussion i stil med den som beskrivs ovan. Till slut ger du Robert Handout 1 med en bild på militärfordonet och samtidigt som han gjort de andra rollpersonerna uppmärksamma på bilen slås en siren igång.

Biljakten

Pansarbilen kommer förfölja rollpersonerna längs den skogskantade landsvägen och de måste genom en hård biljakt fly därifrån. Låt biljakten bli en riktig kniven-på-strupen historia och som SL ska man verkligen göra sitt bästa för att göra den spännande bland annat genom att straffa spelarna hårt om de misslyckas eller gör nåt dumt (låt dem inte dö eller bilen skjutas sönder, men soldaterna kan t.ex. öppna eld eller bilen krascha så att någon t.ex. bryter en arm eller får skottskada i en hand, målet är ju inte att döda dem – men detta är tänkt som ett jordnära och rått äventyr).

Slutligen kör de över en liten träbro över en å och stridsfordonet rasar genom bron och ned i vattnet. De fortsätter köra ett bra tag för att kunna känna sig trygga och håller på att få slut på bensen utan någon övergiven mack eller bilvrak med extradunk i sikte. När de kommer över ett krön ser de rakt framför sig en tank (se Handout # 2 Stridsfordon 90) med kanonen riktat rakt mot dem och de ser hur soldaterna börjar skrika order till varandra. De har i princip bara ett val – att köra rakt fram för att inte riskera att träffas. (gör spelarna något himla dumt får man nog låta fienden skjuta med maskingeväret uppe på tornet istället så att bilen och gruppen kanske kan överleva...). De ser dock i förbifarten att stridsfordonet har

Bilen börjar säcka ihop av soppatorsk just efter krönet (eventuellt är den mer tilltygad än så, men inte mer än att Hassan kan laga den om han bara får tag på lite reservdelar). De lämnar i skogen bredvid vägen (en smart grupp försöker dölja den på något vis med granris eller något,

annars kommer bilen vara sönderplockad av soldaterna när de återvänder för att använda den igen senare i äventyret).

Och voilà! Spelarna är fast inne i Högvik!

Ankomsten till Högvik – De finner den döda soldaten (som har kartan)

Mycket snart får Volvon slut på bensen och de svänger in mot skogen. Det är en slang i motorn har skadats och sprungit läck under deras vilda bilfärd och även om det är ett ganska lätt fel för Hassan att laga så är de nu utan bensen. De har dessutom fått slut på sin sista burk mat, en burk kattmat och är nu helt på bar backe vad gäller bränsle och mat. Se ”specialregler 2008” för beskrivning av hur detta påverkar spelarnas utmattningskolumner.

Om rollpersonerna gömmer bilen under sly kommer den inte att upptäckas av sökande soldater, men om de inte gör det kommer den att vara uppbränd av en av sökargrupperna när de återvänder.

Från bilen ser de sedan en död soldatkropp. Den är illa äten av fåglar och djur och hans vapen är borta, men bland hans tillhörigheter finns KARTAN.

Fisktanksdel

Rollpersonerna utforskar kartan medan de jagas av soldaterna

Under spelarnas utforskande av kartan kommer de vid tre olika tillfällen bli anfallna/nära jagade av en av de två spaningsgrupper av soldater som skickats ut efter dem. Om dessa lyckas väl och det inte är alltför tidigt i äventyret är det mycket möjligt att dessa lyckas döda rollpersonerna. (se bladet: spaningsgrupp 1 & 2)

Gör spelarna uppmärksamma på att de är förföljda, så att de har en chans att förflytta sig mer försiktigt, medan djärva spelgrupper kanske försöker att gillra en fälla för spaningsgrupperna. Uppmuntra genom hela äventyret sådan kreativitet – vi som spelledare målar upp spelplanen/scenen men det är upp till dem hur de vill lösa problem och hur de vill agera.

Utmattning och svält

Börja dra ifrån utmattningskolumner på grund av svält från rollpersonerna. De måste söka mat. En del kan t.ex. Maria finna med hjälp av sina färdigheter, men i övrigt gäller det att försöka plundra – t.ex genom att smyga fram till potatisåkern och stjäla potatis, genom maten i depån, från fallna fiendesoldaters ryggsäckar eller kaviartuben hos Jonsson. Men tanken är inte att någon grupp ska klara äventyret utan att utsättas för svält, det är en del av äventyret.

Campingen – Gömda vanställda flyktingar (från Baltikum!)

Låt rollpersonerna undersöka campingen och på avstånd se den vanställda familjen och hur de flyr ifrån dem. Detta för att rollpersonerna senare ska kunna ställas inför valet att hjälpa dem eller inte. Om rollpersonerna medvetet undviker campingen så låt dem just innan slutfasen av äventyret falla i en fällgrop som mutanterna grävt för att skada soldaterna och på så sätt komma i kontakt med dem och berätta sin historia.

Tunnlarna – De vanställda baltiska flyktingarna

Nästa steg är att låta rollpersonerna hamna i skyddsrummets tunnlar. Att få dem dit är ganska lätt, på ett av de redan föreslagna sätten och så länge de är inom någon sorts närhet till bergsklippan tunnarna går under kan man låta dem hamna där, eftersom tunnarna kan tänkas gå väldigt långt under området.

I tunnarna låt som sagt först rollpersonerna hitta sjukstugan med studier av de baltiska vanställda flyktingarna och om de tar i den döda kroppen utsätts för en 1 T20 strålningsskada – en strålningspoäng tar däremot bort denna skada.

Ute i tunnarna är det som redan beskrivet nedsläckt och om de fortsätter utforska nedåt i skyddsrummen finner de några tomma förråd och allra längst ned instängda flyktingar. Snart kommer dock spaningsgrupper från soldaterna att börja söka efter dem iklädda gasmasker och jagar dem genom de mörklagda tunnarna. Se till att verkligen bygga stämningen här: låt det ta sin tid med obehaglig krypande musik i bakgrunden medan de utforskar ohyggligheterna nere i tunnarna och använd less-is-more principen; om man slänger allt rakt på spelaren direkt blir man inte särskilt rädd. Låt dem sakta få reda på att de är förföljda och när de slutligen börjar fly ut ur tunnarna låt det bli en vild flykt ut bland de vindlande gångarna med dånande jaktmusik i bakgrunden.

Jonssons Stuga

Här finns tre viktiga saker. Jonssons dagbok som beskriver hela bakgrunden till händelserna på orten, bensin i hans skjul vilket de behöver för att kunna ta sig därifrån och slutligen geväret vilket ger dem en reell möjlighet att göra motstånd.

Öppet slut – vad gör rollpersonerna?

Slutet får gärna vara en öppen historia. Använd dig av miljöbeskrivningen av Högvik och självklart tidigare händelser under äventyret som svar på vad spelarna väljer att låta sina rollpersoner göra. Försök verkligen att visa spelarna att det inte finns något rätt och fel slut att klara äventyret på utan att det är upp till rollpersonerna, men om detta låser sig helt så låt detta hända.

Den lilla flickan från flyktingarna på campingen söker upp gruppen och förklara att hon vet var det finns bensin och medicin mot Sjukdomen (flickan ljuger ihop att alla i trakten är drabbade av hennes sjukdom, men att det är i olika stadier) men att de måste hjälpa hennes familj först, som har blivit infångade och sitter bundna vid Utposten (se karta). Hon ger dem en automatkarbin till hjälp och om de lyckas frita flyktingarna blir flickan oerhört tacksam men någon bensin har hon inte och sjukdomen är helt påhittad - hon har bara försökt lura rollpersonerna. Däremot finns det en dunk bensin på Toyotans flak och en del förnödenheter och det är bara rollpersonerna att fly från byn. Detta är däremot inte det bästa sättet för spelgrupper som vill vinna några priser, då äventyret bygger på att de försöker komma med många idéer själva, samtidigt kan detta vara lurigt så det utesluter förstås inte detta heller.

Några val:

Vill de rädda de vanställda flyktingarna från fångenskap?

Vill de ge upp och ansluta sig till soldaterna?

Försöker de göra ett utbrytningsförsök och släppa ut människorna i basen från sina koncentrationslägerliknande liv?

Motsättningar i gruppen:

Förhoppningsvis använder spelarna dessutom sig av de lösa trådar till intriger som finns i äventyret. Det är t.ex. mycket möjligt att gruppen delar sig i två läger, ett läger som vill ge upp och ansluta sig till militärbasens trygghet (t.ex Robert och Eva?) medan andra hellre kämpar för att frita flyktingarna eller människorna i byn (Hassan och Martin?).

Slutet:

Det går alltså att bara ta sin bensin och försöka fly förbi utposten med stridsvagnen. Men en spelgrupp som lämnar Högvik utan tillräcklig med förnödenheter i bagageluckan kommer dock snart hamna i svåra problem igen på grund av svält och sjukdom och se till att spelgruppen förstår detta.