

Katten

Mitt i rummet står det ett altare. Det ser ut att vara en låg hylla eller byrå som man har lagt ett lakan över. Tre ungar i femtonårsåldern håller precis på att läsa någon slags konstig ramsa över en fastbunden katt. En av dem håller i en kniv.

Konflikt #1

Hunger

Det kommer fram ett gäng hungriga människor till er. Vuxna, gamla, barn, en blandad skara som alla har trasiga, slitna kläder på sig. Alla ser oerhört marga och klena ut. Ett av barnen går fram och frågar om ni har lite mat ni kan undvara.

Konflikt #2

Byggarbete

Två personer, som tydligt är ett par, håller på att bygga/laga ett skyffe av sandsäckar, tegel och korrugerad plåt. De undrar om ni kan hjälpa till att hålla en större bit plåt så den kan sättas fast ordentligt. Tar garanterat inte mer än en timme!

Konflikt #3

Pesten

Kråkor som flaxar runt, råttor som springer fram och tillbaka, flugor överallt och en fruktansvärd stank! Massa döda djur ligger utspridda i överallt, kadaver av katter och hundar. En naken fot med nagellack sticker ut ur högen.

Konflikt #4

Duellen

I mitten av rummet har en ring markerats och i den står två beväpnade personer som precis skall börja duellera. Det är tyst i rummet och stämningen är tung. Någon ropar att duellen är barnslig och meningslös och att inget behöver bevisas.

Konflikt #5

Teaterpjäsen

En samling skådespelare spelar upp någon form av drama på en hemmasnickrad scen. Med jämna mellanrum avbryter regissören och skriker åt skådespelarna. Alla skådespelare är tjejer iklädda masker och vem som helst skulle kunna vara Maria.

Konflikt #6

Skolklassen

En liten skolklass ledda av två äldre fröknar sitter här och dricker varm choklad och äter mackor innan de fortsätter sin exkursion. De har inte sett Maria, men lovar att säga till henne att gå hem om de träffar henne.

Konflikt #7

Prickskytte

Vid ena väggen är en person fastbunden och två andra personer sitter i varsin stol, dricker alkohol och turas om att skjuta på den fastbundne med luftpistol. De erbjuder spelarna att pröva att skjuta, men vaktar noga sin sprit.

Konflikt #8

Porrfilmen

Ena skådespelaren vid en porrfilmsinspelning har dragit en lina snö för mycket och behöver en stand-in. Spelarna erbjuds att hjälpa till. Om de inte vill så plockar regissören in en ung fluffer som någon av spelarna känner istället.

Konflikt #9

Tullkontrollen

En uniformsklädd docka sitter i ett bås innanför dörren. Längre in i rummet träffar spelarna på ett gäng som säger att spelarna skulle ha betalat tull vid båset och kräver dem på pengar. Gänget undviker strid så långt som möjligt.

Konflikt #10

Transportbandet

Tack gode gud att ni är här! Transportbandet har gått sönder och vi har ingen som kan laga det eftersom vi måste vakta tunneln ifall det kommer vilda mutanter från tunnelbanan.

Konflikt #11

Från framtiden

En skadad person som hostar blod kommer fram i ljuset. "Jag kommer från en halvtimme in i framtiden för att varna er! Vad ni än gör..." Sedan dör hen. RP känner inte igen personen.

Konflikt #12

Bortrövade

Två syskon sitter och leker med gamla leksaker i ett hörn. De undrar om RP är där för att hämta dem. De blir givetvis bedrövade om RP säger nej. De kan inte lämna rummet själva, men vill inte berätta varför.

Konflikt #13

Det vuxna barnet

I rummet står en mängd leksaker som ser väldigt stora ut. En gammal och senig person sitter i smutsiga barnkläder på golvet och leker. Hen vill att RP är med och leker. Som tack får de en flaska magiskt vatten.

Konflikt #14

Kabukiteatern

Två män ber spelarna att se på deras pjäs och om de gör det så hjälper mannen dem. Pjäsen är mycket abstrakt med höga rop, trummande och poserande. Efteråt tackar mannen spelarna, men börjar gråta eftersom de inte kan hjälpa till.

Konflikt #15

Fången

En groteskt muskulös man sitter fastkedjad vid ena väggen. Han verkar vara medvetlös. Nyckeln till bojorna ligger på ett bord på andra sidan rummet.

Konflikt #16

Den försvunne

Utanför en liten koja sitter en tonåring och grillar korv. Hen bor uppenbarligen här och ovanför en sliten madrass hänger en skylt där det står: "Alla föräldrar är idioter." En av spelarna känner igen personen som försvunnen sedan ett år.

Konflikt #17

Boxaren

En stor man i hockeymask, armébyxor och fläckigt linne boxar på en upphängd jutesäck med något tungt och mjukt i. Han tittar på RP när de kommer in, men är inte intresserad av dem och fortsätter. Det ser ut som om det droppar från säcken.

Konflikt #18

Rollspelarna

Runt ett bord med tre levande ljus på sitter en grupp tonåringar och spelar rollspel. De är mitt uppe i ett regelbråk och vill att RP skall bestämma åt dem. Tonåringarna försöker muta RP på olika sätt för att de skall hjälpa just honom.

Konflikt #19

Nazisterna

En grupp naziskins står här och väntar på något. En av dem vänder sig mot RP: "Nu kommer han!" En äldre herre stiger upp bakom en pulpet och håller ett tal om vit makt och undermänniskans utrotning. Efteråt blir det mingel med kaffe och kaka.

Konflikt #20

Vigilantemobben

En grupp kvinnor har fångat en man och håller på att tortera honom. Mannen är en känd hustrumisshandlare och våldtäktsman som alltid lyckats klara sig undan straff.

Konflikt #21

Cricketspelarna

Rummet har gjorts om till en cricketplan och en match spelas. Nästan direkt får en av spelarna bollen slagen på sig och blir skadad. Cricketspelarna är mycket artiga, men förklarar ändå sitt missnöje med att ha blivit störda i spelet.

Konflikt #22

Den stora holken

Stora balar med marijuana står staplade på pallar här inne. De verkar obehagade, vilket är konstigt med tanke på marknadsvärdet de representerar.

Konflikt #23

Skottstriden

En skottstrid pågår här inne och kulor viner fram och tillbaka. Någon ropar hyfsat omgående, "eld upphör" och det slutar skjutas. Ingen skjuter RPna utan de vill bara vänta på att RP:na ska gå förbi.

Konflikt #24

Dubbelgångare

Mitt på golvet ligger det lika många skelett som RP. Skeletten och de förmultnade kläderna har kusliga likheter med rollpersonerna. I handen på ett av skeletten ligger en lapp med texten. "Sväng vänster".

Konflikt #25

Marias foto

En man håller i ett fotografi av Maria som verkar vara taget i fabriken. Han vill behålla det och vill gärna ha mer foton av Maria.

Konflikt #26

Marias väska

En ung tjej går omkring med vad som verkar vara Marias väska. Hon säger att hon har lånat Marias väska och att Maria är snäll och mår bra men det var en dag eller så sedan de sågs. Väskan innehåller inget av Marias saker.

Konflikt #27

Mänskligt hinder

En person sitter fastsatt med kedjor vid dörren som leder vidare till nästa rum. Hen är neddrogad och vet knappt vad som händer.

Konflikt #28

Slutbossen

Här inne manifesteras en mäktig häxmästare som talar dramatiskt om hur han skall besegra RP och ta Maria som brud. Han kan inte skada RP på något sätt eller lämna rummet.

Konflikt #29

Magnus hälsar på

Magnus Gustafsson sitter här inne och berättar gamla lumparhistorier för en grupp fastbundna ankor. De verkar lyssna på honom. Han blir sur på RP om de avbryter honom.

Konflikt #30

Golvet

Golvet här inne är rutigt i vitt och svart. De svarta rutorna har en vit, öppen hand hand målade på sig medan de vita har en svart knytnäve. Precis innanför dörren är golvet grått.

Konflikt #31

Barnet i hålet

Ett barn hänger fast i en träplanka över ett stort svart hål. Om RP försöker rädda honom så vill hen inte eftersom hens hund är på väg efter hjälp och hen har alltid drömt om att bli räddad av sin hund, precis som i "Lassie".

Konflikt #32

Suicide Circle

En grupp unga flickor håller glatt på att bygga en träställning som de tänker begå kollektivt självmord i genom hängning. Om RP undrar varför så förstår flickorna inte riktigt frågan.

Konflikt #33

Rysk roulette

En rakad nazist och en mörkhyad invandrare sitter med en revolver mellan sig. Det är två skott kvar, men under tiden de spelat har de blivit vänner. De vill dock inte svika sina respektive gäng utan måste slutföra spelet innan de lämnar rummet.

Konflikt #34

Grattis!

När RP kommer in ropar någon grattis, det börjar flyga konfetti och RP grattas ivrigt som de tusende besökarna. Under uppståndelsen blir de bestulna. I ett senare rum hittar RP en låda med sina saker och en lapp där det står “Förlåt...”.

Konflikt #35

Loppet

Vid ena väggen finns det två stora hål som leder in i varsin tunnel. Motorcyklisterna framför ena öppningen utmanar RP att ta sig från ena öppningen till andra så fort som möjligt. RP som ställer upp får låna en motorcykel, men inte hjälm.

Konflikt #36

Pengar

På ett bord mitt i rummet ligger en öppnad portfölj med massa kontanter i. På golvet bredvid ligger tre personer som verkar ha knivskurit varandra till döds.

Konflikt #37

Skyldiga

En man som sitter vid en TV vänder sig om och ser RP. TVn är kopplad till en övervakningskamera i ett tidigare rum. Mannen anklagar RP för att ha gjort fel i detta rum.

Konflikt #38