Skyddsrum 22

Det är nu tre veckor sedan ljudet av strid upphörde utanför, bara enstaka fall av skottlossning har hörts sedan dess. Resurserna i skyddsrummet börjar tryta och moralen sjunker allt lägre. Plötsligt sprakar det till i radion och en myndig stämma säger: ”Detta är ett meddelande från regeringen: Faran är över! Alla överlevare uppmanas söka sig till Norrängen där en säker zon har upprättats.”

Premiss

Kriget har varit överhängande länge, men attacken kom plötsligt. Alla hade väntat sig atomvapen, men man har konstaterat att sådana inte använts. Spelarna måste nu lämna skyddsrummet de befinner sig i för att ta sig till en upprättad säkerhetszon norr om staden. Det visar sig dock att bomberna innehållit biologiska stridsmedel och ett virus sprids i staden som förstärker spelarnas dåliga drag som aggressivitet, paranoia, fruktan, fobier och så vidare.

Bedrägeri

Spelarna ska uppleva det som att den sönderbombade staden och kriminella som slåss över grundläggande resurser som mat och vatten är det stora hotet mellan dem och säkerheten. Först mot slutet av akt 2 uppdagas att det också finns ett virus som de sannolikt redan smittats av.

Om tornet rasar

Under akt 1 och 2 kan man välja mellan att spelaren på något sätt skadas dödligt av den aktivitet som pågår, eller så kan man börja anspela på att någonting inte står rätt till hos spelaren. Under akt 3 kan det lika gärna handla om att spelaren vänder sig mot sina egna, vilka tvingas döda spelaren.

Början

Under flera år har kriget eskalerat, men det har hela tiden varit ”där borta”. Men förberedelserna för ett eventuellt motanfall har pågått lika länge och skyddsövningar har blivit vardagsmat. Ändå kom det plötsliga luftanfallet som en överraskning. Ni kastade er ner i närmsta skyddsrum och hann precis in innan dörren stängdes. Därpå följde flera dagars oupphörligt bombardemang av markytan. När bomberna väl slutat falla var det istället granatexplosioner och kulspruteljud som trängde genom betongen. Detta pågick i ett par veckor. Nu har det gått tre veckor sedan ljuden upphörde, men av rädsla för eventuell användning av kärnvapen har ni väntat i skyddsrummet på undsättning eller någon typ av meddelande via radion om att faran är över. Rummet var välfyllt med förnödenheter när ni kom hit, men nu börjar det ta slut och moralen har sjunkit till en ny lägstanivå.

Plötsligt sprakar radion till och en myndig stämma säger: ”Detta är ett meddelande från regeringen: Faran är över! Alla överlevare uppmanas söka sig till Norrängen där en säker zon har upprättats. Inga atomvapen har använts så det råder ingen risk för strålningsskador. Slut på meddelandet.”

Av ren försiktighet har ni i skyddsrummet bestämt att lottdragning får avgöra vilka som ska ge sig ut först, och lotten har fallit på er.

Platsen

Staden (oklart vilken) är en större stad i landet som ligger på flera öar. Spelarna befinner sig på just en sådan ö i centrum av staden. Därför är det gott om kontors och affärsbyggnader runt skyddsrummet de uppsökt, men det allra mesta är sönderbombat till småsmulor. Endast skelett av byggnaderna reser sig ur massorna. De måste alltså först lyckas ta sig till utkanten av stadsdelen, och där forcera vattnet som omger ön. Alla broar till ön har rivits/bombats sönder, så något annat sätt att ta sig över vattnet krävs.

På andra sidan är det inte lika sönderbombat och det går lättare att ta sig fram mot Norrängen som ligger norr om staden. Sista biten går genom en skog.

Akt 1

- Klättra ut ur skyddsrummet
- Varuhuset
- Stigfinnare
- Hjälp från ovan

Akt 2

- Rabies
- Den gamle
- Sjukhuset
- Slukhål

Akt 3

- Överfall/Rymning
- Väg över vatten
- Horden
- Flykten

Akt 1: Lämna tryggheten i skyddsrummet

Klättra ut ur Bunkern

Dörren från bunkern öppnas ut till ett trapphus som leder upp till gatan utanför. Trappan är full av nedfallna betongbitar och utgången är blockerad av bråte. Det går att lyfta ner bråten som består av armerade betongblock, träbjälkar och asfaltsbitar. Att göra detta kräver styrka och är förenat med viss risk för nedfallande bråte. Spelarna kan dra för att lyckas.

Varuhuset

Efter att bråten forcerats kommer spelarna upp på gatan. Runt omkring spelarna är det några få byggnadsskelett som reser sig ur en massa av pulvriserad betong och stora betongblock. Rakt över gatan reser sig resterna av ett varuhus ur rasmassorna. Det ser ut att vara någorlunda intakt, i alla fall från det här hållet. I källarvåningen av varuhuset är en matbutik där det fortfarande finns

konserver som spelarna kan plocka på sig. Om de drar för att leta kan de även hitta vatten. Övrig mat är förstörd sedan länge.

Om spelarna tar sig upp en våning i varuhuset upptäcker de att baksidan av varuhuset är bortsprängd och de får istället en utsikt över staden som visar att den sträcker sig i alla riktningar de ser och ser ut likadan - byggnadsskelett som reser sig ur rasmassor. Inga hus ser ut att ha klarat sig. De ser inget liv på marken över huvud taget, men de kan se kroppar här och där bland rasmassorna, och i vissa fall fåglar kretsande över dessa. Spelarna kan nu också påminnas om att stadsdelen de befinner sig i är en ö, så långt bort kan de se vatten.

Om de vill klättra högre upp i ruinen krävs att de drar. De kan då få se en grupp hundar röra sig längre bort sökande efter något. De ser också resterna av en högre byggnad (som inte syntes från den lägre nivån), som verkar ha en helikopterplatta på taket. Det är sjukhuset, och det ligger norrut. Om de verkligen tittar noga kan de se att broarna till ön verkar ha förstörts.

Stigfinnare

Spelarna måste nu försöka ta sig fram genom bråten. Även om det finns fordon lite varstans så är det omöjligt att använda dem. De flesta är förstörda på något sätt, och vägarna är inte farbara då de är blockerade av bråte.

Spelarna måste klättra över högar med betongsten som innehåller armering. De kan också behöva forcera något stängsel. Varje gång behöver de dra för att undvika skador om de inte klurar ut något sätt som minskar risken.

Hjälp från ovan

När kvällen börjar närma sig så hör spelarna plötsligt ljudet av en helikopter röra sig mot dem söderifrån. Spelarna kan försöka signalera på olika sätt till helikoptern och dra för att försöka lyckas. Helikoptern kommer dock inte lägga märke till dem utan flyger bara förbi högt över deras huvuden.

Akt 2: Viruset börjar manifestera sig

Rabies

Spelarna börjar fundera över hur de ska tillbringa natten när de plötsligt anfalls av vildsinta hundar med fradga runt munnen. Spelarna befinner sig lämpligt nog vid ett utbombat hyreshus med delvis hela trappor, så spelarna kan klättra upp i trappan genom att dra block, hundarna kan då inte följa efter och kommer ge upp bytet om de stannar där under natten. Den spelare som sist tar sig upp för trappan blir biten i benet. Inte allt för illa, men så att det blöder och spelarna bör inse att det finns risk för smitta.

I skydd av husruinen kommer de under natten få se hur en grupp på två, tre personer blir överfallna av en större grupp individer som slår ihjäl dem och stjäl deras mat och vatten men lämnar pengar och annat ”oväsentligt”. Kropparna lämnas sedan på gatan.

Sjukhuset

Spelarna når fram till det bombskadade sjukhuset. I korridorerna ligger döda kroppar och i salarna likaså. Verksamheten verkar ha pågått in i det sista. Mycket har redan plundrats men om de drar kan de hitta medicin. Antibiotika och morfin hittas på det som en gång var akutmottagningen. Härifrån finns ett hyfsat intakt trapphus som leder upp till helikopterplattan de kan ha sett tidigare. Det går att ta sig dit upp. Från helikopterplattan kan de konstatera att de är omgivna av vatten och att det inte ser ut att finnas några broar kvar som är hela. Utanför sjukhuset däremot ser de två gäng som möts till en blodig batalj och sedan skingras från platsen. Det verkar som att innehållet i ryggsäckarna var det intressanta.

Den gamle

På väg ut från sjukhuset noterar de en kropp som inte är bara en kropp utan en levande person. Kvinnan pratar osammanhängande och agerar extremt nervöst genom att bland annat se sig om hela tiden. ”Lita inte på någon” är det mer tydliga de uppfattar. Om de delar med sig av vatten berättar mannen att de måste skynda sig bort för här förändras de som är kvar. Vill de erbjuda henne hjälp eller att följa med så är bara mat det hon vill ha.

Slukhål

På väg från sjukhuset öppnar sig plötsligt ett stort slukhål under spelarnas fötter och de rasar ner i tunnelbanan. De måste dra för att inte skadas i fallet. Väl nere måste de välja väg och fundera på hur de ska komma upp igen. Att klättra upp samma väg de kom går inte. Om någon kommer på att de ska följa tunnlarna norrut för att försöka komma under vattnet kommer de att märka att tunneln vattenfylls, det går inte komma vidare den vägen.

Akt 3: Mot säkerheten

Överfall/Rymning

Plötsligt befinner sig spelarna omringade av ett gäng individer som tar gruppen till fånga. De bör inse att det inte är någon idé att försöka slåss. De blir fråntagna sin utrustning, men kan dra för att försöka gömma undan mindre föremål.

Nu får de veta att bombningarna skett med ett virus som förändrar människor så att de blir mer och mer aggressiva, paranoida, fobiska eller bara allmänt galna. Spelarna blir inlåsta i en underhållscentral för tunnelbanestationen och anfallarna försvinner sedan efter att ha upplyst dem om att det antagligen inte dröjer så länge innan de kommer börja ge sig på varandra. De behöver nu hitta på något sätt att forcera dörren. Kanske har de lyckats gömma undan något som kan hjälpa dem? De kan också leta för att hitta ett luftschakt upp till gatan, men det är trångt och klättringen kan vara riskfylld.

Väg över vatten

Väl ute från tunnelbanestationen kommer spelarna fram till floden och kan igen konstatera att det inte finns någon väg över. Broarna är sönderbombade eller sprängda och det mesta i fartygsväg är sönderslaget. Spelarna kan ge sig på att försöka bygga en flotte av bråte på platsen, eller om de letar så kan de hitta en liten gummibåt som hört till livräddarna. Om de dröjer kan man låta det dyka upp personer som attackerar dem, men väl ute på vattnet händer inte särskilt mycket. Det går bra att antyda skuggor i vattnet och de kan se vrak av båtar och bilar på botten av floden. Väl över på andra sidan är det inte lika sönderbombat som den del de lämnat, men lika övergivet.

Horden

Bland husen på andra sidan floden hittar spelarna en van som verkar vara i körbart skick. Samtidigt som de hittar den dyker det upp en stor mängd infekterade personer som verkar mycket aggressiva, kanske var bilen ett lockbete? Horden försöker stoppa dem, men genom att dra några gånger och/eller kasta lite mat och vatten till dem lyckas de till slut köra därifrån.

Flykten

Väl framme vid Norrängen möts de av en mur med en port. Framför porten ligger tre döda soldater. Det ser ut som att en av dem skjutit de andra två och sedan sig själv. Vid porten finns ett kodlås och ögonscanner, om de använder den så kommer den visa på att de är infekterade. Minst en person i gruppen är dock fortfarande frisk och får dörren att öppnas, alternativt kan de hålla upp en av de skjutna soldaterna. Väl inne visar det sig dock att viruset spritt sig även hit, och alla där har dött eller flytt!

Karaktär 1

Var, eller hur, fick du din utbildning inom medicin? Vilken del av utbildningen tyckte du mest om?

Vilken kurs i din utbildning ljuger du om att ha klarat? Hur kom du undan med det så att du ändå fick din examen?

Som kontrast till ditt arbete har du lagt dig till med en annorlunda hobby, vilken?

Varför får du ofta komplimanger för ditt utseende?

Du har aldrig lyckats ha något längre förhållande, hur kommer det sig?

Förutom nycklar och plånbok är det en sak du aldrig lämnar hemmet utan, vad?

Du stod din far väldigt nära, varför? Hur dog han?

Var står du politiskt? Hur påverkar det dina relationer till andra människor?

Vilken händelse i din barndom gör att du har svårt för trånga utrymmen och trängsel? Hur gör du för att hantera det idag?

Vilken oväntad talang har du?

Var växte du upp?

Vad heter du?

Karaktär 2

Vad heter skolan du går på och i vilken klass går du? Vilket är ditt favoritämne?

Förra terminen hände något som förändrade hela din världsbild, vad?

Varför var du inte i skolan när anfallet inleddes?

Hur har du utnyttjat din position som yngsta syskon i familjen? Skäms du för det ibland?

Vad gör du när vuxna behandlar dig som ett litet barn?

Vad brukar människor lägga märke till först när de ser dig?

Allt som oftast upptäcker du att du råkat få med dig saker som inte är dina, hur förklarar du det?

För att få uppmärksamhet drog du igång en förening i skolan, vad var det för förening?

Vems uppmärksamhet var det du ville få?

Vilken pinsam hemlighet om dig får aldrig någonsin komma ut?

Vad har du alltid med dig längst ner i väskan?

Vad heter du?

Karaktär 3

Vad är du mest missnöjd med i ditt jobb som servitör/servitris?

Servitörsjobbet/Servitrisjobbet är bara tillfälligt, du siktar egentligen på att bli något helt annat, vad?

Vad utnyttjar du för att få extra dricks? Skäms du över det på något sätt?

Varför har du brutit kontakten med din familj och varför ljuger du för att slippa berätta att du är uppväxt på landet?

Ibland upptäcker du att du befinner dig på en plats utan att veta hur du kom dit, hur länge har det pågått?

Under din tid i skyddsrummet har du blivit förälskad i en av de andra i gruppen, vem? Vet hen om det?

Vad har stört dig mest under veckorna i skyddsrummet?

Du har en hobby som du älskar men samtidigt inte skulle kunna erkänna för någon, varför?

Vilket är ditt pinsammaste minne från barndomen?

Vad plockade du med dig i farten på väg mot skyddsrummet?

Vad föreställer tatueringen du har i ljumsken?

Vad heter du?

Karaktär 4

Vilken är anledningen till att du sparkades från armén? Vilken vapengren tillhörde du?

Vem låg bakom att det kom fram?

Skadan du ådrog dig under din tid på officershögskolan, vad var det? Lider du av det idag?

Vad brukar människor lägga märke till först hos dig?

Varför tror du att du ofta får andra människors förtroende?

Vem motsatte sig ditt val att göra karriär inom det militära?

Varför ljuger du om att du har blivit sparkad?

Du vet att någon av de andra i gruppen ljuger om sitt ursprung, vem? Varför tror du hen gör det?

Vad brukar du göra när du får lite tid över?

Vad fick du höra, som du inte borde hört, strax innan du blev sparkad? Vet någon mer om det?

Varför har du ett chip inopererat i handleden?

Vad heter du?

Karaktär 5

I ditt arbete som byggnadsarbetare är du särskilt duktig på en sak, vilken?

Vilket traumatiskt minne bär du med dig från barndomen?

Du skapar inte bara på jobbet, vad brukar du mer göra?

Vad är det för återkommande mardröm du har?

Vad, förutom att förebygga arbetsskador, är din största drivkraft till att gå på gymmet?

Vilken är andra människors vanligaste missuppfattning om dig?

Familjen betyder mycket för dig, hur har det påverkat dig under din tid i skyddsrummet då de befinner sig någon annanstans?

Varför ville du bli vald till första gruppen att lämna skyddsrummet?

Vem av de andra i gruppen tycker du känns opålitlig?

Vad är du mest rädd för?

Vilka verktyg fick du med dig ner i skyddsrummet?

Vad heter du?

Karaktär 6

Vilket mål är du mest nöjd med att ha vunnit som åklagare?

Vem betydde mycket för dig under din utbildning?

Hur har ditt arbete påverkat din syn på andra människor?

Vad ångrar du mest att du gjort för att få en fällande dom?

Ditt heta temperament har ibland gett dig problem, vilket är ditt värsta sådant minne?

Vad hos dig tror du det är som attraherar andra människor?

Vad gör du för att slappna av?

Du bär med dig ett föremål som ingen annan vet om, vad är det? Hur håller du det hemligt?

Vilken egenskap som du har kan bli extra användbar för att överleva?

För vilket vapen har du licens?

Hur ser din familjesituation ut?

Vad heter du?