

# STRESSFAKTOR Ω



Ett Phobia-äventyr konstruerat av:

**Karl Alfredson** och  
**Stefan Karlson**

banken designad av: **Mats Nyström**

världen uppdiaktad av: **Johan Englund**

**Johan Berg & Johan Samuelson**

illustrerat av: **Johan Söderberg**

och korrerat av: **Sofia Augustsson**

## **Förord**

Välkommen till Stressfaktor Ω, ett bankrån i rollspelet Phobias version av vår verklighet. Tanken bakom scenariot är att stressa såväl karaktärer som spelare och få dem att inse att de har väldigt lite makt över en situation de från början verkade ha full kontroll över. Vårt huvudsyfte är, som sig bör, att se till att spelare och spelledare har en rolig spelsession tillsammans och ingenting annat. Ditt jobb, som spelledare, blir att känna av spelgruppen och dess önskemål. Vill de ha action; ge dem det, vill de ha dramatik; se till att de får det. Dock skall den överhängande känslan vara den som Phobia vill förmedla i form av psykologisk stress och nervkittlande skräck.

Från början var det tänkt att det här scenariot skulle inkludera Phobias regelsystem men då NeoGames valt att inte producera någon regelsammanfattning och några rollformulär till utsatt datum lyser regelverket med sin frånvaro. Däremot har vi fått bekräftat av Phobias konstruktörer att stämningen är Phobia.

Ha män!

Karl och Stefan

## Bakgrund

Under mitten av 1990-talet ökade kravet på människor inom alla områden. Stresstålighet var ett begrepp som prydde i stort sett alla anställningsannonser och kraven på hög stresströskel stod att finna i stort sett överallt. Inom den polisiära och militära verksamheten kunde man inte utveckla soldatens tekniska utrustning mer utan att kostanden för soldatens utrustning gjorde förlusten av den samma för betydande för att den skulle vara effektiv att använda i fält. Man började allt mer att arbeta för att utveckla den enskilda soldatens fysiska och framförallt psykiska förutsättningar. Att landvinningar på detta område också skulle ge ett stort avtryck på det civila livet vittnar historien entydigt om. USA, Ryssland och Kina låg som vanligt i frontlinjen för denna utveckling. USA med sina resurser, Ryssland med sina personella uppostringar och Kina med sin låga moraliska tröskel hade redan kommit långt då i vanliga fall vetenskapligt avancerade länder började ta efter. De flesta NATO-länderna tog del av USA:s forskning och kom snabbt ikapp och i vissa fall förbi sina konkurrenter. EU, som ännu inte påbörjat ett officiellt militärt samarbete, utbytte inte forskningsresultat utan varje land som inte var medlem i NATO, startade egna projekt.

I Sverige påbörjades idéerna självklart tidigt och redan på 1850-talet bedrevs det försök med hypnos på svenska fästningsfångar, bland annat genom ett samarbete med kejsar Napoleon III. Under 1900-talet fortsatte det med kemins genombrott under tjugotalet, följt av eugeniken och rasbiologin på 30 och 40-talet. På 1950-talet var det åter kemin och fysiken som skulle spränga människans gränser. När sedan olika kemiska droger hårdtestades på amerikanska Vietnamsoldater var 60 och 70-talets linje redan given. På åttiotalet började genetikerna växa och tillsammans med kemin blev det 80 och 90-talets melodi. Under mitten och slutet av 1990-talet kan man dock säga att den svenska forskningen kring den perfekta soldaten delades upp i två delar. Dels den som sysslade med tillfälliga förstärkningar, som på kemisk väg skulle kunna ge soldaten en tillfällig och billig egenskapsökning, och den del som sysslade med en mer permanent förbättring. Då den sidan som jobbade med att skapa så kallade supersoldater främst arbetade med stamceller och genetiska experiment, så fortsatte den andra delen av forskningen att jobba med kemiska substanser som på olika sätt skulle påverka den mänskliga kroppen.

1996 startades så ytterligare ett i raden av hemliga svenska försök att skapa en bättre soldat, denna gång fanns dock även en civil baktanke som sällan funnits i de tidigare militära forskningsprojekten. Man skulle se till att biverkningarna, som finns hos varje preparat, skulle vara av den arten att man skulle kunna använda medlet både på poliser och stadsanställda, för att på så sätt kunna skapa en bättre administration och i förlängningen ett bättre samhälle. Professor Georg Stenheim fick uppdraget att under en treårsperiod försöka sammanställa ett preparat som skulle minimera eller helt eliminera den stridsstress som soldater utsätts för. Att denna stress inte är likadan som så kallad vanlig stress var redan känt men Stenheims uppdrag gick ändå ut på att inom tre år finna de gemensamma beröringspunkterna och sedan, om det tidigare var lyckosamt, under ytterligare en treårsperiod, framställa ett medel som var flexibelt nog att i mindre dos motverka så kallad vanlig stress och i mer koncentrerad form motverka den stress som föds av dödsångest i en stridsituation.

Stenheim satte genast igång att arbeta med uppgiften och fann ganska snart de beröringspunkter som var nödvändiga för att få ytterligare tre år att arbeta med projektet. Faktum är att han redan tidigt var klar med det första steget i projektet och redan hade börjat testa sina teser i olika kemiska experiment då klartecken för steg två kom från försvarsledningen.

**Stressfaktor  $\Omega$**   
Ett Phobiascenario för Gothcon 2003

Under Professor Stenheims försök att få teorierna att bli verklighet kallade han samman ett team bestående av fem personer, alla experter på olika områden där det som går under arbetsnamnet Relaxin kan komma att användas. Detta team av människor bestod av, förutom professorn själv; major Johan Roos, befäl på Fallskärmsjägarskolan, kemisten Jenny Färnsten, läkemedelsexperten Roger Jansson, Försvarets expert på kemisk krigsföring överstelöjtnant Eric von Ridderholm och den före detta östtyska militärattachén Jürgen Kohler. Tillsammans med detta team av människor lyckades Professor Stenheim färdigställa medlet till den milda grad att det som återstod i vår en serie av tester för att finkalibrera och minimera den mängd biverkningar som initialt följde med Relaxinet. Det som eftermiddagen den 15 maj utspelar sig i Handelsbanken i Brunnsparcken är en del av dessa sista tester.

- 1996 Professor Georg Stenheim vid försvarets forskningsinstitut får i uppdrag att försöka ta fram ett medel som kan motverka stridsstress.
- 1998 Professor Stenheim har under en tvåårsperiod jobbat med bakgrundsundersökningar och normalforskning kring stressresistans och börjar på allvar förbereda sig för experimentell forskning. Han sätter samman ett team med experter med olika kompetens, allt från militärpsykologi till läkemedelsforskning finns representerat.
- 1999 Lyckade försök med råttor genomförs. Professor Stenheim sätts i kontakt med det nystartade V.A.T- Programmet och ett samarbete inleds. Arbetsnamnet Relaxin fastställs.
- 2001 De första testerna inom V.A.T-programmet genomförs på poliser under EU-toppmötet i Göteborg, negativa bieffekter och problem med konsumtion av drogen under längre tid än ett dygn observeras. Poliserna tenderar att bli mer aggressiva och känslolika då Relaxinet konsumeras konstant under längre tid. Detta märks inte minst under det uppmärksammade tillslaget mot Schillerska gymnasiet under demonstrationernas sista dagar.
- 2001 Ett antal försök genomförs inom V.A.T-programmet, bland annat vid Polishögskolan, Fallskärmsjägarbataljonen vid K3 samt olika typer av äventyrsexpeditioner, under täckmanteln att vara ett prestationshöjande medel tilldelas många äventyrare och idrottsmän medlet, bland dessa märks Göran Kropp som under tragiska och mystiska omständigheter avlider vid en klättringsolycka i USA.
- 2002 Ytterligare tester genomförs, i stort sett alla är lyckosamma. Få biverkningar eller defekter återstår, endast en sötaktig smak i munnen efter ca 20 timmar och ett förhöjt sömnbehov efter Relaxinets verkningsstid finns kvar.
- 2002 En fas av slutgiltiga tester genomförs, bland annat nummer 34:5 på Handelsbanken i Brunnsparcken.

## Test 34:5

Det stundande testet är ett av de sista som hålls innan Relaxinet är redo att presenteras för försvarsledningen. Vad man framförallt vill testa är om de bieffekter i form av aggressivitet och ångest som funnits vid de senaste testerna försvann i och med de senaste kalibreringarna. Man har därför valt ut fyra typiska svenska brottslingar, alla med vitt skilda bakgrunder, allt för att skapa så god urvalsbas som möjligt, att delta i detta ett av de sista testen av Relaxinet. Man har fått brottslingarna att tro att Kungen, en av de ledande männen i Göteborgs undre värld, har ordnat med ett välplanerat beställningsjobb åt dem. De har blivit övertygade om att detta är ett enkelt snabbt in och snabbt ut jobb som man kommer att klara av med lätthet. Var och en av karaktärerna lovas en del av bytet som kommer att uppgå till minst en miljon kronor per person. Man har av Kungens representanter fått alla detaljer och all information som man behöver. Det enda som skall göras är själva stöten – ett lätt jobb alltså!

I själva verket är det inte någon känd brottsling utan representanter för en V.A.T-grupp (Verklighets Anpassat Test) som har ordnat med planerna och som också har preparerat banken med kameror och statister. V.A.T-grupperna är team av forskare som sysslar med att skapa simulerade verkligheter som används dels i utbildningssyfte men främst till olika typer av test, så som testet av just Relaxin. V.A.T-grupperna jobbar i yttersta hemlighet och organiserar alltid sina tester i så verklighetstroga miljöer som möjligt. I just detta fallet har de dels preparerat banken med mycket avancerad dold övervakningsutrustning samt placerat in egen personal som är satt att agera anställda eller gisslan under "bankrånet". Alla i V.A.T-gruppens personal är utbildade i teckenspråk och läppläsning och kan på så sätt kommunicera med varandra. Flera av dem har också försetts med hudfärgade strupmikrofoner och hörselsnäckor som gör att de även kan kommunicera med testledningen, som befinner sig i en stor vit trailer, vilken är parkerad utanför banken i Brunnsparken. Testledningen ser till att bevaka varje steg som bankrånarna tar och de registrerar allt som sker inne i banken. Om något skulle gå väldigt fel, inte nödvändigtvis i form av dödsoffer, så kommer de att signalera till insatsledningen som i sin tur kommer att se till att insatsteamet tar sig in i banken och avslutar testet. Om testet däremot avlöper relativt lugnt, och en rimlig flyktväg skapas av testpersonerna, så kommer testledningen att låta brottslingarna löpa och eventuella pengar de får med sig ses som ett billigt pris för att ha fått förstöra fyra människokroppar för den goda vetenskapens skull.

## **Den mystiska stämningen**

För att Stressfaktor  $\Omega$  skall bli det skräckscenario det är tänkt att bli och inte bara action/drama(?) bör vissa åtgärder vidtagas. Phobia är ett rollspel som handlar om psykologisk skräck och i Stressfaktor  $\Omega$  bör det vara genomsyrande. Det finns troligen lika många sätt att leda detta scenario som det finns spelledare och det är också intentionen bakom. Det varje spelledare bör ta sig en funderare på innan scenariot är hur den underliga stämningen skall förmedlas.

I början av scenariot skall det kännas lite som en gisslansituation ur vilken film som helst men allt eftersom handlingen fortskrider bör konstigare och konstigare saker hända, även sådant som inte direkt relaterar till att karaktärerna är övervakade. Detta kan vara precis vad som helst och det är nog mer hämmande än hjälpligt att ge några exempel.

Känslan av att vara övervakade bör också framkomma mer och mer. Någon av karaktärerna kan få ett telefonsamtal med sin egen inspelade röst som upprepar det han just sa, några i gisslan kan med gott humör spela en omgång poker och verka självsäkra eller varför inte låta bankens teveskärmar plötsligt visa karaktärerna trots att alla synliga kameror är förstörda. Det finns hur många möjligheter som helst att irritera och skrämma.

Över huvud taget skall stämningen vara underlig. Lek med Relaxinet och låt handoutsen komma vid lämpliga tillfällen.

## Händelseförlopp

Här följer en orientering av scenariot i en tänkt kronologisk ordning. Som vanligt är det inte alls säkert att spelarna väljer att följa denna ordning men det är såhär vi har tänkt oss att spelledaren skall försöka bygga scenariot och därmed stämningen i det samma. Ordningen är byggd kring ett antal händelser, vilka är indelade i kapitel, som alla syftar till att föra handlingen framåt på något sätt, av dessa händelser så är det ingen som är obligatorisk men som ni säkert ser så är flera nästan nödvändiga för att det skall hända något överhuvudtaget. Det finns tillfällen då det är bättre att vara lugn och låta spelarna agera än att kasta på dem olika händelser.

### Förspel

Det har visat sig vara ett bra sätt att börja scenariot med en genomgång av planen. Bästa sättet att göra detta är att låta spelarna glida in i rollen stegvis genom att genomföra en liten planeringsscen innan själva rånet. Använd gärna kartan för att gå igenom vad som skall göras och vem som gör vad. Under denna scen kan spelarna ställa frågor och börja känna på sina karaktärer. Förklara allt som om det är självklarheter och att de har gått igenom planen hundratals gånger. Planen går i korthet ut på följande:

*"Chauffören Danne och de fyra karaktärerna väntar från klockan 14.30 den 15/5 på en tvärgata till banken. Danne får ett telefonsamtal och då har de exakt 30 sekunder på sig att ta sig in i banken. Om de håller tidsramen kommer de två väktarna med pengarna vara kvar i banken någonstans bakom huvuddisken. Väl inne i banken skall man endast ta sig an de två stora säckarna med pengar, inget annat! Om man håller sig till 180 sekunder kommer inte polisen att hinna till platsen och man kan lugnt och försiktigt smälta in i trafiken och fortsätta ut till mötesplatsen på Hisingen. Väl där byter man bil och överlämnar bytet till "Kungens" representant. Sedan återses man om två veckor på en förbestämd plats för att få sin del av bytet."*

Det är bra om man som spelledare gör klart för spelarna att det är en relativt lätt uppgift de skall genomföra, in och ut för att bli ca en miljon rikare är inget särskilt svårt. Om man har frågor om hur man kan veta att allt stämmer eller om det finns eventuella medarbetare på insidan, inte minst då man kan få en så exakt tidsuppgift, så hänvisa bara till att de är redskap för att genomföra planen och att allt redan blivit planerat i detalj.

*"Den vita Saaben stannade mjuk in framför bankens entrédörrar, ingen verkade bry sig om att den kom åkande från en gata där endast spårvagnar får åka, och ingen verkade först ta notis om hur de fem männen i bilen började trä på sig mössor, trots att det var i mitten av maj. Det var då bildörrarna slogs upp och fyra av de fem männen kom ut med beslutsamma, kalla blickar som man först på riktigt kunde ana att något inte stod helt rätt till. Väl inne i bankens foajé, drog de ned sina mössor för ansiktet och var och en av de fyra männen började genomföra sina i detalj inövade uppgifter..."*

## Kapitel 1 – In och ut på 180 sekunder

Scenariots inledande scen är tillslaget mot banken. Tanken med scenen är att man skall skapa en lite hetsig och underhållande introduktion till vad som komma skall. Låt spelarna storma in i banken och genomföra sina respektive uppgifter. Skapa lite panik och bråk vid väl valda tillfällen men se till att allt går enligt planen fram till det är dags att dra sig ut ur banken. Redan under den här delen kommer en del av scenariots stämning att fastställas, om spelarna är våldsamma och skjuter och misshandlar folk till höger och vänster så kommer det att ha effekt för hur testledningen tvingas att agera senare då spelarna faktiskt vill ut ur banken. Ett grepp som kan vara effektivt är att avbryta spelarna med att för någon av dem beskriva någonting in i minsta detalj. Detta kan vara tavlorna på bankens väggar eller någon bankkassörskas kläder. Detta är en effekt av Relaxinet som just nu faktiskt fungerar mer eller mindre som det ska. Då karaktärerna bestämmer sig för att dra sig mot dörren ser och hör de hur deras flyktbil ger sig iväg längs gatan utanför. När de närmar sig dörren möts de av två förvirrade poliser som kommer mot entrédörren och de kan redan höra ljudet av polissirener som är kusligt mycket närmare än vad de borde vara. Hur det än går och vad du än gör så se till att bryta innan spelarna bestämmer sig för att lämna banken, om du låter dem lämna banken och du inte vet ett sätt att få tillbaka dem igen så får du antingen improvisera resten av scenariot eller så är det slut här. Då du finner att du vill bryta så se till att markera detta tydligt och läs, eller helt återberätta, följande text:

*”Så var det tyst. Knäpptyst. Men bara för bråkdelen av en sekund. Dunk. Dunk. Dunk. Ni hör era hjärtslag och känner hur det stramar i ådrorna. Nyss var ni i full aktion, alla målmedvetna, alla i rörelse. Dunk. Dunk. Dunk. Dunk. Nu står ni stilla. Stilla med era vapen riktade mot främlingarna runt omkring er. Någon rör sig och allt går långsamt långsamt. Ni förstår att rörelsen inte är hotfull och låter bli att skjuta eller ens skrika. Dunk. Dunk. Alla tittar på er och era hjärtan dunkar. Det borde vara fullt väsen ute på gatan och ni kan se rörelsen men det är tyst. Tyst som i graven och ni vet inte vad ni skall ta er till. Ni är inte ensamma. Det är mycket mer folk på banken än vad det borde vara men ingen av dem gör någonting. De bara tittar på er och era hjärtan dunkar. Så börjar ni tänka och ser att det finns ventilationssystem, att fönstrena är stora att ni inte har uppsikt över gisslan... Gisslan? Ja, det är ju det de är. Dunk. Dunk. Dunk. Dunk. Gisslan. Ni har tagit gisslan. Gisslan som skräckslaget tittar på er och det finns ett bakre rum och en andra våning och polisen är utanför och ni kan omöjligt hålla koll på allt om ni inte bibehåller lugnet. Dunk. Dunk. Adrenalin. Dunk. Dunk. Det smakar bekant men illa i munnen och ni känner hur adrenalinet börjar rinna ur kroppen. Dunk. Dunk. Ni blir medvetna om er egen andning och kan inte sluta tänka på den. Det är som om ni måste andas medvetet ut och in för att inte sluta andas över huvud taget. För varje andetag blir det mer påtagligt och ni kan se främlingarna, gisslan, och känna lugnet, viljan att slå sig till ro långt från polisen och dela upp bytet. Kanske ta en öl eller bara en snus. Räkna pengar. Räkna gisslan. Se till att ingen försvinner. Dunk. Dunk. Det är torrt i munnen och kliar i armhålorna. Svetten rinner. Ni måste bevara lugnet, lugnet. Det finns totalt 13 krukväxter i rummet.. Andas. In. Ut. Behåll lugnet.”*



## **Kapitel 2 Lugnet före – vaddå?**

Då texten ovan lästs upp för spelarna bör ett visst lugn ha infunnit sig. Det är av absolut vikt att man som spelledare ser till att tempot i scenariot sänks betänkligt innan man går vidare med den första scenen. Om man inte lyckas med detta kommer allt att vara över relativt snart och själva speltillfället blir mycket kort. Se istället till att saker sker i ett lugnt tempo, låt de flesta i gisslan vara relativt sansade och medtagna av den inträffade situationen och ställ inte till för mycket oreda och hysteriska scener ännu. Antagligen kommer spelarna att börja söka efter alternativa vägar ut, om de inte gör det och de behöver en liten knuff så kan vissa av de mer allmänna handoutsen vara till god hjälp. Det finns egentligen fem vägar som rent konkret borde vara aktuella; frontdörrarna, genom valvet, personalingången, fönstret i köket, eller ventilationstrummorna.

**Frontdörrarna:** Dessa kommer snabbt att hamna under polisens bevakning, på en mycket kort tid kommer det att krylla av olika typer av poliser, media och nyfikna utanför och omkring banken. Man kommer självklart att spärra av stora delar av Brunnsparken och i dörrarnas direkta närhet kommer endast poliser och ett antal män i civila kläder som ständigt står och filmar eller antecknar på bärbara datorer att finnas. På taken runt omkring banken kommer det att placeras ut prickskyttar från Nationella Insatsstyrkan och flera specialtränade poliser kommer att finnas i och omkring Brunnsparken. Om spelarna väljer att ta sig ut genom frontdörrarna i ett tidigt stadium så blir det antagligen i form av en våldsam eldstrid, vem som vinner den återstår att se.

**Valvet:** Valvet är beläget i bankens bottenvåning och låses automatiskt så fort någon trycker på larmknappen eller så fort någon från polisen blir uppmärksam på vad som pågår i banken. Valvet bör vara en mycket svår utväg. Om man mot all förmodan skulle lyckas att forcera valvdörren så möts de först av ett välfyllt valv och en dörr till en sluss där man kör in värdetransportbilen, denna står självklart kvar där eftersom Securitasvakterna inte hann lämna banken och om du låter spelarna komma så här långt genom valvet så kommer de på baksidan att mötas av en styrka ur Nationella Insatsstyrkan som är beordrade att vakta den bakre dörren.

**Personalingången:** Denna är belägen på nedre plan vid spiraltrappan. Dörren är låst men Bankchefen och flera av de anställda har nyckeln. Dörren är lättforcerad men utanför möts man av en mängd poliser med lasersikten och automatvapen. Denna utväg är ett utmärkt sätt att skrämma spelarna, kanske kan man lägga in en lite eldstrid där karaktärerna tvingas tillbaks in i banken. En effektiv scen är annars att låta dem öppna dörren och tro att det är fritt fram bara för att finna att man har hela kroppen full av röda små laserprickar, vilket brukar leda till smått stressade spelare.

**Fönstren i köket:** De små fönstren i köket är av härdat skottsäkert glas och är mycket svårforcerat, om man mot all förmodan skulle lyckas med detta så bevakas det noggrant utifrån.

**Ventilationstrummorna:** Som en av handoutsen anger så kanske man kan ta sig ut genom ventilationstrummorna. De som är tillräckligt stora för att kunna användas till detta är belägna på nedervåningen, i den lilla hall som finns precis nedanför trappan. Om man flyttar på de lätta gipsplattor som utgör innertaket kommer man att finna en stor ventilationstrumma som dock är försluten med en stor kubformad slutdel. Om man efter en del jobb tar bort slutdelen kommer man att finna en trumma som är tillräckligt stor för att en fullvuxen man skall kunna

ta sig igenom den. Låt gärna spelarna hålla på med detta ett tag, att få bort kuberna, bestämma vem som skall gå först och så vidare. Då man krupit ca tio meter i trumman, som vinglat och protesterar betänkligt över belastningen, kommer man att finna att den delar upp sig i ett antal mindre rör. Låt gärna ventilationstrumman braka ihop i samband med att besvikelsen över att denna utgång inte fungerade sköljer över spelarna.

### **Bankchefen**

Tidigt i scenariot, strax efter att gisslansituationen har stabiliserats kommer bankchefen att försöka tala rånarna till rätta eller åtminstone se till att de vänder sig till honom, allt för att skydda personalen och kunderna. Bankchefen heter Göran Söderström och huruvida han är en del av testtillfället eller inte får varje spelare avgöra, är det bra för stämningen så är han det, annars är han det inte. Göran gör i alla fall allt för att vara rånarna till lags, han har tillgång till de flesta utrymmen och försöker i alla fall det går att förhindra att någon blir skadad. Det har visat sig att bankchefen lätt blir lite av spelarnas guide i banken, han svarar gärna på frågor och hjälper till men då det finns minsta chans att påverka någon av rånarna att ge upp så kommer han att ta den chansen och främst prata om att det finns strafflindring för dem som inser sina fel. Göran skulle dock aldrig riskera sitt eget liv för banken eller någon annan.

### **Förhandlingsetablering**

Telefonen ringer, polisen och förhandlingsexperter vill diskutera och klargöra vad som kommer att hända. Vilka krav rånarna har, och andra självklara saker. Det finns två olika personer som kommer att sköta dessa förhandlingar och de har lite av rollerna; snäll snut och elak snut, då den ena ställer krav och vill få en lösning på situationen, han är inte främmande för att hota eller försöka skrämna rånarna. Den andra är en överpsykologisk förhandlare som gärna pratar om hur folk mår och om hur de känner. De båda personerna är kapten Ivan Stark vid Nationella Insatsstyrkan och psykolog Stefan Eriksson, gisslanförhandlare vid svenska polisen.

Låt gärna telefonen ringa ofta och vid dåligt tajmade tillfällen, och låt det vara ömsom Kapten Stark och Psykolog Eriksson som ringer, låt dem ofta hänvisa till varandra då det uppstår problem eller då spelarna ställer frågor som de inte vill eller inte kan svara på. Efter ett tag kommer spelarna antagligen att börja slå sönder telefonerna men tänk på att en bank har MÅNGA telefoner.

### **Samtal från Chefen 1**

Uppdragsgivaren ringer på en mobiltelefon som Stellan hittar i sin innerficka. Då uppdragsgivaren får höra läget blir han tyst en stund och säger sedan att han skall återkomma. Avsnittet är helt enkelt till för att skapa lite förvirring och en känsla av att vi kanske kan få hjälp härifrån, en känsla som sedan effektivt slås sönder, se samtal från chefen 2.

## Kapitel 3 - Ängest, uppgivenhet och stress!

### Hysterisk gisslan

Någon i gisslan klappar ihop och blir helt hysterisk. Gisslan skriker och gapar, kanske springer mot dörren. Låt spelarnas agerande här bli avgörande för vad som händer sedan, om de är tuffa och elaka så skall det speglas i den fortsatta stämningen i banken.

### Flyktförsök

Någon samlar mod till sig och försöker fly ut ur banken. Se även **Hysterisk gisslan** för följder.

### Bortglömd person

Någonstans i banken finns det en praktikant som rånarna inte har hittat, kanske i ett skåp i köket, eller i något av personalutrymmena.

### Hjältevakt

En av bankens vakter kommer fram från ett gömställe, eller lösgör sig ifrån gisslan, denna är beväpnad och försöker att på egen hand ta hand om rånarna. Ett utmärkt tillfälle att skapa förvirring och stress, antagligen klarar karaktärerna av vakten men kanske blir någon skadad och nya frågor kan resas, vem var ansvarig för att hålla koll på gisslan, vem skulle ha letat igenom banken efter fler personer, vems fel är det att detta hände? Ett bra tillfälle att skapa lite konflikt helt enkelt.

### Vem är vad?

Flera av gisslan tillhör ju i själv verket testgruppens personal. Flera av dessa bär hudfärgade strupmikrofoner med tillhörande hörselsnäcka. Om någon av karaktärerna upptäcker detta och själva vill lyssna av vad som sägs så kommer de hela tiden höra hur någon förmedlar positionsangivelser på de olika rånarna och samtidigt förklarar vad de håller på med för tillfället.

### Honom känner jag!

Indikera att karaktärerna känner igen olika personer ur gisslan, var vag i beskrivningarna men antyd att de måste ha setts någon annanstans. Låt gärna någon i gisslan försäga sig och kalla karaktärerna för deras förnamn eller något annat som personerna i banken omöjligt kan känna till. Tänk på att de som deltar i testet hela tiden får rapporter från testledningen om vad som pågår i banken.

### Kameror

Låt karaktärerna upptäcka små spionkameror och mikrofoner som finns utplacerade på väl valda ställen, kanske bakom en spegel eller i en krukväxt.

### Samtal fån nära och kära

Ett samtal från polisen där någons familjemedlem vädjar till rollpersonen att de skall ge upp. Välj den karaktär som verkar mest labil, eller kanske den mest stabila för att skapa ytterligare splittring i gruppen.

### Samtal från Chefen 2

Kungen ringer igen och förklarar att han avslutar samarbetet. Håll samtalet kort och koncist. Detta är lite som att klippa av den sista yttre livlinan, då till och med Kungen är emot spelarna kommer hoppet antagligen att sjunka betänkligt.

## **Kapitel 4 – Ut eller in?**

### **Inbrytning av polis**

Nationella insatsstyrkan är på plats och gör ett inbrytningsförsök. De kommer antingen att slås tillbaka eller kallas tillbaka av sina överordnande. Höj stressfaktorn! Använd denna händelse om spelarna inte vill göra något på egen hand utan måste tvingas till att agera.

### **Krypskytt**

En av insatsstyrkans krypskyttar öppnar eld in i banken. Vem han träffar kan variera men se till att det får effekt, kanske måste man stressa rånarna genom att skadeskjuta dem, kanske blir de mer stressade av att gisslan skjuts. Vad gör de med en blödande kvinna? Använd denna händelse om spelarna inte vill göra något på egen hand utan måste tvingas till att agera.

### **Flyktbilen kommer!**

Under förhandlingarna med polisen har spelarna antagligen krävt att få någon form av flyktbil eller annat transportmedel. Om de inte gått för våldsamt fram i banken och de flesta, eller helst alla, i gisslan är vid liv så är det lämpligt att man låter dem få sitt flyktfordon, gör scenen då de skall lämna banken till ett nervdaller, beskriv hur de hela tiden har poliser som siktar på dem, hur TV-teamen zoomar in sina kameror, hur åskådarna skriker eller andmäktigt håller andan då de ser de onda skurkarna. Se till att det blir några sekunder som känns som en evighet. Om någon av spelarna skulle få för sig att börja skjuta eller vara våldsam inför alla de väntande kamerorna så kommer de att skjutas. Annars kan man låta dem ge sig iväg men se till att göra bilfärden till en osäker historia, gärna genom att beskriva hur ödsligt det är då polisen har spärrat av stora delar av vägarna eller genom att låta dem känna sig förföljda av den skuggande polishelikoptern.

## Kapitel 5 – Iväg!

### **Biljakt!**

Om man vill kan man passa på att lägga in en biljakt efter det att spelarna har lämnat det av polisen avspärrade vägnittet. Antagligen vill polisen hålla dem under uppsikt och det är högst troligt att spelarna inte är så pigga på att vara förföljda. Här kan du som spelledare lätt bestämma hur du vill att scenariot bör sluta, antingen kommer polisen ikapp spelarna, och de griper dem, kanske efter en eldstrid? Eller så låter du dem löpa. Alla slut är möjliga och det är väldigt mycket upp till hur spelarna agerat tidigare, har de varit lugna och resonabla är det större chans att de får gå, men om de varit våldsamma och utåtagerande är det större risk att forskningsteamet fastslår att de vill ha dem fångade för att kunna utvärdera vad som gick snett.

### **Lugnt och stilla!**

Om spelarna kommer iväg och du som spelledare väljer att låta dem löpa är det alldeles utmärkt om man låter dem få avsluta med att spela en slutscen i lugn och ro innan man klipper för att läsa upp, eller helst fritt återberätta, någon av sluttexterna, eller om så krävs en egen improviserad dito.

## Kapitel 6 – Det bittra slutet.

De två mest troliga utgångarna av Stressfaktor  $\Omega$  är att karaktärerna lyckas fly eller att de blir tillfångatagna. Nedan följer en stämningstext för vardera av dessa slut. Utifall scenariot slutar på annat sätt får slutet helt enkelt improviseras.

*Ni flyr norrut. Bort från Göteborg, bort från Sverige. Den sista nyhetsrapportering som får plats i TV4-nyheterna visar den heroiske bankchefen som överlevde alla faror med lugnet i behåll. Nyhetsreportern talar om alla faror han trotsade och om de bestialiska bankrånarna som fortfarande eftersöks av polis såväl som interpol.*

*Ni lever ett, på ytan, lyckligt liv men blir aldrig av med eksemen som gör sig påminda vid era knä- och handleder så fort ni blir stressade. Ni blir heller inte av med den panikkänsla och ångest som uppstår så fort ni känner minsta oro och trots åtskilliga psykologbesök kan ingen förklara era aggressiva tankar som när som helst kan dyka upp.*

*Ungefär tjugo år senare lyser solen upp en vacker sommardag och ett kuvert anländer med expressbud. Kuvertet saknar avsändare och innehåller en bunt tidningsartiklar som alla behandlar statliga experiment på fångar i Sverige. Flera av artiklarna innehåller bilder på, sedan länge pensionerade, forskare som alla bedyrar sin oskuld. Av någon märklig anledning känner ni igen namnen på samtliga män och kvinnor som visas i artiklarna...*

### Eller

*Det känns som om era ådror sprängts och sytts ihop igen när ni vaknar. De lugnande medlen börjar så smått avta på samma sätt som något annat som också verkar ha flutit där.*

*Väggarna är kala, sterila. Ljudisolerat. Ni ligger i var sin cell.*

*De lugnande medlen håller er fortfarande lugna då ovanligt muskulösa, sjukskötare tar prover på er. Någon gång uppsnappar någon av er texten "Sveriges Försvars Laboratorier" på en av sjuksköternas mapp. Och ni som trodde ni var på sjukhus. Till er stora, men sömndruckna, desperation märker ni hur nytt lugnande injiceras i takt med att prover tas och det gamla rinner ur kroppen. Detta pågår en evighet.*

*Så hamnar ni alla i var sin stuga i den lappländska vildmarken, inte långt från Finland. Ni känner er ofta trötta och lär er snabbt att det inte är någon idé att göra motstånd när proverna tas eller injektioner ges. Detta sker allt mer sällan och under era sista levnadsår händer det endast någon gång varannan månad.*

*Ibland uppbadar ni mod att be om hjälp för de kliande eksem ni har på hand- och knäleder men allt ni får veta är att "det ordnar sig". Det händer att ni knyter nävarna i er ensamhet när ni känner ilska men orkar aldrig göra något motstånd då ni träffar folk. Utan att veta om det dör ni en naturlig men allt för tidig död.*

## **SLP**

Som med mycket annat är spelledarpersonerna i Stressfaktor  $\Omega$  inte statiska utan kan ändras till namn, utseende och sätt på det vis spelledaren önskar. Det går även bra att hitta på helt egna personer som kan tänkas dyka upp i scenariots olika skeden. Grupperingar av folk, så som *gisslan* och *polis*, lämnas öppna för spelledarens fantasi och spelarnas idéer. Säger en spelare att han går fram till den rödhåriga damen i gisslan skall det finnas en rödhårig dam där så länge det inte bryter mot handlingen.

### **Säkerhetsvakterna**

De som fraktar bytet som karaktärerna skall lägga beslag på är en kvinnlig och en manlig säkerhetsvakt. Kvinnan har mer utseende och mannen mer steroidkropp än vad någon av dem har kompetens. De är beväpnade men kommer troligtvis inte hinna använda sina vapen. Om spelledaren vill kan någon av vakterna visa sig vara buggad med högteknologisk hudfärgad utrustning. Någon av dem kan också försöka göra ett heroiskt ingripande i handlingens kapitel 3.

### **Poliser**

Dessa är vanliga patrullpoliser och de som är först på plats. De är ovana vid situationen och inte direkt varma i kläderna. De får gärna, åtminstone i scenariots tidiga skede, verka lite fumliga och rädda. Låt dem darra när de riktar sina vapen mot karaktärerna och om de avlossar skott gör de det i ren desperation. Endast möjligen ett fåtal av dessa är medvetna om experimentet och de bör agera därefter.

### **Nationella insatsstyrkan**

Till skillnad från de vanliga poliserna vet dessa vad de sysslar med. Vissa av dem kan vara medvetna om att det hela är ett experiment och hyser därför ett större lugn än sina kollegor. De kan förutom som militärpolis även förekomma som till exempel krypskyttar. Om spelledaren önskar kan även några av dessa gå på Relaxin och detta kan ge valfri effekt.

### **Bankbesökare**

Bankbesökarna är en salig blandning av män, kvinnor och barn. Värt att notera kan vara att det är fler besökare på banken än vad det borde vara vid den här tiden. Flera av bankbesökarna är medvetna om experimentet men detta är något som inte bör uppdagas förrän i senare delen av scenariot. Det ger sig uttryck genom att de agerar lugnt och sansat, främst efter det att de blivit släppta. I övrigt kan man med hjälp av bankbesökarna spela ut traditionella stressymptom som katatoni, hysteri etc. Vad de olika bankbesökarna har för yrken och färdigheter är helt upp till spelledaren. Om spelarna till exempel frågar efter någon som kan köra lastbil är det upp till spelledaren att göra vad vederbörande vill av situationen.

### **Bankpersonalen**

Är överlag rädda och fungerar inte alls som de blivit tränade för i en rånsituation. Det blir besvärligt för karaktärerna att få någonting vettigt ur dem men med hjälp av hot eller övertalning går det att få tillgång till allt som står i deras makt på banken. Till en början är de dock helt hysteriska.

### **Göran Söderström, Bankchef**

Söderström har tränats för sådana här situationer, något han gärna påtalar – både för sig själv och för rånarna. Han är villig att hjälpa till men skulle, om tillfälle ges, inte tveka att sätta

**Stressfaktor  $\Omega$**   
Ett Phobiascenario för Gothcon 2003

käppar i hjulet för spelarna. Huruvida han är en del i experimentet eller inte är helt upp till spelledaren att avgöra.

**Ivan Stark, kapten**

Ivan Stark talar med basröst och är en mycket hård man. Han är inte intresserad av något kringssnack utan vill veta karaktärernas krav. Han är negativ i grunden och viker helst inte utan garanti att hela gisslan frigges. Stark och psykolog Eriksson kan liknas vid de klassiska "good cop bad cop" där Stark är "bad".

**Stefan Eriksson, psykolog**

Eriksson är polisens gisslanförhandlare. I denna situation har han fått ordern att förvirra rånarna. Han frågar dem hur de mår och upplyser om att det finns en kaffeautomat i bankens kök som serverar både latte och espresso. Han talar med mjuk röst och har en tendens att vilja avsluta samtalen och "återkomma" när karaktärerna kommer med sina krav.

**Uppdragsgivaren**

Uppdragsgivarens personlighet kommer knappast att uppdagas under scenariots gång. Han kommer att säga sina repliker och inte lyssna till karaktärerna. Han är givetvis inblandad i experimentet och finns enbart där för att öka stressen hos karaktärerna.



## **Beskrivning av banken**

### **Rumsbeskrivning Entréplan**

Ingången in i banken är genom en automatisk skjutdörr. Entrén är belägen i hörnet Östra och Södra Hamngatan.

### **Banklokalen**

Den större delen av banklokalen upptas av den gigantiska disken som täcker av dom bakre delarna av lokalen. I den enda öppningen som finns i bardisken sitter det ett par låga svängdörrar som "spärrar" av öppningen. Nämnvärt är också det faktum att nästan hela ytan av detta utrymme har en glasfasad som släpper in mycket ljus. Dessa fönster går dock att täcka genom jalusi gardiner som sitter invändigt. Runt om i lokalen är det rikligt med stora växter utplacerade, fikusar, yuccapalmer mm. Det finns även bänkar för bankens kunder att sitta på placerade längs ytterväggarna samt ett par diskar utplacerade med uttag- och insättningsblanketter, avier för bankgiro mm, där man kan stå och fylla i dessa.

Det är sex kassor för bankärenden samt två kassor för företagsärenden. Dom två kassorna för företag är belägna på den korta delen av disken. Bakom den stora disken står det en kopieringsmaskin med faxfunktion, mynt- och sedel räknare samt en mängd andra diverseartiklar. Här finns även två mindre kassaskåp som förvarar en större summa pengar (ca 100 000 kronor i varje).

Vid varje kassa finns det en telefon samt datorskärm. Alla kassor har även en kassalåda med pengar i belopp som varierar mellan 20 – 50 000 kronor. I varje kassa finns även en rörpost att skicka ner pengar i valvet med, dessa opereras via en liten kontrollpanel som sitter under disken. Det finns en snabbtelefon vid varje kassa där man kan trycka in talet 80, om detta görs hörs det i alla bankens snabbtelefoner.

På marmorgolvet ligger det inga mattor så varje steg ekar när det är tyst. Det finns två pelare mitt i lokalen som är besmyckade med en lokal konstnärs alster och föreställer livet under ytan. I övrigt är lokalen sparsamt utsmyckad med ett fåtal tavlor längs väggarna, även dessa tavlor föreställer livet under ytan.

Ovanför den bakre disken sitter en rad skåp som innehåller diverse papper och annat för dagligt arbete inom bank, låneansökningshandlingar, kontant uttags avier mm. På dessa skåp står även ett antal vaser i olika färg och form.

I kortändan som vetter mot Östra Hamngatan så är en trappa belägen som leder ner till bankvalv och bankfack. Den är bred med relativt djupa steg som leder ner i en ganska svag lutning.

I taket finns det ett ventilationssystem som styrs från en panel på väggen vid konferensrummen.

Överallt i lokalen sitter det övervakningskameror som bevakar bankens alla områden.

### **Kontor 1 –4**

Dessa kontor är avsedda för dom personer som jobbar inom företagsavdelningen. Inne på kontoret finns ett skrivbord, ett par stolar, telefon, snabbtelefon samt dator. Det finns hyllor med pärmar, papper samt prydnadssaker. I dokumentskåpen under hyllorna finns ett hängmapps system som är sorterat efter företagets namn, dessa är låsta och innehas av respektive bankman. Under skrivbordet finns även ett litet kassaskåp med värdepapper såsom skuldkrav, borgenärer mm. Kontoren har stora fönster inåt korridoren som är till hälften fördragna av ljusa gardiner.

### **Konferensrum 1 – 2**

I konferensrummen finns det ett stort bord med stolar runt, en skrivtavla på väggen och en portabel overheadmaskin. Rummen har en mörk heltäckningsmatta och ljusa väggfärger. På väggen sitter en snabbtelefon samt små vägglampetter som ger ett svagt ljussken. Det finns även armaturer i taken som ger ett kraftigare ljus.

### **Kök/Matsal**

Ett klassiskt personalrum med en köksbänk med spis sitter längs en av ytterväggarna. Ovanför köksbänken sitter det skåp som det finns tallrikar, glas, kryddor mm i. Det finns ett större bord av furu med plats för åtta personer. På bordet ligger en fläckig duk. I ytterväggen sitter två små fönster, dessa fönster är skyddade med plastfilm så dessa går inte att krossa oavsett vad man gör. Man kan slå sönder fönstrena men glaset hålls ihop av plastfilmen och är därför svårforcerat. Det sitter en magnetavla på väggen där man har arbetsschemat uppsatt och bredvid den finns också en snabbtelefon. I kylskåpet finns det ett antal matlådor i plast med diverse innehåll. Det finns mjölk, juice och några lättöl. På köksbänken står en kaffeautomat som serverar kaffe, normalt eller starkt och varmt vatten. I ett av skåpen finns det tepåsar.

### **Kaprum/WC**

Toaletterna är fördelade i en dam och en herr. Toalettstol och handfat finns i dessa samt att det på väggen hänger en spegel ovanför handfattet. I kaprummet finns det två väggmonterade klädhängare med hatthylla och nedanför dessa finns det även sko ställ. Direkt innanför dörren till höger finns det ett väggmonterat första förbands skåp med allt som behövs. Mot väggen rakt innanför dörren finns ett tjugotal värdeskåp för personlig förvaring av ägodelar.

### **Kontor 5**

Detta kontor är Bankdirektörens och är därav mer smakfullt inrett jämfört med de andra kontoren. Ett pråligt skrivbord med rustik känsla och till detta matchande hyllor som är fyllda med böcker och pärmar. På skrivbordet finns en dator, telefon, skrivunderlägg, snabbtelefon mm. Under skrivbordet finns det två hurtsar med hängmappar som innehåller personaluppgifter, dessa är låsta och bankdirektören har nyckeln. I hörnet står ett stort kassaskåp med ett blandat innehåll, bland annat finns nyckeln till valvet, extra kopior på nycklar till lokalen samt några pärmar med information om koder mm.

Smakfull konst pryder väggarna och även vissa diplom med bankdirektörens namn från olika kurser samt utmärkelser han fått under sin tid som bankdirektör. Väggen som vetter mot korridoren har stora glasrutor som är till hälften täckta av ljusa gardiner.

### **Spiraltrappan**

Spiraltrappan längst bak i lokalen är den väg personalen kommer in i banken. Den leder ner till källaren och personalutrymmena där nere. Innan man kommer till trappan finns en dörr som är skyddad med hjälp av kodlås.

### **Korridorerna**

Korridorerna är klädda med en mörkröd heltäckningsmatta och på väggarna hänger enkla tavlor med Göteborgsmotiv.

**Koden till kodlåset är: 5846**

**Denna kod gäller till samtliga dörrar med kodlås.**

## **Rumsbeskrivning Källarvåning**

### **Hall**

Här finns ingången till ventilationssystemet. I övrigt är hallens väggar målade i en smakfull mörk ton och golvet är belagt med en tjock heltäckningsmatta. På väggarna sitter portätt på tidigare bankchefer som ler ner mot besökaren.

### **Bankfack**

Direkt nedanför trappan som leder ner från banklokalen finner man bankens bankfack. Denna valvdörr är öppen under dagtid, men valvet är stängt med hjälp av en gallergrind av kraftig metall. Inne i bankfacksvalvet är det massor av bankfack, närmare 800 i olika storlekar. Alla är låsta och nycklarna finns i kontor 6 och 7 beroende på vilket bankfack man har. Det ligger en stor matta i mitten av valvet som dämpar ljuden här inne och i mitten av valvet finns även ett bord där man kan ställa sitt bankfack om så behövs.

Valvdörren till detta valv kommer att vara öppen under hela scenariot, men däremot behöver man nyckeln till gallerdörren som dom två personer har som är ansvariga för bankfacken.

### **Konferensrum 3**

I konferensrummet finns det ett stort bord med stolar runt, en skrivtavla på väggen och en portabel overheadmaskin. Rummet har en mörk heltäckningsmatta och ljusa väggfärger. På väggen sitter det små vägglampetter som ger ett svagt ljussken. Det finns även armaturer i taken som ger ett kraftigare ljus. Väggen som vetter mot korridoren är av glas som är fördragna av ljusa gardiner.

### **Kontor 6 & 7**

Dessa kontor är avsedda för dom som ansvarar för bankfacken. På den bakre väggen sitter stora värdeskåp som förvara nycklarna till bankfacken, dessa skåp har numrerade hängare för varje nyckel. Dom är alltid låsta och nyckeln kan erhållas av respektive ansvarig. Det finns ett skrivbord med dator, telefon samt en snabbtelefon. Under skrivbordet finns det hurtsar med hängmapps system över bankfacken, dessa är låsta, nyckel fås av respektive ansvarig.

### **Bankvalv**

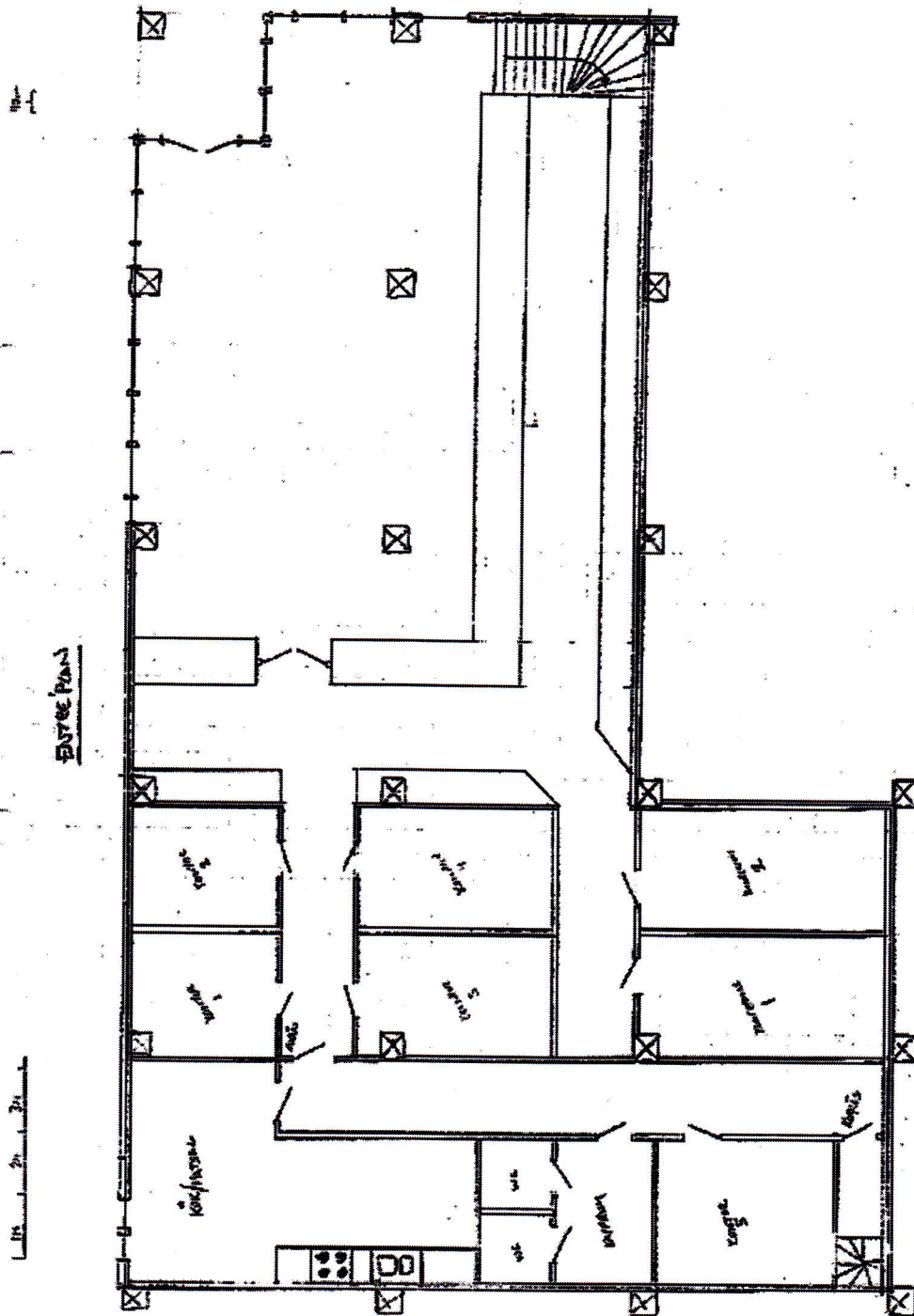
Bankvalvet är alltid låst under dagtid, med få undantag. Valvdörren är mycket kraftig och styrs av ett kodlås och manuell nyckel. Dessa nycklar finns inne på bankdirektörens rum och förvaras i hans kassaskåp. Till dom olika valvdörrarna är det olika koder och nycklar.

I valvet finns det mycket kontanter, värdepapper, obligationer mm. Det ungefärliga värdet denna dag är någonstans mellan 15 – 20 miljoner kronor. I samma stund som larmet går eller om polisen meddelas att något pågår i banken så kommer dörren till valvet att låsas och förbli i stort sett omöjlig att öppna under resten av scenariot.

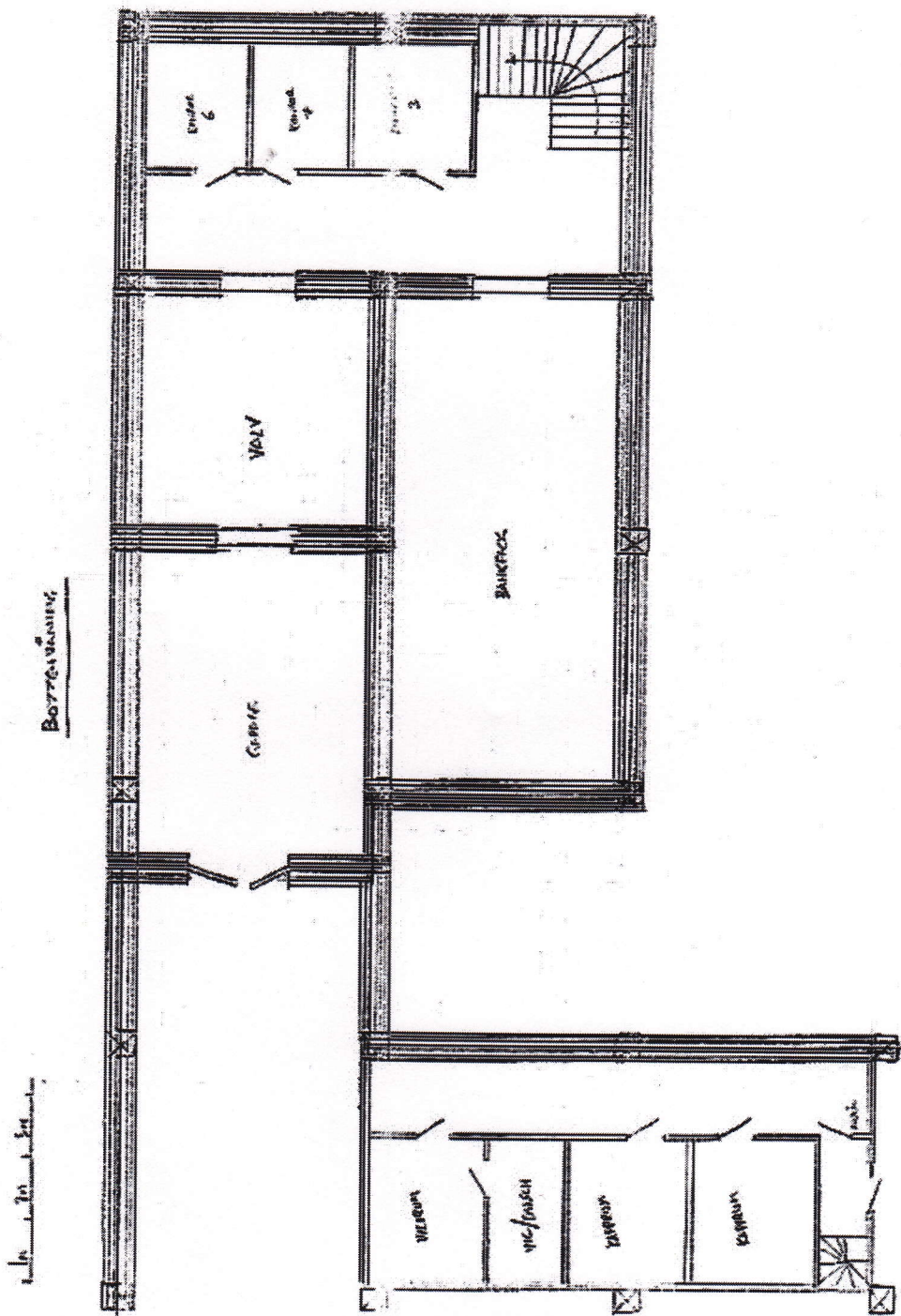
### **Garage**

Här kan värdetransporter köra in för att hämta eller lämna saker i bankvalvet. Portarna är av metall och har automatisk låsfunktion som aktiveras när larmet i banken går. Då rullas en metallgardin ner och förhindrar in- och utträde. I garageporten finns en liten öppningsbar lucka och i den sitter en glasruta. Öppningen är dock för liten att ta sig igenom.

Stressfaktor  $\Omega$   
Ett Phobiascenario för Gothcon 2003



Stressfaktor  $\Omega$   
Ett Phobiascenario för Gothcon 2003



## Karaktärer

Karaktärsbeskrivningarna i Stressfaktor  $\Omega$  är kanske lite kortare än sedvanligt och anledningen till detta är att karaktärerna i scenariots början är så Relaxinstinna att uppgiften står i fokus och personligheten kommer i skymundan. Tanken är att karaktärerna skall kunna utvecklas i takt med att de tilldelas handouts och ställs inför besvärliga och oförutsedda situationer. Klargör för spelarna innan spelsessionen att karaktärerna medvetet är kort hållna eftersom scenariot mer handlar om en uppgift än personligheter och relationer. Detta för att göra själva gisslansituationen och dödläget än mer obehagliga när de väl uppstår. Förklara även att det är upp till spelarna att bygga sin karaktär hur de vill och fylla upp luckor i personlighet och bakgrund som det behagar dem. Var, som spelledare, lyhörd och lyssna till vad spelarna säger. Vill någon av dem exempelvis ringa en bekant som kan fixa en flyktbil, låt dem göra det och säg inte åt dem att de inte känner någon sådan. Det finns andra sätt att stoppa en allt för enkel flykt från banken.

### Mats Mellberg

” ... 23-åringen, som sedan tidigare är känd från olika organisationer med rasist- och nazistsympatier, är tidigare straffad för diverse ringa brott, dock inget av denna kaliber. Han upplevdes av ögonvittnen som kall och självsäker. Under själva rånakten var det han som höll bankbesökarna i schack tillsammans med 27-åringen med hjälp av, från hemvärdet stulna, automatvapen. Av tidigare bekanta i ovan nämnda organisationer har vi fått reda på att han hållit sig för sig själv under fängelsetiden innan rånets och inte svarat på brev eller e-post. Motiven till hans samröre med övriga rånare förbryllar polisen som valt att inte vidare kommentera den aningen udda sammansättningen av gärningsmän. 23-åringen visar, enligt vänner och familj, sällan tecken på medkänsla eller ånger och har lätt att brusa upp. Medfångar under hans fängelsestraff har undvikit närmare kontakt med honom då han ofta väljer att ej svara på tilltal från någon som 'inte intresserar honom'. ... ”

### Stellan Långström

” ... 44-åringen verkar på något sätt ha agerat 'pappa' åt de tre yngre brokiga gärningsmännen. Det var han som förde kommandot under rånets och han som tillskansade sig pengarna. Polisen uppger att han tidigare uteslutande arbetat ensam och gjort sig skyldig till allsköns brott från snatterier till rån och från hot till dråp. Han betecknas krasst som en förhärdad och icke rehabiliterbar brottsling. Under 80- och tidiga 90-talet var han kraftigt beroende av amfetamin men på senare tid finns det uppgifter om att han enbart nyttjat alkohol som drog. Vittnen på plats för rånets uppger att han inte visat minsta tecken på tvekan eller samvete utan agerat fumligt men iskallt. Ingen av 44-åringens bekanta vill kommentera honom och få vill ens kännas vid honom. ... ”

**Milan Markovic**

” ... 27-åringen skall enligt uppgift vuxit upp i trassliga hemförhållanden hos sin moster och dennes make. Socialtjänsten omhändertog honom vid 15 års ålder då fosterföräldrarna inte ansågs som lämpliga. Han hade ingen övrig släkt i Sverige och placerades i några olika fosterhem men ingen klarade av att ta hand om honom då han ständigt rymde hemifrån och sökte sig till kriminella kretsar. Han började tidigt med lätta droger och småstölder och rån hörde till vardagen. I 20-årsåldern slutade dock hans kontakter med polisväsendet och han har nolltaxerat sedan dess utan att ansöka om några som helst bidrag eller vara inskriven på arbetsförmedlingen. Under själva rånakten höll 27-åringen bankbesökarna i schack tillsammans med 23-åringen och beskrevs av ögonvittnen som hetsig. ... ”

**Johan Jakonen**

” ... 21-åringen är tidigare ostraffad och hans familj och vänner är förkrossade över det inträffade. Han har beskrivits som en 'säregen men vänlig gosse' som viljat ta en liten paus efter gymnasiet. Han är bosatt hos sina föräldrar och har en yngre syster. De enda förändringar hans nära märkt av är att han färgat håret mörkt och på senare tid deltagit i någon slags 'vampyrlek' (se separat artikel). Angående påstått drogmissbruk, hävdar 21-åringens mor att hon, i egenskap av socionom, skulle ha upptäckt om det förkom något sådant. Om det är en gåta varför han deltagit i ett grovt bankrån är det en ännu större gåta varför han utför det tillsammans med tre så förhärdade brottslingar. Under själva rånet agerade 21-åringen dörrvakt och ögonvittnen uppger att han givit ett lojt, nästan slött intryck, därav drogmissstankarna. ... ”

## Handouts

Som du har märkt är karaktärsbeskrivningarna i Stressfaktor Ω inte speciellt långa eller uttömmande. Detta är medvetet gjort och symboliserar att de är fullpumpade med Relaxin – alltså 100% inriktade på uppgiften. Istället för långa bakgrunds- och personbeskrivningar kommer handouts delas ut under spelsessionen. Dessa handouts är Relaxinets biverkningar samt dess efterdyningar. De är minnes- och dagdrömssekvenser som karaktärerna upplever i den pressande gisslansituationen. Alla handouts är skrivna karaktärsberoende, de går att ge till vilken av karaktärerna som helst. Tumregeln för handouts i Stressfaktor Ω är att de skall delas ut till den spelare som behöver en knuff igång eller i rätt riktning – lugnande eller aktiverande.

### Gisslan

Denna handout delas med fördel ut tidigt i handlingen, gärna precis då gisslan tagits. Kan däremot vara olämplig om spelarna redan börjat visa för mycket brist på kontroll då denna handout kan hjälpa ett allt för tidigt kaos på traven. Handouten kan ge karaktären empatiska känslor eller bara förvirring, det är helt upp till spelaren. Ges till en spelare som antingen är för aggressiv eller till en som verkar utanför och inte agerar lika mycket.

### **Gisslan**

*Jag satt bunden i trädkojans ena hörn. På dagarna sparkade de på mig, sköt ärtrör mot mitt ansikte och sa att jag skulle dö. Jag trodde dem. Måtte mor komma efter mig, tänkte jag men visste att så inte skulle bli fallet. Jag skulle hinna dö. Dagarna var ett helvete men nätterna var ännu värre. Jag kan inte varit äldre än en sju åtta år. När pojkarna gick hem första kvällen kändes mörkret och natten oändlig. Jag var torr i munnen och munkaveln sög upp all min saliv. På andra dagen gav en av dem mig lite vatten och jag kände att jag skulle kunna dö för honom. När jag sa tack sparkade han mig på benet. Det var då det finaste någon någonsin gjort för mig. Han visste att man kunde dö av uttorkning och jag fick dricka då och då de fyra dyggen jag satt där innan de släppte mig.*

*Jag känner mig torr i munnen och vet att någon som älskar mig väntar på mig. Rånarna är skoningslösa och jag kommer att dö. Jag kommer att dö! Detta är det sista jag kommer att se och jag som hade så mycket att leva för..*



### **Sviken**

Denna handout är lite flummig och delas ut om man tror att någon av spelarna klarar av att antingen ignorera den eller påverkas "lagom" mycket. Dens största funktion är troligtvis att fälla mod och den bör delas ut i samband med att karaktärerna börjar inse det hopplösa i situationen och när de börjar känna sig lurade. Delas med fördel ut efter *Samtal från chefen 2*.

#### **Sviken**

*Innan han gick sa han "Lita på mig". "Du kommer att slippa alla tidigare bekymmer, kostar det så smakar det" hade han sagt och jag hade tvingat mig själv att tro honom. När allt är hopplöst kan man alltid vända sig till satan själv om ingen bättre finns att tillgå. Det kunde bli värre men det var illa nog som det var. Jag kedjerökte den kvällen och tog till slut mod till mig och gick upp mot kvarteret ifråga. Om det skulle ske så skulle det ske. Ingen återvändo. Han hade ju ändå lovat, det var mitt sista hopp. De första stegen var bara inbillning men när jag kommit halvvägs så gick de faktiskt bakom mig. Jag ökade takten men från en tvärgata kom tre andra fram. Jag kände inget av slagen. Allt jag kunde känna var hopplöshet. Om jag skulle överleva skulle jag aldrig lita på någon igen. Aldrig. Detta skulle bli den sista stöten. Ingen skulle komma till skada och reservplan och backup skulle finnas. En röst i en mobiltelefon.. Så mycket för det..*

### **Mamma**

Denna handout delas ut när karaktärerna hotar en kvinna. Den kan vara smidig att ge en spelare som uppträder lite väl hotfullt då den har empatisk och lugnande effekt. Bör inte ges till någon som redan uppträder relativt lugnt då denne kan bli "för" empatisk och således få en vilja att ge upp. Apati är en varning även här. Kan vara lämplig vid *Hysterisk gisslan*.

#### **Mamma**

*Jag vet egentligen inte vad som hände då jag bara var några år gammal. Vad jag vet är att mannen riktade en pistol mot mamma och skrek åt henne. Jag drog i hans byxa men han struntade i mig. Mamma grät och jag kan se hennes ögon, röda och fyllda med tårar. Jag tror det var blod i tårarna. Kvinnan gråter och skriker. Kanske hennes sista stund. Inget barn drar i hennes byxor, han håller i vapnet. Mannen gick till slut sin väg efter att ha slagit mamma och sparkat på mig. Jag började gråta men mamma grät redan. Jag har alltid undrat vad som händer om man slår någon som redan gråter. Jag var bara lättad och tacksam att hon fick leva. Då visste jag vad liv och död var. Det viktigaste av allt. Nu vet jag inget. Kvinnan gråter och det kan knappast bli värre. Kanske vet jag ändå vad liv och död är. Ingen drar i hennes byxa.*

**Blod**

När någon i banken börjar blöda bör någon, gärna den kaxigaste karaktären, få denna handout. Om någon blöder senare i scenariot kan blodet beskrivas överdrivet detaljerat för denna karaktär för att påminna om fobin.

**Blod**

*Jag har alltid hatat att se blod. Det får mig att bli yr. Jag har stålsatt mig varje gång någon har blött på grund av mig men jag har mått illa i dagar efteråt. Ingen har någonsin fått veta men blod är liksom livet självt. Ofta, nej alltid, rinner det ut till ingen nytta och av någon meningslös anledning.*

**Hon, den där**

Denna handout anspelar på en käreasta någon av karaktärerna har. Hon har givit honom något slags ultimatum för att få honom att lägga av med kriminaliteten. Om det passar kan polisen även använda henne för att kontakta karaktärerna i banken efter det att handouten delats ut, se *Samtal från nära och kära*.

**Hon, den där**

*Jag har lovat Lena att lägga av. Lägga av med allt. Hon har stått ut länge med mina dumheter och hon har varit ett ljus i mörkret för mig. Jag trodde aldrig jag skulle träffa någon som förstod mig. Än mindre stod ut med mig. Men det gjorde hon. Tills alldeles nyss. "Sluta eller det är slut". "Sluta". Jag menade allvar men här är jag. Nu vet hon allt. Jag får aldrig se henne igen. Hon hade sparat undan pengar så det skulle räcka till att börja ett nytt liv. Jag ville det. Men så ringde han och här är jag nu i en ohållbar situation. Jag kan inte ens ljuga och säga att jag gör det för pengarna, för att vi skall få en lyxig tillvaro. Jag vet inte vad som driver mig men det är något inom min kropp. Detta måste få ett slut, hon kanske förlåter mig? Knappast.. Att ge upp nu skulle åtminstone lindra mitt eget samvete även om hon alltid kommer att hata mig vad jag än gör. Vad skall jag med lindrat samvete till utan henne? Hon har gröna vackra ögon och kortklippt mörkt hår. En kropp som åtrådde mig för det ingenting jag är. Så onödigt men ändå så, vad heter det, vackert. Vackert, ja..*

### **Ofokusering**

Om spelgruppen betar sig för kaotiskt och okontrollerbart kan det vara lämpligt att lugna ner dem en aning. Ge den störigaste spelaren denna handout så lugnar denne nog ner sig en aning, åtminstone en stund. Om det behövs så kan du hänvisa till denna handout senare genom att säga något i stil med "Du känner dig ofokuserad igen" eller "Du börjar tänka på fraktaler".

#### **Ofokusering**

*Det börjar bli tröttsamt att vara på helspänn hela tiden. Folk ligger på golvet och deras lugn är vår enda möjliga biljett till frigång. Marmorgolvet är väldigt underligt, lustiga fossiler, för att inte tala om den där krukväxten. Det finns tydligen något som heter fraktaler. Det är matematiska mönster som följer en viss regelbundenhet men som aldrig blir riktigt regelbundna. Ormbunkar och andra växter skall tydligen vara strukturerade som fraktaler. Krukväxten är nog sån. Någon i gisslan rör sig. Fokus! Fossilerna ser nästan placerade ut, som om någon satt dem i marmorplattorna i efterhand. Jag blundar för ett par sekunder och ser olika färger i det svarta. Färger som är kvar när jag öppnar ögonen och som är lite långsammare än mina huvudrörelser. Jag rör huvudet åt höger och vänster och färgerna hamnar på efterkälken. Någon i gisslan saknas. Var dom inte tre under den där bänken nyss? Nä, det var dom nog inte. Undrar om man kan räkna ut en ormbunke? Undrar om man kan räkna ut krukväxten där? Eller fossilerna? Som fraktaler. Jag har sänkt vapnet och folk stirrar på mig. Färgerna går inte bort utan bildar mönster. Som fraktaler. Jag behöver vila. Och tänka. Detta är ohållbart. Jag kan inte fokusera längre. Fossiler är djur som fanns långt innan människan.*

### **Smärre distraktioner**

Nedan följer en rad handouts som kan delas ut utan större eftertänksamhet. De refererar alla till smått störande företeelser som kan få igång gruppen i början av scenariot eller vid dödlägen.

*I en film jag såg en gång sändes specialstyrkor in genom ventilationssystemet i ett liknande gisslandrama. Okej... det verkar inte finnas något större ventilationsrör som löper ut här men det kanske finns inne vid valvet. Det borde det verkligen göra eftersom det är så tillstängt där för övrigt. Fan, polisen har säker tillgång till allt sådant i en sån här situation, detta måste kollas upp!*

*Fan, jag tycker jag känner igen flera i gisslan. Jag har sett dem någonstans, är helt säker på det. Eller kanske inte... Är nog bara stressad. Men den där rädda blicken, det är inte något man glömmer i första taget. Flera av dem verkar så jävla bekanta bara, inte bara för mig utan med varandra. Det verkar som om alla här inne känner varandra. Något skumt är det.. Bäst att vara på sin vakt.*

*Jag sov jävligt dåligt inatt, nervös antagligen. Nu när allt lugnat ner sig, när jobbet är gjort (även om det gick åt helvete), börjar jag bli trött. Riktigt trött. Det gäller att ingen ser det, särskilt ingen i gisslan. Jag får kväva den där gäspningen och kanske gå ett varv. Bara det händer nåt så jag vaknar till.*

**Stressfaktor  $\Omega$**   
Ett Phobiascenario för Gothcon 2003

*Varför ringer telefonerna hela tiden? Det verkar som om de vet vad vi pysslar med trots att de inte borde se oss. Finns det fler kameror eller är vi bara buggade. Det är verkligen något som inte stämmer, allt känns som ett dödläge. Måste nog kolla efter kameror i alla fall. Spegeln där kanske?*