

DNE, SOM KGRNIIEDVRR EN RJDE, R ORANDRDDEN DE, SO STYR D SJU, ED SOM, KR DAN NAI VANAGR, TERSRA KGNR SIN HERRE, VR VRSDL EAND GA. HSA ADNINGN GV LIV E SJ. DEN GAV LVI T DNE FTRAS. JRNDOE SA, DTE SAEDLTNR ALTESET HREER, MIT HSU R TTMO. ND NA EN ATT BFAOKL DAET HLUJ. U HAR SNT DNA SJU SREN TILL VIOSEMDS HRREE. HAN KDA DIG SUJ GGERN NMRREA SGI SJL, SJU GERGN MER FNMERMIR HNA DI. DU HRA VGRAR DIN TRAJEN, ED SM RIRANA AT F DTTI LUSJ OHC VERM, ATT SAKM ED RKA GVO, SM GR FNR GI. SN NU DEASS TLLI DNI TRAJD. EN SAREVAD DTE SRDNTLAE ALNTESTE HRREE SLKLA SDNA DIG EN ED, N DTIT REK R PBJTRA. UPPJHNI RST TLLI ANAD LONAK DN IG ILL DN FERD, LTULSAMOSNOMB REER, R ATT F HAN SNRE. MNSKIRN KA VRPA UENRD FESRDNAG. DIN **DYSLEXIA** NAGBL DADIL VODSIIRSHERMEIN MSORNKI, J MNNSE SREN, R O GALIDD. UHPRP MDE DIN KAALG. DNAI UJ SNIKK R FDBUR ED DIG N. DNE, SOM KGRNIIEDVRR EN RJDE, R ORANDRDDEN DE, SO STYR D SJU, ED SOM, KR DAN NAI VANAGR, TERSRA KGNR SIN HERRE, VR VRSDL EAND GA. HSA ADNINGN GV LIV E SJ. DEN GAV LVI T DNE FTRAS. JRNDOE SA, DTE SAEDLTNR ALTESET HREER, MIT HSU R TTMO. ND NA EN ATT BFAOKL DAET HLUJ. U HAR SNT DNA SJU SREN TILL VIOSEMDS HRREE. HAN KDA DIG SUJ GGERN NMRREA SGI SJL, SJU GERGN MER FNMERMIR HNA DI. DU HRA VGRAR DIN TRAJEN, ED SM RIRANA AT F DTTI LUSJ OHC VERM, ATT SAKM ED RKA GVO, SM GR FNR GI. SN NU DEASS TLLI DNI TRAJD. EN SAREVAD DTE SRDNTLAE ALNTESTE HRREE SLKLA SDNA DIG EN ED, N DTIT REK R PBJTRA. UPPJHNI RST TLLI ANAD LONAK DN IG ILL DN FERD, LTULSAMOSNOMB REER, R ATT F HAN SNRE. DTTI FOLK SLLKA LDYA UENRD FESRDNAG. DIN MNSKIRN KA VRPA DADILG. VODSIIRSHERMEIN MSORNKI, J MNNSE SREN, R O GALIDD. UHPRP MDE DIN KAALG. DNENAI UJ SNIKK R FDBUR ED DIG AN HRREE. DNE, SOM KGRNIIEDVRR EN RJDE, R ORANDRDDEN DE, SO STYR D SJU, ED SOM, KR DAN NAI VANAGR, TERSRA KGNR SIN HERRE, VR VRSDL EAND GA. HSA ADNINGN GV LIV E SJ. DEN GAV LVI T DNE FTRAS. JRNDOE SA, DTE SAEDLTNR ALTESET HREER, MIT HSU R TTMO. ND NA EN ATT BFAOKL DAET HLUJ. U HAR SNT DNA SJU SREN TILL VIOSEMDS HRREE. SN NU DEASS TLLI DNI TRAJD. EN SAREVAD DTE SRDNTLAE ALNTESTE HRREE SLKLA SDNA DIG EN ED, N DTIT REK R PBJTRA. UPPJHNI RST TLLI ANAD LONAK DN IG ILL DN FERD, LTULSAMOSNOMB REER, R ATT F HAN SNRE. DTTI FOLK SLLKA LDYA UENRD FESRDNAG. DIN MNSKIRN KA VRPA DADILG. VODSIIRSHERMEIN MSORNKI, J MNNSE SREN, R O GALIDD. HAN KDA DIG SUJ GGERN NMRREA SGI SJL, SJU GERGN MER FNMERMIR HNA DI. DU HRA VGRAR DIN TRAJEN, ED SM **LANDGREN & LANDGREN** OHC VERM, ATT SAKM ED RKA GVO, MNSKIRN KA VRPA JRNDOE SA, DTE SANFEDLTNR ALTESET HREER, MIT HSUIR.

INNEHÅLL

Sammanfattning.....	3
Innan spelet börjar	4
INTRODUKTION	4
Anläggningen.....	4
Bakgrund	4
Smittan	5
Att spela de smittade	5
Rollpersonernas bakgrund	6
SCENARIOT	7
Del 1: Uppvaknandet.....	7
Del 2: Flykten.....	9
KARTA.....	12
VÅNING 1.....	12
VÅNING 2.....	13
VÅNING 3.....	14
Beskrivning	15

"Dag 18, test av ämne 12. Ökad hjärnaktivitet hos subjekt 5. Ännu inga utslag i maligna områden."
Någon mumlar andfått i närheten. Jag vaknar, drypande av svett och med en blixtrande huvudvärk. Jag försöker torka mig om pannan, men kan inte röra mina händer. Jag öppnar mina svidande ögon, och ser att jag ligger fastspänd i en sjukhussäng. Vid fotänden står en ovårdad kvinna i en smutsig vit rock.
"Subjekt 5 är vaken." Hon talar med sammanbitna tänder in i en liten bandspelare. Hon lutar sig närmare, och en stank av surt svett och spyor slår mot mig. Med händer som darrar okontrollerat håller hon upp ett papper framför mina ögon.
"Läs vad det står. Läs högt!"
Pappret är täckt av obegripliga tecken. Vissa verkar bekanta, men jag klarar inte av att fokusera på dem.
"Jag kan inte," protesterar jag.
Hon stirrar på något på väggen bakom mig, och lyfter sedan bandspelaren till sin mun.
"Fortfarande inga utslag i maligna områden. Ämne 12 fungerar. Subjekt 5 är botad från smittan."

SAMMANFATTNING

Dyslexia är ett thrillerscenario som utspelar sig i en underjordiskt forskningsanläggning någonstans i Norrland. Rollpersonerna vaknar upp med total minnesförlust, fastspända i sjukhussängar och utan någon aning om var de är eller vilka de är. De har också tappat förmågan att läsa. De har – vilket de givetvis inte vet om – hållits inspärrade under en längre tid av doktor Elisabeth Sundström, som har experimenterat på dem i ett försök att hitta ett botemedel mot den smitta som brutit ut i anläggningen. Sundström är själv smittad, och har inte lång tid kvar. När rollpersonerna vaknar så kommer hon att fråga ut dem för att fastställa att de inte är smittade. Sedan förklarar hon att hon har funnit ett botemedel, och att rollpersonerna måste ta med det upp till yta. Anläggningen är satt i karantän, och för att komma ut måste de ha två säkerhetsnycklar. Den ena av nycklarna innehas av anläggningens chef, och den andra har blivit undandömd av en ryska – Vetrova – som antagligen är immun mot smittan.

Sedan begår Sundström självmord, och lämnar rollpersonerna att klara sig själva.

De smittade i anläggningen betar sig i stort sett som vanliga människor, och kommer att acceptera rollpersonerna som sina egna om de inte betar sig misstänksamt. Deras mål är dock att ta sig upp till ytan för att kunna sprida smittan vidare. De håller Vetrova inspärrad i en cell, där de arbetar på att få henne att avslöja var hon gömt den andra nyckeln. Nyckeln i fråga finns undanstoppad i de gamla barackerna, där de som är längst gångna i sjukdomsförloppet nu hålls undandömda.

Rollpersonerna måste nu stjäla nyckeln från chefens kontor, hitta Vetrova för att få reda på var den andra nyckeln finns, hämta den och ta sig ut – utan att bli stoppade av de smittade.

INNAN SPELET BÖRJAR

Spelet består av två häften – själva scenariot (detta häfte) samt handouts. I handouts-häftet finns rollpersonernas ID-kort/rollformulär, samt en kopia av den text som är smittobäraren. Innan spelet börjar bör du som spelledare ha läst igenom scenariot noggrant. ID-korten skall klippas ut, vikas och tejpas ihop så att foto och den oläsliga texten är på ena sidan, och den läsliga texten är på andra sidan. Låt spelarna välja ett av ID-korten innan de får läsa på baksidan. De rollpersoner som eventuellt inte spelas plockas helt enkelt ut ur scenariot.

INTRODUKTION

Anläggningen

Anläggningen som rollpersonerna befinner sig i är ett före detta militärt bunkersystem i övre Norrland. Det byggdes ursprungligen under Kalla Krigets glansdagar och är konstruerat för att vara kärnvapensäkert. Den innehåller bostadsutrymmen, kontor, kök, generatorer, vattenreservoarer och allt annat som krävs för att vara helt självförsörjande för 150 människor i upp till 3 månader. Man har försökt att piffa upp anläggningen något – de flesta väggar har målats om i något annat än institutionsgrönt, man har skaffat moderna möbler, delat av de gamla värnpliktslogementen med hjälp av skiljeväggar etc – men den bär fortfarande tydliga spår av sitt militära förflutna. Nästan överallt är väggar, golv och tak endast målade betong. Rör och kablar löper längs med taket, och på många ställen sitter gamla glödlampor i stålburar kvar vid sidan av nyinstallerade lysrör. Alla viktiga delar av anläggningen går att spärra av med tunga ståldörrar som kan låsas från insidan, och några avdelningar är separerade med luftslussar.

Anläggningen är nu hem åt cirka 40 människor. De flesta är forskare från Totalförsvarets Forskningsinstitut, men det ingår även kontorister, kökspersonal, städare med mera. Även en vaktstyrka om 8 militärpolis finns stationerad i anläggningen. Man arbetar i tvåveckorskift, och får under den tiden inte lämna anläggningen. Kommunikation med ytan är strikt begränsad.

Det finns endast en väg in eller ut – en trippel skyddsörr i botten på ett gruvschakt. Den är konstruerad för att kunna spärras av helt i händelse av exempelvis kärnvapenattack eller anfall med biologiska vapen. Om så har skett så kan dörren endast öppnas igen med två säkerhetsnycklar, som måste vridas om samtidigt.

Bakgrund

Under en utbyggnad av anläggningen i början av 2000-talet fann man ett främmande föremål begravt i urberget – en metallmonolit täckt av okända tecken. Säkerhetstjänsten svepte snabbt in och tog kontrollen över anläggningen – man utgick reflexmässigt från att monoliten var någon sorts mekanism ditplacerad av främmande makt i syfte att störa, sabotera eller övervaka anläggningen. I yttersta hemlighet flyttade man in forskare, analytiker och teknisk utrustning för att utreda monolitens syfte och ursprung. Efter ett antal år stod det klart att monoliten inte härstammade från vare sig något NATO-land eller det gamla Sovjetunionen och man tog in ett fåtal rådgivare från andra nationer, däribland Ryssland.

För ungefär en månad sedan gjorde de översättare som arbetade med att dechiffrera tecknen på monoliten ett genombrott. Man började kunna tolka enskilda fraser, och hade snart översatt ett stort textsjok till svenska. Texten spreds först bland översättarna, och sedan till ledningen för

anläggningen. Snart började de första symptomen på smittan att visa sig bland den utsatta personalen – den spred sig med texten. De smittade spred i sin tur vidare texten till sina kollegor, och snart var stort sett hela anläggningen i olika stadier av smittoförloppet.

Endast en forskare förstod vad som höll på att hända – doktor Elisabeth Sundström. Innan de smittade kunde ta kontakt med ytan och sprida smittan utanför anläggningen så lyckades Sundström att klippa kommunikationsledningen ut, och låste sedan säkerhetsdörrarna. Till sin hjälp hade hon Galina Vetrova, rysk observatör i anläggningen och immun mot smittan. Vetrova lyckades gömma undan sin säkerhetsnyckel innan hon tillfångatogs av de smittade.

Sundström i sin tur fångade in ett antal av de smittade och barrikaderade sig sedan i anläggningens sjukvårdsavdelning. Där började hon experimentera på sina fångar, i ett desperat försök att hitta ett botemedel eller vaccin innan hennes tidigare kollegor kunde sprida den förödande texten utanför anläggningen.

Smittan

Den smitta som brutit ut i anläggningen är memetisk – den sprider sig genom sinnesintryck, specifikt genom en särskild textmassa. En person som läst texten börjar uppvisa symptom inom ett par timmar, och enda sättet att bota smittan är att ta bort alla minnen av texten. Det första symptomet är ett behov av att återskapa texten, och att få andra att läsa den. Detta tar sig efterhand mer och mer bisarra uttryck, och de smittade börjar skriva på väggar, bord och sina egna kroppar. Sedan inträder även fysiska förändringar. De smittade får svårare att se i vanligt ljus, utan behöver börja använda UV-lampor. Skador läker igen med en grå, läderaktig hud. Vissa smittade börjar i detta stadie att medvetet skada sig själva för att påskynda framväxt av denna nya hud. Går förloppet tillräckligt långt så blir förändringarna mer extrema. Torson sväller upp, armar och ben förtvinar, och huvudet missformas och sjunker in i kroppen. Ögonen sväller upp och täcks av en fasettliknande hinna. Resultatet är en grotesk, fästingliknande varelse som stapplar fram och är blind i vanligt dagsljus.

Genom hela förloppet så behåller den smittade i stort sett sin vanliga personlighet och sina minnen, men är också fullt medveten om –och accepterar – de förändringar smittan innebär. Denne uppfattar inte heller de mer fysiskt vanställda smittade som på något sätt frånstötande, men förstår att en icke smittad skulle göra det.

Den största psykologiska förändringen hos de smittade är att de är fullständigt inkapabla till att ljuga. Inte ens under tvång eller hot kommer de att kunna säga något som de vet är falskt.

Monoliten – och smittan den bär – är av utomjordiskt ursprung. Den sändes till jorden från ett fjärran stjärnsystem för miljontals år sedan. Monoliten är i praktiken ett kolonisations skepp från en främmande civilisation. Då interstellära rymdresor är fruktansvärt opraktiska så valde monolitens skapare att istället skicka ut ett memetiskt kodat angrepp, som – när det tolkas av en intelligent art – sakta omvandlar först läsarens tankebanor och sedan även kropp till en kopia av kolonistörernas. Detta är dock inget som de smittade (eller någon annan människa) är medvetna om, och kommer antagligen inte att vara relevant för spelet.

Att spela de smittade

Alla anställda i anläggningen är smittade, med undantag för rollpersonerna och Vetrova. De betar sig i stort sett som vanligt – de sköter sina sysslor, äter i matsalen, småpratar och umgås. Så länge de

tror att rollpersonerna också är smittade kommer de att behandla dem som gamla vänner och kollegor. De vet att rollpersonerna var smittade innan Sundström tog dem, och kommer att utgå från att så fortfarande är fallet. De flesta har ännu inte genomgått några märkbara fysiska förändringar. Bara några stycken uppvisar de gråaktiga ärrn. Har de inget annat att göra så kommer de smittade hänge sig åt att skriva av texten på första bästa tillgängliga yta. Några stycken, däribland direktör Ekeröth, är beroende av UV-lampor för att kunna se.

Det viktigaste att tänka på när du som spelare spelar de smittade är att de inte under några som helst omständigheter eller på något vis kan ljuga – det är detta som mer än något annat särskiljer dem från de botade rollpersonerna. De kommer aldrig att kunna säga något som de vet är falskt. Om de ställs inför en situation då de måste undanhålla sanningen så kommer de att försöka byta ämne, skylla ifrån sig eller helt enkelt vara tysta. De smittade är medvetna om att de bär på smittan, och om de förändringar detta innebär i deras beteende och utseende, men accepterar det som något naturligt. Även om de smittade inte kan ljuga, så är det dock mycket som de inte vet. De känner inte till monolitens och smittans ursprung, även om översättarna och direktör Ekeröth börjar få fram enstaka fakta. De är inte heller medvetna om smittans slutgiltiga förlopp.

De smittade har också svårt att genomskåda lögnen. Så länge de tror att rollpersonerna är smittade så kommer de rent reflexmässigt att utgå från att allt de säger är sant, och rollpersonernas lögnen får bli rätt osubtila innan de smittade börjar misstänka att något är fel. Detta betyder dock inte att de smittade går på vad som helst – uppenbart osanna eller absurda påståenden kommer avslöja rollpersonerna som botade från smittan. Om de smittade inser att rollpersonerna är botade så kommer de att försöka fånga in dem och få dem att läsa texten. Framgår det att rollpersonerna inte kan läsa så kommer de smittade att spärra in dem medan de försöker hitta ett sätt att översätta texten till ett medium som grava dyslektiker kan ta till sig (Notera att texten inte smittar om man bara läser upp den).

Endast den grupp med översättare som först dechiffrerade monolitens budskap har gått så långt i sjukdomsförloppet att deras fysiska förändringar nått det extrema stadiet som beskrivits ovan. Denna grupp bor numera på den lägsta nivån i anläggningen, där en främmande atmosfär håller på att byggas upp. De kan inte längre överleva i vanlig luft, och är blinda utan UV-lampor. De kommunicerar med ett rasslande och visslande ljud som påminner om radiobrus, och bara ett fåtal av de övriga smittade kan längre förstå dem.

Rollpersonernas bakgrund

Rollpersonerna känner inte till sina egna namn, och kan inte heller läsa sig till dem från sina ID-kort. Deras tidigare kollegor vet dock vad de heter, och kommer antagligen att tilltala dem med namn. Här följer deras riktiga namn, samt deras bakgrund.

Subjekt 3 – Erik Holmgren, professor i biologi.

Subjekt 5 – Mikael Olofsson, kryptotekniker.

Subjekt 6 – Jessica Pernholdt, doktor i biokemi.

Subjekt 7 – Johan Samuelsson, major, ansvarig för samverkan med utländska organ.

Subjekt 9 – Louise Eckardt, dataanalytiker.

SCENARIOT

Scenariot består i stort sett av två delar. Den första delen av spelet utspelar sig inne i sjukvårdsavdelningen och är i huvudsak linjär. Spelledaren kommer att genom Elisabeth Sundström styra handlingen. Syftet är att sätta en stämning av osäkerhet och okänt hot, och ge rollpersonerna ett mål – ta sig ut ur anläggningen och varna omvärlden.

Den andra delen är mer fri. Handlingen styrs av spelarnas agerande. De måste nu själva lista ut hur de ska hitta de nycklar som krävs för att ta sig ut. För att göra detta behöver de utforska anläggningen och interagera med de smittade, utan att avslöja sig själva som botade.

Del 1: Uppvaknandet

Spelet börjar med att rollpersonerna vaknar ur medvetslöshet. De har alla en svår huvudvärk, och mår rätt illa. Samtliga är fastspända med grova läderremmar i sjukhussängar. De befinner sig i en stökig och dåligt upplyst sjukhussal. De kan se de övriga sängarna i rummet, och att det finns monitorer som visar någon sorts mätningar fästa över huvudänden på samtliga. Rollpersonerna har inget minne av vad vilka de är, eller vad som hänt innan de vaknade.

Förutom rollpersonerna finns det en annan "patient" i salen – Kristina Dahlgren. Patienterna har samtliga blivit utsatta för diverse experiment av doktor Sundström i ett försök att ta bort deras minnen samt deras läsförmåga. Detta har lyckats på rollpersonerna, men inte på Dahlgren – som således fortfarande är smittad. Rollpersonerna kan inte komma loss, men de kan tala med varandra. Ge spelarna en liten stund på sig att prata. Dahlgren kommer att försiktigt försöka ta reda på om någon av rollpersonerna minns något.

Efter en stund kommer doktor Elisabeth Sundström in i salen. Hon är en medelålders kvinna med rågblont hår. Den senaste tiden har satt sina spår. Hon är härjad och smutsig, med rödsprängda ögon och ovårdat hår. Hennes kläder – praktiska kontorskläder med en vit läkarrock över – har hon gått och sovit i i snart tre veckor. Hon har arbetat nästan dygnet runt på att försöka hitta ett botemedel åt de smittade hon har låst in tillsammans med sig. Värre är att hon själv är smittad, och har än så länge hållit de värsta symptomen stängna med koffein, amfetamin och självpåtvungad sömnbrist. Hon är ett fullständigt vrak, men lyckas genom en otrolig viljeanstrengning hålla sig någorlunda fokuserad och fungerande. Dock är hon något osammanhängande, och måste koncentrera sig för att kunna förklara saker. Hon glömmer saker, upprepar sig, får vredesutbrott och blir lätt våldsam.

Sundström släpar med sig en liten maskin på hjul som är kopplad med trådar till hennes tiningar – maskinen läser av hjärnvågor för att Sundström ska ha koll på hur långt gången hon är i smittoförloppet. Hon bär även med sig en bandspelare som hon talar in i så snart hon gör observationer om "patienternas" tillstånd. Hennes mål är att säkerställa vilka av hennes patienter som är botade – det vill säga har minnesförlust – och är immuna – det vill säga inte kan läsa. Hon kommer att mycket aggressivt fråga ut var och en av rollpersonerna – om de vet vad de heter, var de är eller vad som hänt. Hon kommer även att försöka få dem att läsa olika saker, vilket de givetvis inte kan. Hon kommer också tvinga dem att upprepa osanningar, som att säga att en grön tröja är gul, att de heter något annat än de egentligen gör (inte för att rollpersonerna vet vad de faktiskt heter), eller

andra uppenbart falska saker. Sundström kommer att med jämna mellanrum pausa för att kontrollera mätningarna på monitorn ovanför patientens säng. Om en rollperson inte samarbetar så kommer Sundström att hota och misshandla dem, och kan lätt tappa besinningen – hon har inte mycket självbehärskniv kvar. Hon har en automatpistol innanför rocken som hon kan ta fram och hota sina "patienter" med. Det sista Sundström gör för att säkerställa att en rollperson är botad är att "konfrontera dem med vektorn" – hon plockar fram ett A4 med text som hon tvingar dem att försöka läsa (detta är den text som utgör smittokällan – se *handouts* länge bak).

Dahlgren kommer självklart inte att klara av Sundströms utfrågningar. Hon svarar undvikande och försöker tala sig runt enskilda frågor, och vädjar till Sundström att ge upp och låsa upp porten in till sjukvårdsavdelningen, så att "vi kan hjälpa dig".

Efter att utfrågning pågått ett tag (och det förhoppningsvis har framgå att åtminstone några av rollpersonerna är botade och immuna) så går ett larm från maskinen som Sundström har med sig. Hennes hjärna håller på att tas över av smittan, och hon kan inte stå emot mycket längre. Halvt panikslagen så kommer Sundström att släppa loss den rollperson som hon har fått bäst intryck av, och släpa med sig denne in i det angränsande kontoret. Där kommer hon att försöka förklara för rollpersonen vad som hänt och vad de måste göra. Se dock som spelledare till att hålla hennes beskrivning medvetet vag, för att upprätthålla mystiken! Sundström kommer att trycka på några saker:

- 1) Den frisläppte rollpersonen måste kontrollera att de andra patienterna kan ljuga, och att de inte kan läsa.
- 2) Det har brutit ut en smitta i anläggningen, och alla utanför sjukvårdsavdelningen är smittade. Smittan är memetisk.
- 3) Rollpersonerna kan inte lita på de smittade, och kan inte tillåta att de kommer ut ur anläggningen.
- 4) Sundström har tagit fram ett vaccin, som rollpersonerna måste ta med upp till ytan.
- 5) Anläggningen är satt i karantän, och all kommunikation med ytan är spärrad. För att komma ut krävs två nycklar. Vetrova har den ena, och direktör Ekeroth har den andra.
- 6) Den frisläppte rollpersonen måste kontrollera att de andra patienterna kan ljuga, och att de inte kan läsa.

Sundström är i det här läget mycket stressad, och kommer att svara mycket kortfattat eller inte alls på frågor. Hon ger rollpersonen två små flaskor med en klar vätska – botemedlet. Så snart hon känner sig säker på att rollpersonen har tagit till sig de ovanstående punkterna så drar Sundström sin pistol, och skjuter sig själ i huvudet. Larmet från maskinen slutar.

Den rollperson som är fri måste nu kontrollera de övriga patienterna. Dahlgren kommer självklart inte att klara några av de test Sundström ville att rollpersonen skulle genomföra. Hon kommer att insistera på att rollpersonerna ska släppa loss henne, och att de behöver låsa upp dörren till sjukvårdsavdelningen så att de kan få hjälp av de andra anställda i anläggningen. Hon kommer att svara undvikande på direkta frågor. Frågar rollpersonerna om det verkligen härjar en smitta i anläggningen, eller om Dahlgren är smittad, så kommer hon svara att "Sundström trodde att..." eller

”Sundström ansåg att...”. Dahlgren kommer att hävda att Sundström var sjuk och inte vid sina sinnens fulla bruk, men kommer inte att säga huruvida Sundström faktisk hade rätt eller fel i sina antaganden. Om rollpersonerna försöker tvinga henne att svara rättframt på en fråga som skulle avslöja att Dahlgren och de övriga i anläggningen faktisk är smittade, eller något annat som skulle avslöja att rollpersonerna inte kan lita på henne, så kommer hon att försöka byta ämne och hävda att ”jag tycker att vi fokuserar på fel saker”.

Det är viktigt i det här läget att det framgår för rollpersonerna att något är fel med Dahlgren. Om de släpper loss henne och tar med henne ut i resten av anläggningen så kommer hon snabbt att avslöja att rollpersonerna är botade. Om det verkar som att spelarna litar för mycket på Dahlgren så behöver du som spelledare få henne att framstå som mer obehaglig. Hon kan börja kräva att rollpersonerna ska försöka läsa smittotexten, eller försöker läsa upp den för dem långsamt och tydligt. Rollpersonerna kanske märker att hon har genomgått några av de fysiska förändringarna, exempelvis grå ärrvävnad osv. Det är helt upp till spelarna hur de väljer att hantera Dahlgren.

Del 2: Flykten

Rollpersonerna behöver nu ta sig ut ur sjukvårdsavdelningen, och hitta de två nycklar som krävs för att öppna portarna till anläggningen. Säkerhetsdörren till sjukvårdsavdelningen är låst från insidan, men nyckeln sitter i låset. I korridoren utanför sitter en av de militärpoliserna som vaktar anläggningen. Det finns en monitor i Sundströms kontor som är kopplad till en säkerhetskamera, och visar korridoren och vakten. Militärpolisen turas om att bevaka dörren till sjukvårdsavdelningen, i väntan på att Sundström måste komma ut för att skaffa mer mat och vatten. Enklaste sättet för rollpersonerna att komma förbi vakten är helt enkelt att spela med, att låtsas att de fortfarande är smittade. Vakten kommer då att insistera på att ta med rollpersonerna till direktör Ekeroth för rapportering. Det går självklart även att oskadliggöra vakten på andra sätt. Rollpersonerna borde ha Sundströms pistol, och det finns även diverse bedövningsmedel och gifter i sjukvårds-avdelningen (rollpersonerna kan självklart inte läsa på några etiketter, men vissa symboler kan de tolka).

Så länge de inte avslöjar sig själva så kommer de smittade i anläggningen att behandla rollpersonerna som vänner och kollegor. De kommer att tilltala dem med namn (rollpersonernas riktiga namn anges längre bak), och oroa sig för hur de haft det i sin fångenskap. Några kommer att insistera på att de ska duscha, äta och vila innan de gör något mer, och rollpersonerna kan utan problem ta tid på sig om de vill (även om de behöver lite hjälp för att hitta till sina rum osv).

De flesta i anläggningen känner till nycklarna som rollpersonerna letar efter, att de behövs för att de ska kunna komma ut ur anläggningen, och att direktör Ekeroth har den ena. De vet också att ”någon ryska” har gömt den andra nyckeln, och att man jobbar på att hitta den.

Direktör Ekeroth kommer att vilja träffa rollpersonerna så snart som möjligt om han får veta att de kommit ut ur sjukvårdsavdelningen. Jan Ekeroth är en man i femtioårsåldern, vältränad för sin ålder, och med kortklippt grått hår. Han bär ständigt med sig en stor ficklampa med en UV-lampa, då han inte längre kan se särskilt bra i vanligt ljus. Han behövde inte lampan då rollpersonerna blev

tillfångatagna för ett par veckor sedan, och förklarar gärna för dem att "Som ni förstår så behöver jag en UV-lampa numera". Han kan också berätta att de har ont om sådana lampor, då de flesta används i de gamla barackerna där översättarna numera bor, vilka "av naturliga skäl" inte längre kan vistas på de övre våningarna. Ekeroth vill veta vad som hänt rollpersonerna under tiden de varit fångna, och vad Sundström hoppades uppnå. Han vill också veta om Sundström nämnt något om Vetrova, eller den saknade nyckeln. Han påpekar hur viktigt det är att man får låst upp portarna till anläggningen, alternativt återställt kommunikationen med ytan, så att texten kan spridas vidare. Under samtal med rollpersonerna så kommer Ekeroth att i förbifarten nämna de förändringar som de smittade genomgår, som om det vore något helt naturligt och självklart. Han nämner också de problem som de har med Vetrova, som tycks vara "oemottaglig" för texten, och som hålls isolerad medan de arbetar på en lösning.

Ekeroths nyckel finns i en låst låda på hans skrivbord. Nyckeln till skrivbordet bär han på sin nyckelknippa. Det krävs dock inte mycket kraft för att bryta upp lådan.

Major Galina Vetrova hålls inspärrad i ett gammalt förråd nere på andra våningen, övervakad av en vakt och en forskare som jobbar på att översätta texten till förstålig ryska. Vetrova är rådgivare från Militära Vetenskapsakademien i Moskva, inbjuden av Svenska myndigheter för att få ett utomstående perspektiv på monoliten. Hon är 39 år gammal, har arbetat med säkerhetsanalyser å ryska statens vägnar i snart 15 år, har publicerat ett antal böcker på ämnet, och är något av en auktoritet i sitt fält. Hon har varit stationerad vid anläggningen i ungefär ett halvår, och är insatt i dess funktioner och rutiner. Vetrova hjälpte Sundström att sätta anläggningen i karantän, och gömde sedan sin nyckel i botten på ventilationsschaktet på våning tre.

Vetrova kommunicerar i huvudsak genom ryska och engelska. Hennes svenska är mycket dålig, vilket har varit hennes räddning. Smittokällan är än så länge bara översatt till svenska – något Vetrova inte är kapabel att läsa – och vid en rak översättning till andra språk förlorar den sin memetiska karaktär. Välj ut en av rollpersonerna – denne talar viss ryska, vilket framgår när han/hon får höra Vetrova tala för första gången (om det inte har påpekats av Ekeroth eller någon annan tidigare). Vetrova är naturligtvis misstänksam mot rollpersonerna, och kommer att kräva tydliga bevis på att de inte är smittade innan hon litar på dem nog för att berätta var nyckeln finns.

Nyckelns gömställe ligger numera i den förseglade avdelningen där översättarna bor. Detta vet inte Vetrova om, då översättarnas extrema fysiska förändringar och deras isolation skedde efter att hon spärrats in. Det finns bara två vägar in – antingen genom luftslussen på våning tre, eller genom någon av dörrarna på våning ett och två som leder ner till monolitens kammare. Det är också möjligt att fira ner personer genom ventilationsschaktet från våning ett till tre, men det blir mycket svårt att komma upp igen den vägen. Atmosfären i den förseglade avdelningen är inte längre anpassad för människor. En vanlig person överlever ett kort tag, men blir snabbt yr och illamående. För att klara sig krävs andningsmasker med lufttuber, något som finns i luftslussen, i sjukvårdsavdelningen eller i vaktrummet på våning ett. Den nya, främmande atmosfären är tyngre än vanlig luft, och tar man sig in (eller ut) via trappan i monolitens kammare så går luften att andas tills dess att man når ner till våning tre. Detta betyder också att översättarna bara kan följa efter rollpersonerna en kort bit upp i trappan innan de inte längre kan andas.

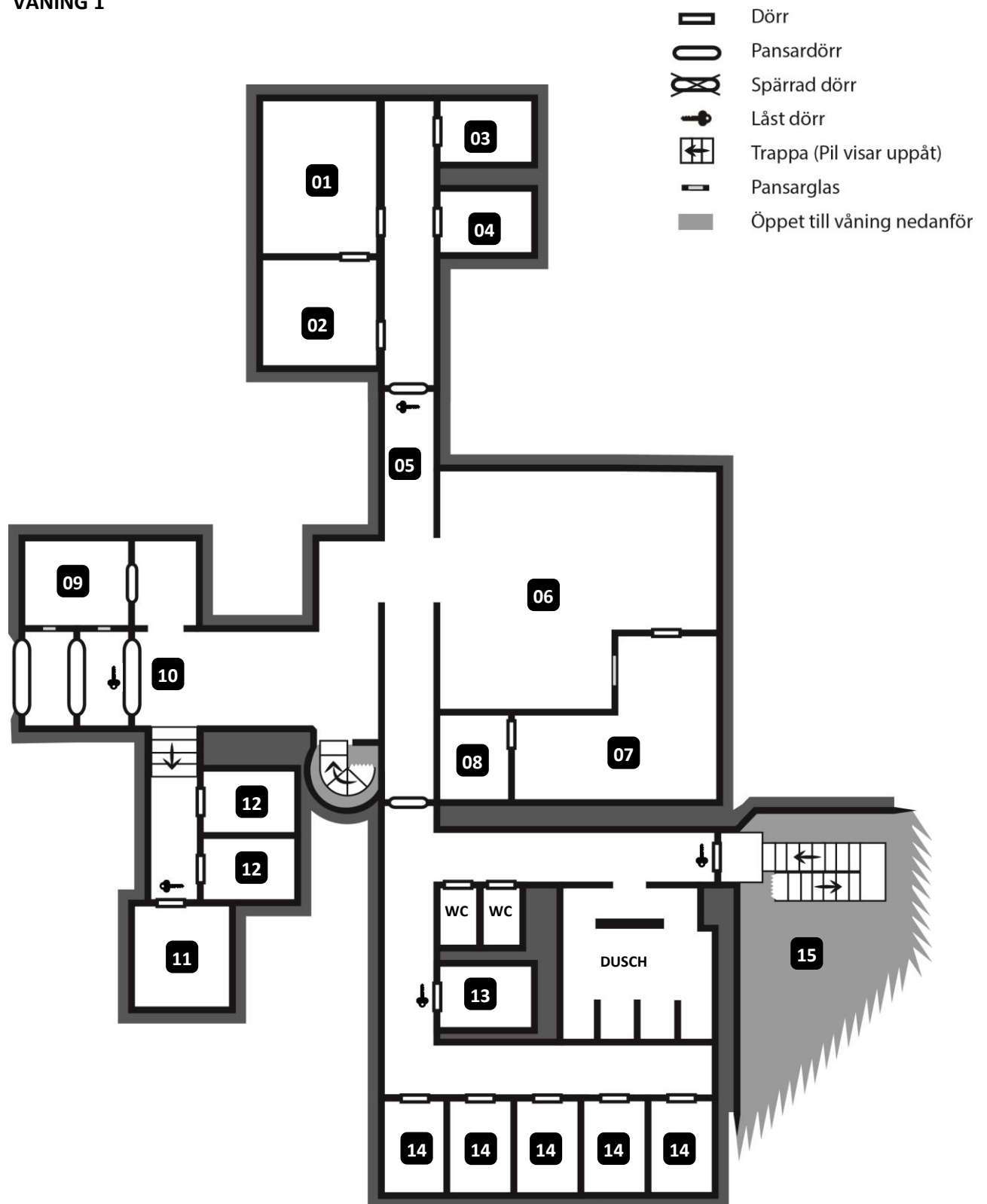
I det här läget så får gärna det smittade inse att rollpersonerna är botade, och jaga efter dem (de kan ha märkt att rollpersonerna har ljugit för dem, att de har fritagit Vetrova etc). Använd en vaktstyrka för att stressa på spelarna, skära av någon av utgångarna och tvinga dem att ta en annan väg ut.

Det bor ungefär 15 översättare i de gamla barackerna, i olika stadier av förvandling. Några är fortfarande förhållandevis mänskliga, medan några ligger helt mobiliserade i sina sängar likt enorma, pulserande fästingar. De är blinda i vanligt ljus, vilket betyder att rollpersonerna kan ha ljuset tänd och ändå "gömma sig i mörkret". Översättarna har bara ett fåtal UV-lampor, med de flesta uppsatta inne i deras sovsalar eller runt monoliten. Översättarna navigerar sig fram i huvudsak med hjälp av känsel, och stapplar genom korridorerna med en hand längs med väggen. Deras visslande, sprakande röster ekar genom avdelningen, nästan men inte helt oigenkännligt som mänskligt språk. Märker översättarna att rollpersonerna är där så kommer de att försöka fånga in dem. De är dock klumpiga och långsamma, och en frisk, oskadd människa kan utan problem komma undan i vanlig gångtakt.








Om och när rollpersonerna låser upp portarna till anläggningen så kommer de smittade att märka det. Det går ett larm, och en varningslampa börjar blinka ovanför porten. De smittade kommer att försöka följa efter rollpersonerna ut, och hindra dem från att ta sig upp till ytan. Utanför portarna finns ett långt gruvschakt, med en lutning på ungefär 45 grader. En stor hissplattform går upp och ned längs med schaktet, och måste kallas ner innan rollpersonerna kan åka upp med den. Det är också möjligt att klättra upp med hjälp av nödstegar som följer schaktet. I toppen av schaktet finns en öppen stålport, och bortanför den en gallergrind som är låst med ett hänglås. Utanför grinden står två soldater på vakt. De har ingen aning om vad som hänt inne i anläggningen, utan är del av ett förband som sänts dit för att bevaka utgången medan man försöker återupprätta kontakt med anläggningen. Om något händer kan de kalla på förstärkning, som anländer med bandvagn efter ett par minuter. De kommer att tveka att hjälpa eller släppa ut rollpersonerna utan order från högre befäl, men kommer inte att stoppa dem om de försöker stänga stålporten. Om någon rollperson går in och tar kommandot i egenskap av officer kommer de dock att lyda order.

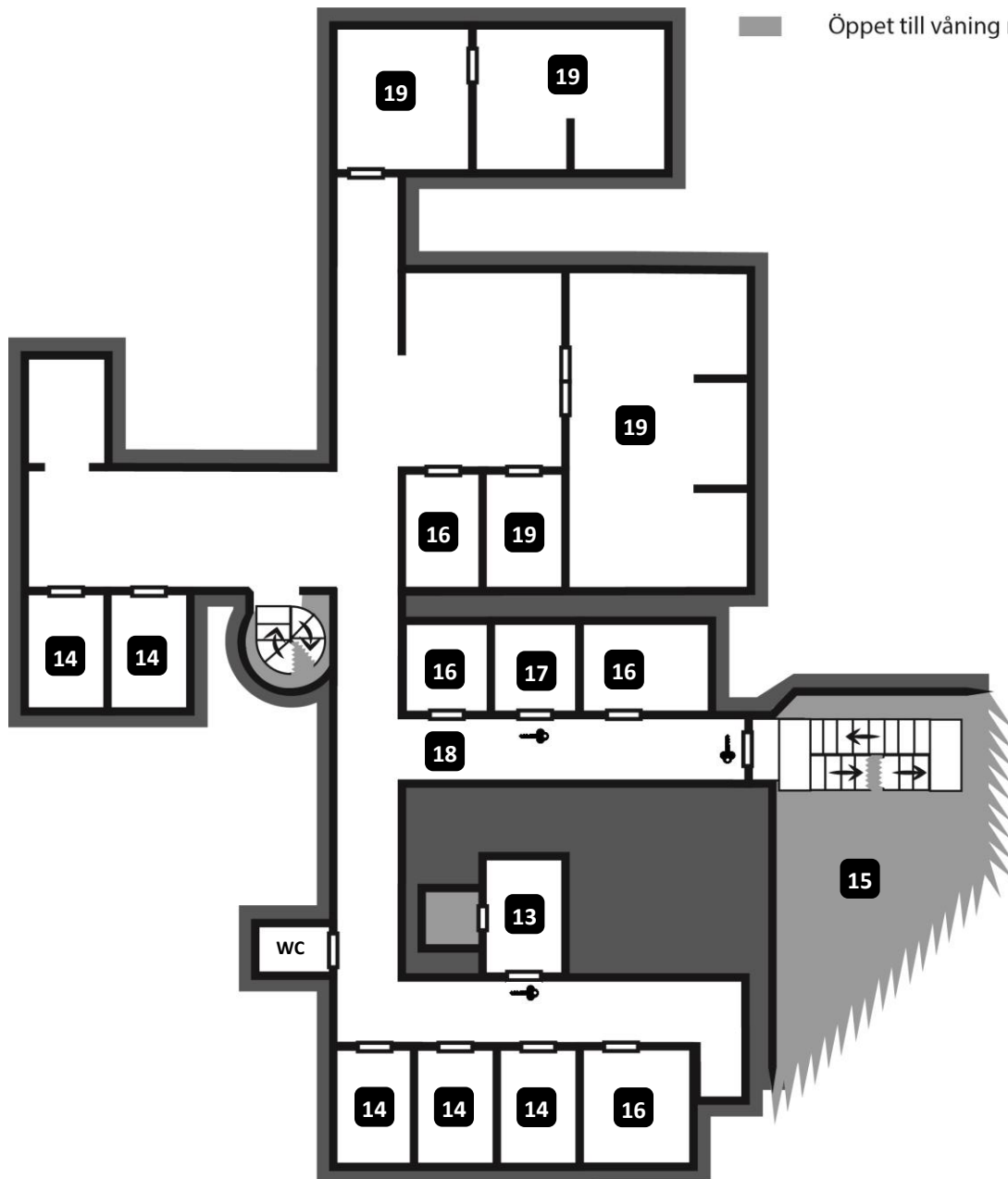
Spelet är över antingen då rollpersonerna har tagit sig ut ur anläggningen och hindrat någon av de smittade från att följa efter, eller då de smittade har lyckats få upp texten till ytan på något sätt (i vilket fall mänskligheten som vi känner det snart kommer att gå under).

KARTA
VÅNING 1









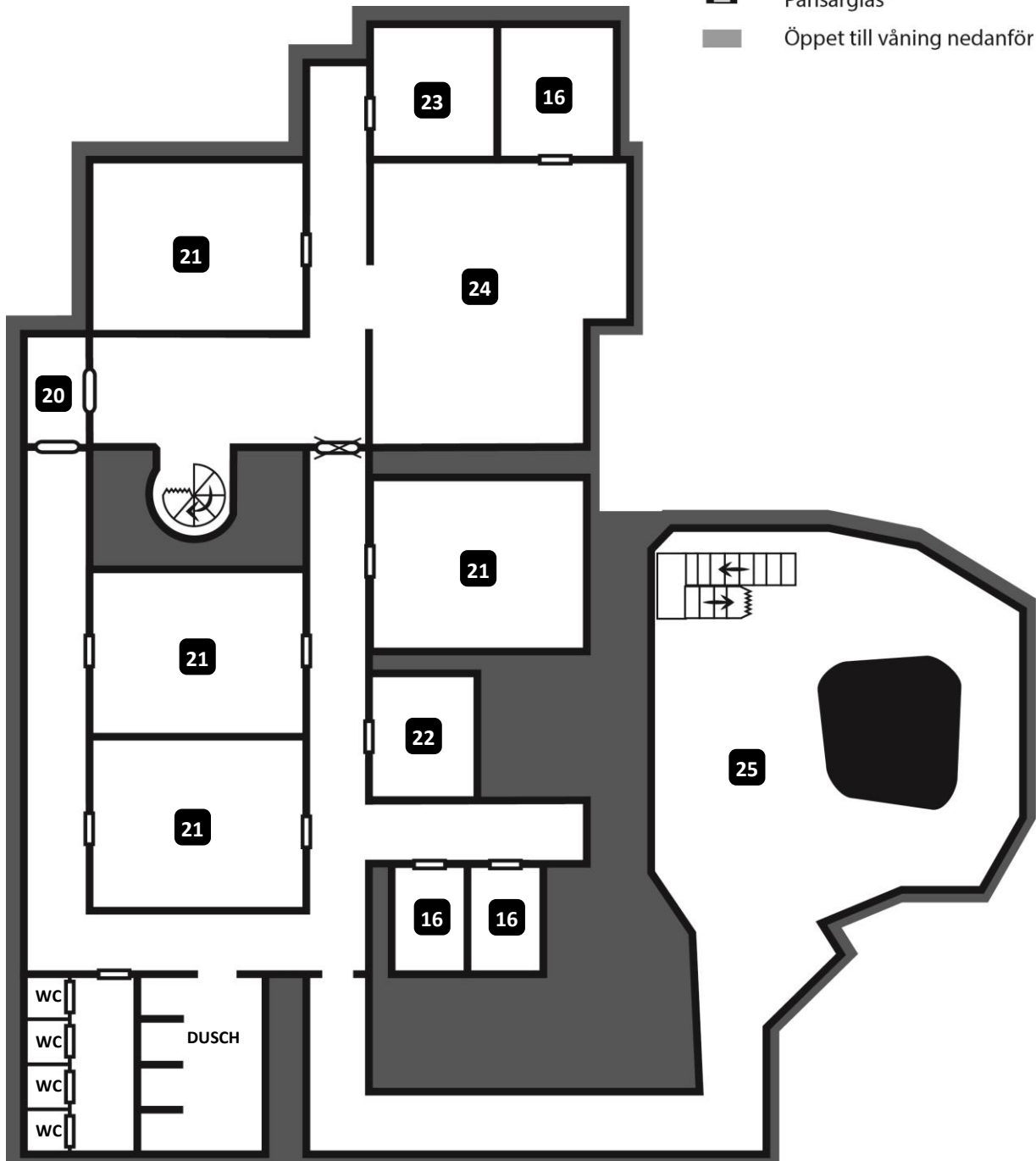
VÅNING 2

-  Dörr
-  Pansardörr
-  Spärrad dörr
-  Låst dörr
-  Trappa (Pil visar uppåt)
-  Pansarglas
-  Öppet till våning nedanför



VÅNING 3

-  Dörr
-  Pansardörr
-  Spärrad dörr
-  Låst dörr
-  Trappa (Pil visar uppåt)
-  Pansarglas
-  Öppet till våning nedanför



Beskrivning

- 01 Sjukhussalen där rollpersonerna vaknar.
- 02 Sundströms kontor.
- 03 Förråd. Här ligger två kroppar och ruttnar, resultat av Sundströms misslyckade experiment.
- 04 Förråd med medicinsk och kirurgisk utrustning.
- 05 Korridor. Filmad av övervakningskamera som syns på monitor inne i Sundströms kontor. Här finns alltid en vakt från säkerhetsstyrkan placerad.
- 06 Matsal. Ett antal runda bord och stolar finns utplacerade i salen. Längs ena väggen finns kaffemaskin, läskautomat och godisautomat. Även utanför de ordinarie mattiderna (07:00, 12:00, 17:00) brukar finnas några personer här som umgås eller spelar spel.
- 07 Kök.
- 08 Frysrum.
- 09 Vaktrum. Ständigt bemannat av minst två militärpolis. Här kan man övervaka de bevakningskameror som finns utplacerade på strategiska ställen i anläggningen, samt se in i luftslussen till utgången. Här förvaras även säkerhetsstyrkans vapen i form av pistoler och k-pistar.
- 10 Trippla pansardörrar. Leder till schaktet som går upp till ytan. Innersta dörren kräver två nycklar för att öppna.
- 11 Direktör Ekeroths kontor. Den ena säkerhetsnyckeln finns i en skrivbordslåda här.
- 12 Kontor.
- 13 Ventilationsrum. Det går att öppna ventilationsmaskineriet och, med rätt utrustning, klättra till våningarna nedanför.
- 14 Gemensamma sovrum, för 2-4 personer. Innehåller sängar, garderober och ett skrivbord, samt vad de boende har satt upp för att göra det lite mer hemtrevligt.
- 15 Öppen grottsal. På botten finns monoliten.
- 16 Förråd.
- 17 Tömt, låst förråd. Här hålls Vetrova inspärrad med minimal komfort i form av madrass på golvet och hink i hörnet.
- 18 Ett bord står uppställt tvärs över korridoren. Här sitter en vakt, samt en forskare som jobbar på att översätta texten till ryska.
- 19 Laboratorier och datorsalar.
- 20 Luftsluss. Här finns ett antal andningsmasker. Det går inte att öppna ena dörren om inte den andra är stängd. På andra sidan bor översättarna.
- 21 Baracker. Inredda med våningssängar och plåtskåp modell 1970.
- 22 Ventilationsrum. Här har Vetrova gömt den andra säkerhetsnyckeln.
- 23 Vattenreningsverk och pumpar.
- 24 Oanvänt utrymme. Här står massa gamla möbler och bråte undanstuvat.
- 25 Grottsal. Här står monoliten, en enorm metallpelare täckt av sirliga hieroglyfer. Den är upplyst med två strålkastare, en vanlig och en UV. Ett antal av översättarna finns alltid här och studerar monoliten. Trappan i ena änden är en tillfällig konstruktion av byggställningar.