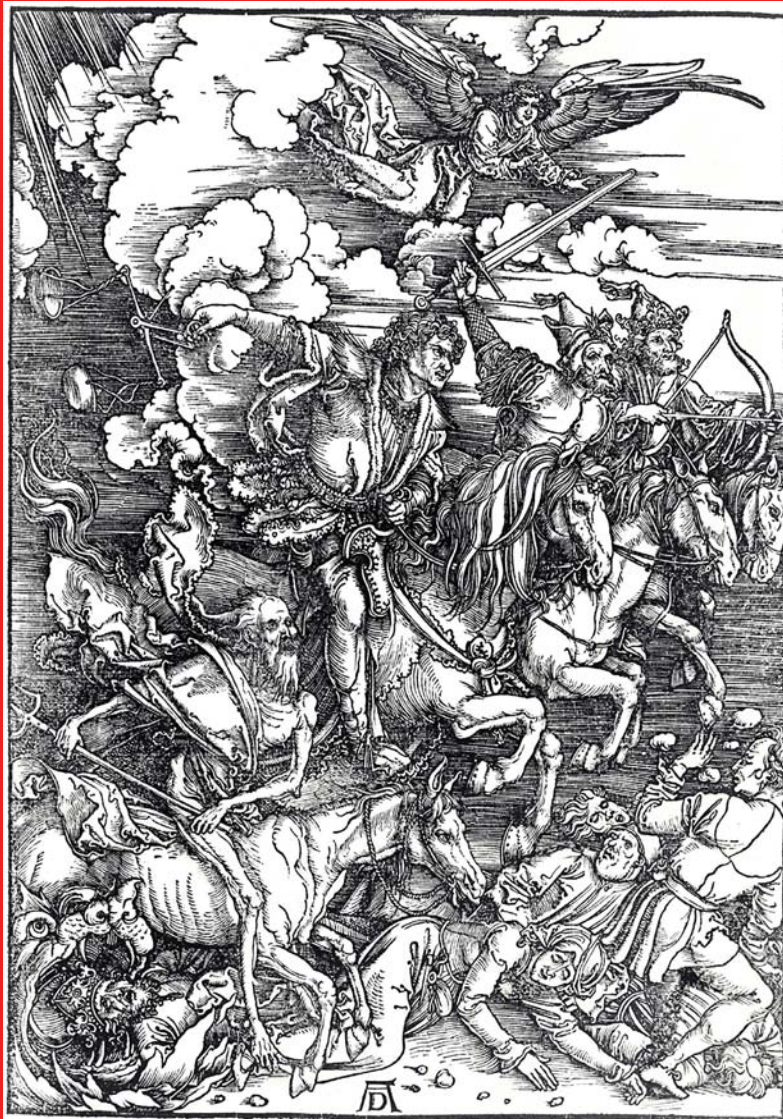


Dagen då världen gick under



av Åsa Roos

Ett kontemplativt äventyr till All Flesh Must Be Eaten

Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget är gjord av Albrecht Dürer



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Dagen då världen gick under

All Flesh Must Be Eaten

Förvirringen var total. På akutmottagningen förklarades fler och fler personer döda. Bårhusen var fulla. Det fanns ingenstans att lägga liken.

Det som först hade klassificerats som en aggressiv form av rabies var plötsligt det största hotet mänskligheten hade stött på. Dödsfallen uppgick till 97%. Det var en häftig sjukdom, följd av aggression och död.

Sjukvårdarna hade sedan man upptäckt att blod och kroppsvätskor smittade försetts med metallbrynjor som i första hand tagits fram för dykning i högtäta vatten. Det stoppade dock inte spridningen nämnvärt. Vem som helst kunde plötsligt bli heltokig och börja bita omkring sig. Det var den tredje juni 2012 som allvaret i situationen slog till på den överfulla akutmottagningen. En efter en av de döda som lagts i liksäckar sate sig upp, fast beslutna att avsluta de måltider de påbörjat.

Caveat lector!

Dagen då världen gick under är ett äventyr i 20.000-teckenserien och som sådant är det inte helt komplett. Det kan hända att du som spelleder måste fylla i lite information här och där för att äventyret skall gå att spela. Det är heller inte korrekturläst eller speltestat.

Bakgrund

All Flesh Must Be Eaten är ett flexibelt zombierollspel där zombiernas ursprung inte är helt fastställt. Efter att ha sett "28 dagar senare" - som förvisso inte är en zombiefilm - och inte kunnat förlika mig med att ett virus sprids så förbaskat snabbt, men i övrigt ha tyckt om filmen gör jag nu som många äventyrsförfattare. Jag skriver om förutsättningarna för sjukdomen en smula.

Zombieviruset i det här fallet är en muterad variant av rabiesviruset som smittar genom saliv och blodkontakt. Sjukdomsförloppet är snabbt. En vecka efter att personen blivit utsatt för smittan uppstår feber, trötthet, sömnproblem, huvudvärk, irritabilitet, ångest och kräkningar. Området som utsatts för smittan svullnar upp och blir inflammerat. Efter ytterligare en dag blir personen hyperaktiv och börjar bete sig konstigt. Aggressivt beteende där personen bits och slåss. Hallucinationer, förvirring och paranoia. Hypersexualitet kan också uppstå, och sexuell kontakt smittar.

97% av de som smittas dör. 50% av de döda hamnar i zombietillstånd, där elektriska impulser tar över hjärnan och reducerar den till de mest grundläggande impulserna. Äta och hitta mat. Det tar mellan 2 - 10 timmar för det andra stadiet att inträffa och då återvänder bara delar av hjärnaktiviteten. Personen har reducerats till zombie.

Jag erkänner villigt att mycket av Dagen då världen gick under är inspirerat av Max Brooks "World War Z" som är utmärkt zombiefiktions. En del är också snott ifrån "The Walking Dead" och "Dawn of the Dead". Idén till zombievirusets ursprung kommer ifrån en "tänk om zombies fanns"-dokumentär som jag inte minns namnet på längre, där rabies var det virus som närmast kunde jämföras med det fiktiva zombieviruset. Nu är det dock dags att ge sig in i de skyflande fötternas rike. Den här settingen är också löst baserad på PHADE-settingen i All Flesh Must Be Eaten.

Dagen då världen gick under

All Flesh Must Be Eaten

Vilka är rollpersonerna?

Jag har skrivit äventyret med utgångspunkt i en akutmottagning där zombiebrottet når sin kulmen. Med det i åtanke bör de vara akutmottagningspersonal, polismän, brandmän eller anhöriga.

Tanken är att rollpersonerna skall stå i centrum när kommunikationerna bryter ihop och deras främsta motivation måste vara att klara livhanken till nästa dag. Alla dör heller inte som blivit utsatta för viruset, så tillvaron är inte lika svart-vit som i många zombiedrama. Du har en chans, om än liten. Blir du dessutom omhändertagen ökar chansen markant från 3% överlevnad till 10%. Så frågan är vad samhället gör i en sådan situation?

Synopsis

Äventyret börjar dag 1 med att det första utbrottet av zombierabies når akutmottagningen genom att en rad personer kommer in till akuten med sina sjuka anhöriga, som bits, flörtar är aggressiva eller har psykoser. Rollpersonerna måste kunna stanna kvar över natten eller ha en bra anledning att återvända nästa dag.

Följande dag börjar de döda återuppstå. Det är total förvirring på sjukhuset. Man försöker undersöka de återuppståndna och många sjukvårdare och anhöriga blir bitna under tiden. Nu börjar kampen för överlevnad. De som blivit bitna - särskilt vårdpersonalen - vet att deras chanser är mycket dåliga och paniken ligger nära ytan. Att rengöra sår som infekterats är viktigt, men samtidigt börjar akutmottagningen bli farligare och farligare. Ett utbrott av zombies centrerat runt bårhuset övertygar förhoppningsvis rollpersonerna om att det är läge att ge sig av till en plats som är lättare att hålla än vårdcentralen.

Dag 3 börjar infrastrukturen falla samman och undantagstillstånd är utlyst. De som drabbats hårdast av viruset är sjukvårdspersonal, polis och andra personer som är först på plats. Rollpersonerna å sin sida märker inte av så mycket av detta eftersom de förmodligen är på jakt efter någonstans att gömma sig. Äventyret går i princip ut på att hitta en säker plats där de kan hålla ställningarna. En anledning till varför det är positivt om rollpersonerna arbetar inom sjukvården är för att de då kan vara medvetna om att det finns antivirala mediciner och att rabies har ett vaccin som fungerar även efter att någon smittats om det sätts in tillräckligt snabbt.

Ett mål att uppnå är att hitta en militär- eller läkaranläggning där rollpersonerna kan arbeta med att ta fram ett nytt vaccin mot zombieviruset. Förhoppningsvis leer det till färre döda, färre zombies och en högre överlevnadsgrad.

Introduktionen till äventyret

Den här introduktionen förutsätter att rollpersonerna är vårdpersonal av något slag. Om du som spelare vill att de skall stå i händelsernas centrum kan någon av dem vara virolog.

De senaste veckorna har det kommit in oroväckande rapporter om oväntat många fall av rabies med symptom. Det verkar i första hand röra sig om primalakulär rabies eftersom de smittade verkar mycket aggressiva och dessutom ovanligt starka. Vaccinet är på väg att ta slut och läget är mycket pressat.

Dagen då världen gick under

All Flesh Must Be Eaten

Smittskyddsinsitutet, eller det som agerar smittskyddsinstitut för landet där äventyret utspelar sig, skickar ut varningar till alla hälsoinrättningar, sjukhus och vårdcentraler som går ut på att smittan är blodsöverförd vilket innebär att kontakt med blod måste undvikas och rapporteras om det sker.

Dag 1 - Kakafoni

Rollpersonerna börjar dagen med ett möte där de varnas för att låta någon som uppvisar aggressiva tendenser, hallucinerar eller är hypersexuella komma åt att bita dem. Det går en ny form av rabies som både har ett snabbt förlopp och är oerhört smittsam.

Under morgonen kommer det fler och fler fall av rabiessmittade människor som under viss oreda, raserianfall och med anhöriga som uppvisar oroande många bitmärken, blir intagna på akutmottagningen. Några är riktigt illa därana och har hög feber. Det är uppenbart att alla inte kommer att klara natten.

Händelserna nedan kan ske i vilken ordning som helst.

Bettet

En man kommer in till akuten. Han verkar i det närmaste katatonisk och har hög feber. Han får hjärtstillestånd, men när sjukvårdspersonalen återupplivat honom händer det som inte får hända. Mannen får ett psykotiskt anfall och får tag på en av läkarna som han biter djupt i armen. Läkaren i sin tur får panik och hugger patienten med en spruta han håller i handen, varpå patienten släpper taget och med blodet rinnande både från munnen och såret på skuldran som läkaren orsakat springer han halvnaken och skrikande genom akutmottagningen. Rollpersonerna kan komma in så tidigt som när han först blir intagen och följa med under hela händelseförloppet eller komma in i scenen på slutet då patienten försöker ta sig ifrån vårdinrättningen.

Döden går rundor med lien

Under dagen hörs fler och fler hjärtmonitorer som stannar med ett långt elektroniskt pipande. Vissa patienter går att locka tillbaka till livet, andra är oåterkalleligen borta. Vissa dör utan att någon märker av det. De ligger i sängar i korridorerna eller sitter i väntrumstolarna, fortfarande med hopp om räddning.

Bårhuset börjar fyllas på och till slut säger bårhuspersonalen att det inte finns mer plats. De måste börja stapla liken i kylrummet.

Om rollpersonerna inte själva kommer fram till en temporär lösning kan någon ur bårhuspersonalen föreslå att man börjar använda kafeterians och restaurangens frysar. De är stora och klarar av många kroppar.

Hur de döda hanteras påverkar resultatet när de odöda börjar röra på sig igen. Om de ligger helt öppet kan rollpersonerna få en rejäl utmaning att tampa med.

Inte det virus du är van vid

Det här viruset går ut på att det inte fungerar som "normala" zombievirus. Även om du blir biten kan du överleva sjukdomen och aldrig riskera att åter-

Dagen då världen gick under

All Flesh Must Be Eaten

uppstå som en av de odöda, och har du en gång överlevt så är du immun, även om ingen kan säga hur länge den immuniteten varar.

För att illustrera kommer två svårt sjuka tonåringar med deras fäder in till akutmottagningen. Både flickan och pojken är hypersexuella och bitglada. Det visar sig efter efterforskningar att pojkens mor avlidit i sjukdomen, men innan hon dog bet hon pojken. Pojken och flickan är ett par och har uppenbarligen haft sex, då flickan inte har några bett som kan ha överfört sjukdomen.

Både flickan och pojken kämpar för sina liv, samtidigt som de gärna vill fortsätta ha sex med varandra. De kräver ständig övervakning.

Pojken för efter tre timmar på akuten, och för ett par spända timmar ser det ut som att flickan kommer att följa samma väg, men framåt kvällen sjunker hennes feber och hennes abnorma beteende är nästan helt borta.

Morgonen därpå är flickan helt återhämtad, och hon minns mycket lite av sina upplevelser. Flickan är en vandrande källa till blodsimmunisering så det är nog vettigt för rollpersonerna att inte släppa honom ur sikte.

Om spelledaren vill uppa dramatiken lite kan du låta fäderna råka i luven på varandra efter pojkens död. En av dem är dessutom biten och kan mycket väl ha börjat bli sjuk medan de väntat och vakat. Han i sin tur biter den oskadda föräldern i det bråk som uppstår.

Allmän oreda

Under tiden som går blir mottagningen fullare och fullare. Panikstämningen stiger mer och mer och fler och fler sjukvårdare har blivit bitna eller fått utstå bitförsök.

Rutinsteg glöms bort i oredan, patienter får vänta i flera timmar på läkare och det är varmt och obehagligt eftersom luftkonditioneringen har givit upp. I allt stök och i oredan blir människor, sjuka människor, allt mer upprörda och ibland råder ren lynchstämning.

Hur långt du som spelledare vill pusha paniken och raseriet är upp till dig. Det kan bli så allvarligt att någon avlider när folkhopan ger sig på dem.

Smittskyddsinstitutet på besök

Under någon av dagarna dyker det upp två mycket stressade representanter från smittskyddsinstitutet som utan omsvep delar ut lätta handskar och jackor av metallväv. Det är för att skydda mot de bitfriska sjuklingarna. Båda representanterna klirrar lite när de går. De kan upplysa rollpersonerna (och patienterna) om följande:

- Viruset tillhör rhabdovirusfamiljen, det är med andra ord en form av rabies.
- Det överförs genom blod eller sårkontakt. Det kan också överföras vid sexuell kontakt
- 97% av de som smittats har dött och smittorisken är extremt hög.
- Hygien vid bett är A och O. Det minskar risken att drabbas med mellan 20 - 50% beroende på vart på kroppen bettet åsamkats. Ju längre bort ifrån ryggrad och hjärna desto större chans har man.
- Rabiesvaccinet har visat sig ha en viss begränsad effekt. Det verkar som att

Dagen då världen gick under

All Flesh Must Be Eaten

vissa typer av viruset muterat och satt vaccinet ur spel.

- Smittskyddsinstitutet arbetar på ett vaccin vid sitt huvudkontor (som, om SL vill, kan ligga i staden).

De delar också ut 500 doser rabiesvaccin till vårdcentralen och ber dem fokusera på de personer med störst överlevnadschans, dvs de som precis blivit bitna eller ör i första stadiet av sjukdomen.

Triage

Om du är en elak, eller kanske dramafokuserad spelledare, kan du alltid utnyttja triagedilemman för att ro hem emotionella poäng. Vem hjälper du? Nyss biten 70-åring med hjärtproblem eller en symptomatisk, kärnfrisk 7 åring.

Även om det här i grund och botten är ett survival horror-äventyr så är det inte alls fel att grunda med lite existentiella frågor. Vem är värd mest? Personen med livet bakom sig som med stor sannolikhet går att rädda, eller personen som har ett helt liv att leva men som är förlorad till sjukdomen?

Dag 2 - De dödas dag

Dag 1 tjänade delvis till att visa omfattningen på smittan, men också hur infrastrukturen bröt samman och vilken stämning som rådde.

Dag 2 är de dödas dag, och där survival horror verkligen kickar in och tar vid. Se till att få rollpersonerna att förstå att det är varligt att befinna sig på en plats där alla sjuka är potentiella zombies.

Döden knackar på dörren

Den första vågen av levande döda uppstår i bårhuset. Någon gång har bårhuspersonalen slutat transportera de döda från mottagningen ner i bårhuset. Eftersom äventyret centreras på rollpersonerna blir det deras uppgift att ta reda på vad som hänt.

I bårhuset har tre zombies tagit sig ur liksäckarna. Två bårhusbiträden är döda och de övriga fyra ser skräckslagna på hur de tre zombiesarna långsamt maler i sig liken som ligger på golvet. Ifrån bårhuskylen hörs kraftsande och dunkande, som om de som dött därinne kommer ut eftersom de inte förstår hur ett handtag fungerar. När zombiesarna uppmärksammar rollpersonerna börjar två av dem att långsamt hasa emot dem. Den tredje rör sig ryckigt mot de fyra chockade personerna i andra delen av rummet.

Varningar och massflykt

När (om!) situationen i bårhuset är avklarad har massmedia redan plockat upp storyn från andra delar av landet. Det varnas för att närma sig omlevande 1, och att polis och militär satts in för att ta hand om de döda som redan vandrar på gatorna. Smittskyddsinstitutet säger dessutom att den sjukdom som tog livet av dem fortfarande är aktiv i de döda kropparna som verkar vara lika bitglada som tidigare. All blodskontakt kan vara en smittkälla och folk uppmanas att hålla sig ifrån de levande liken.

På mottagningen har en eller två zombies siktats och de som sett de hasande liken har flytt. En sköterska har omkommit när hon försökt vårda en zombie och har fått halsen uppspliten. Zombien sitter nu förnöjt (i den mån en zombie

Dagen då världen gick under

All Flesh Must Be Eaten

kan vara förtörd) och tuggar på hennes arm inför en flock svårt chockade åskådare. Ingen verkar veta vart den andra zombien har tagit vägen och folk flyr i panik ifrån lokaken.

Efter flykten finns det bara de sjuka, de chockade, rollpersonerna och en handfull vårdpersonal kvar.

Bårhusblues

Om rollpersonerna vet vad som är bäst för dem packar de sina prylar, vaccin och sjukvårdsmaterial och drar. Om inte är det dags att låta det tiotal zombies som tidigare varit instängda i bårhuset att ta sig loss. De zombies som finns i kafeterian kan du spara på till ett lämpligt tillfälle. På det stora hela bör det stå klart att det är en dålig idé att stanna på mottagningen.

Triage del 2

När det är dags att fly är det också dags för det andra obehagliga valet. Vilka får följa med av de som ligger sjuka i rabies? Vilka får följa med som är allt för skadade för att klara sig på egen hand? Tänker rollpersonerna alla på dem eller tänker de bara på sig själva?

Vartåt nu?

Rollpersonerna har en mängd olika alternativ att överväga. Antingen kan de hitta en lokal i trakten som går att försvara mot de annalkande zombiehorderna, eller så kan de bege sig från staden.

De kan också ta sig mot smittskyddsinstitutet för att hjälpa till att ta fram ett mer verksamt vaccin. I det fallet kan det vara vettigt att påminna om den unga flickan som överlevde smittan och nu är immun. Ett ytterligare alternativ är att de med risk för liv och lem rensar ut alla zombies från mottagningen och fortsätter att ta emot sjuka och skadade.

Det är i hög grad upp till spelarna hur de vill gå vidare med äventyret. Om de väljer att fly är händelserna nedan avsedda att skapa lite extra krydda åt flykten.

På parkeringen

När rollpersonerna letar efter ett fordon att fly med så får de se en bil som är i det närmaste belägrad av zombies och infekterade människor. I bilen sitter två personer, en man och en kvinna. Hjulen spinner. Under bilen ligger en hög lik som har lyft bakhjulet av bilen.

Tomma gator, öde stad

När rollpersonerna väl har fått tag på ett fordon är det i det närmaste en spökstad som möter dem. Det är tomt överallt. Här och där syns bleka människor med rädslan målad tydlig över sina ansikten kika ut från bakom gardinerna i sina tillbomrade hem. Bilar står ibland huller om buller och en annan död person ligger på vägen, kråkor och katter sitter och äter på dem.

Belägrade hus

Ett kvarter verkar särskilt utsatt. En gräsmatta runt ett av husen är full av omlevande och en rad av dem står och krasar på dörren och på fönster. På övervåningen syns en kvinna med två små barn stå och skåda ut över havet av zombies. I ena handen har hon en revolver.

Det är uppenbart att hon inte har någon möjlighet att ta sig ifrån huset. Hon är fast tills dess att zombiesarna tar sig in , eller någon hjälper henne därifrån.

Upplösning och avslutning

Eftersom det här är survival horror utan ett bestämt mål är det lite upp till rollpersonerna och spelledaren hur äventyret avslutas. Kanske är det bara början på en kampanj där rollpersonerna blir oförvågna kämpar i kampen mot zombieviruset. Kanske är det dags att avsluta när rollpersonerna når smittskyddsinstitutet eller någon lätt försvarbar byggnad varifrån den kan börja återta sin stad ifrån det dödsgrepp den befinner sig i.

Dagen då världen gick under

All Flesh Must Be Eaten

Platser

Akutmottagningen

Här utspelar sig större delen av äventyret. Mottagningen är relativt liten, men jag har tre våningsplan exklusive källaren. I källaren finns underhåll och bårhus. Här finns ett intag där kropparna slussas till begravning eller kremering. I underhållsavdelningen finns VVS och nödgeneratorer ifall strömmen skulle gå.

På gatuplan finns reception som är ett öppet område, röntgen och tjugo undersökningssalar samt tio patientrum. På övervåningen ligger sex operations-salar, ett uppvak och en rad patientrum. Här finns också en kafeteria.

På tredje våningen huseras ett labb, administrativa avdelningen och de anställdas utrymme med omklädningsrum och lunchrum. Det finns åtta hissar och en trapphall i huset.

Spellearpersoner

Rabieszombies

Strength	4	Constitution	2
Dexterity	2	Intelligence	1
Perception	2	Willpower	2
Dead Points	15	Speed	2
Endurance Points	n/a		
Essence Pool	13		

Attack: Som en normal människa, men vanligtvis utan vapen eftersom det är en ointelligent varelse. När en rabieszombie biter sig fast är det svårt att få den att släppa taget eftersom den är så stark.

Weak Spot: Brain

Getting Around: Slow and Steady

Strength: Strong Like Bull

Senses: Like the Dead; Life Sense

Sustenance: Who needs food?; All Flesh Must Be Eaten

Intelligence: Dumb as Dead Wood

Spreading the Love: Same as Rise of the Walking Dead Zombie, men sjukdomen är rabies och inte zombiesjukan.

Power: 20

Rabieszombien överensstämmer mycket med den klassiska Dawn of the Dead zombien, förutom den inledande sjukdomen. Zombien har dålig hörsel och syn, men kan känna på sig var det finns varma kroppar. Den lufsar fram igenom livet och försöker äta allt som rör sig.

Dagen då världen gick under

All Flesh Must Be Eaten

Smittskyddsforskare

Strength	2	Constitution	3
Dexterity	2	Intelligence	2
Perception	3	Willpower	2
Life Points	26	Speed	8
Endurance Points	23		
Essence Pool	14		

Qualities/ Drawbacks

Contacts (University) 2, Contacts (Hospital) 2, Contacts (Government) 2

Skills

Bureaucracy 2, Computers 3, Driving (Car) 1, Engineer (Biological) 2, Humanities (Psychology) 2, Research/ Investigation 2, Sciences (Biology) 3, Writing (Scientific) 2

Equipment

Laptop computer, Doctor's Bag, Specimen Jars and Collection Tools

Soldat/ Polis

Strength	3	Constitution	3
Dexterity	2	Intelligence	2
Perception	2	Willpower	2
Life Points	34	Speed	10
Endurance Points	29		
Essence Pool	14		

Qualities/ Drawbacks

Contacts (Military), Contacts (Police)

Skills

Brawling 2, Climbing 2, Demolitions 2, Dodge 2, Driving (Car) 2, First Aid 1, Guns (Assault Rifle) 2, Guns (Handgun) 2, Hand Weapon (Knife) 2, Stealth 2, Survival (Forest) 2, Swimming 2

Equipment

Backpack, Camouflage Fatigues, Compass, Rations, Flashlight, 5.56 Assault Rifle with Underbarrel Grenade Launcher, Class IV torso armor, Class III Helmet

Dagen då världen gick under

Förvirringen var total. På akutmottagningen förklarades fler och fler personer döda. Bårhusen var fulla. Det fanns ingenstans att lägga liken.

Det som först hade klassificerats som en aggressiv form av rabies var plötsligt det största hotet mänskligheten hade stött på. Dödsfallen uppgick till 97%. Det var en häftig sjukdom, följd av aggression och död.

Sjukvårdarna hade sedan man upptäckt att blod och kroppsvätskor smittade försetts med metallbrynjor som i första hand tagits fram för dykning i hårtäta vatten. Det stoppade dock inte spridningen nämnvärt. Vem som helst kunde plötsligt bli heltokig och börja bita omkring sig. Det var den tredje juni 2012 som allvaret i situationen slog till på den överfulla akutmottagningen. En efter en av de döda som lags i liksäckar satte sig upp, fast beslutna att avsluta de måltider de påbörjat.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>