

## Roll B - I gömstället

### Introduktion

Kan det verkligen vara sant, det där din vän sa häromdagen när ni så sällsynt sågs igen? Att det finns en motståndsgrupp, Kaukas, som har mixtrat med De Styrandes magiska signal och som kommer göra att ni alla dör till slut? Du har ju sett sanningen och vet att det är magikernas fel från början att samhället gick under och att folk lever en lögn, men det finns faktiskt de som försöker göra det bra igen. Som din vän som arbetar för De Styrande, du litar ju helt på henom sedan lång tid tillbaka och vet att hen vill väl.

Samtidigt vet du att de snart kommer för att plocka dig, du vet det. Du har sett hur de tittar på dig, folk därute, och du känner trycket över bröstet varje gång någon kommer lite för nära. Även om alla andra människors tillvaro skär som knivar i hjärtat på dig, när du vet att det de bär hem i sina matkassar bara är skruppna rotfrukter och inte inplastade tacokit. Att de egentligen är utmärklade i trasiga kläder, slitna av att sova på nedfallen betong under tak som släpper igenom både kyla och regn. Och reningskravet kommer tätare nu, var åttonde minut under hälften av dygnets timmar måste du se till att utföra processen för att inte signalen ska tappas. Eller för att den inte ska köras över av en annan signal..?

Nej, det här går inte längre. Du måste skydda dig själv, du måste försvinna från högalvernas radar. Gömstället du har fixat, det måste bli ditt permanenta tillhåll. För hur lång tid vet du inte. Om du bara kunde hitta Kaukas eller ett sätt att kontakta dem på, så kanske du skulle kunna få hjälp och svar. Och du skulle inte vara ensam längre. Men det är bråttom. Vad väntar du på? Göm dig!

### Off:

Sätt ett mobillarm med en stressande/påträngande signal, som ska larma var åttonde minut.

När larmet går måste rollens magiska signal renas enligt De Styrandes direktiv, något som är kritiskt att göra för att inte avslöjas som ett hot mot riket. När larmet går behöver din roll manuellt utföra reningen genom att hålla sig stilla och blunda i tre sekunder. Fokusera på att inte tänka på något annat än reningen. Den här signalen existerar ingame och är ett sätt för din roll att inte missa en rening.

Sätt ytterligare ett mobillarm (med annan signal än ovan) på 30 minuter. När det här larmet går, är det dags att bryta den pågående scenen och läsa instruktionen för nästa scen. Den här signalen är utanför spel och är ett sätt för er att avrunda scenerna efter lagom tid. Det går förstås utmärkt att spela färdigt det ni håller på med innan ni bryter scenen, om det passar bättre.

## Scen 1

Innan pandemin och innan samhällets förfall, brukade sådana här stillsamma dagar kännas avslappnade och trevliga. Nu sitter du här utan mål, med ditt liv som spelpjäls i en arena som De Styrande, Vipol och Kaukas har satt upp utan att du kunnat göra något åt det. Alla du möter är antingen människor som inte kan se förbi magins signaler i deras hjärnor, eller säkerhetsagenter från Vipol. Du vet förstås aldrig vilket. Ensamheten skaver i dig.

En anteckning med ett nummer du inte känner till bränner i medvetandet och begär din uppmärksamhet. Enligt meddelandet, som du är rätt säker på kom från Kaukas, är det någon du kan kontakta och vara säker. Någon som är som du, som också sett igenom De Styrandes signal och som säkert också är vilsen. En kontakt som kanske kan hjälpa dig?

### *Off:*

Fundera gärna på vad det sista rollens vän sade till din roll var. Vad betydde det egentligen, utifrån din rolls nuvarande situation? Hur känns ensamheten och utsattheten i att vara den enda som vet att De Styrande förslavat alla medborgare med magi och falska sagor, och att din roll skulle försvinna om någon i Vipol fick reda på att rollen vet det? Och hur fick Kaukas kännedom om din roll?

Din roll kommer att kontakta din medspelares roll under scen 1. Du väljer själv när, men vänta helst inte längre än några minuter så att ni hinner interagera ordentligt tillsammans under första scenen.

Starta scenbrottslarmet (var 30e min) såväl som reningslarmet (var åttonde minut) nu. Det är dags att börja spela!

## Scen 2

Det du har lyckats lista ut via obskyra anslagstavlor, klottrad graffiti och rykten på internet, är att Kaukas har samlingsnoder på vissa ställen runtom i landet. Om du inte misstar dig, ligger en sådan plats inte långt från där du befinner dig nu. Kanske vågar du ta dig dit för att få svar? Det är en risk, men det handlar ju trots allt om liv och död.

Du känner ju inte din nya kontakt så bra än. Det kan vara värdefullt att försöka etablera en relation och/eller få veta mer om hen. Att ha en vän i det utsatta läge du befinner dig i är nog välkommet, om du kan lita på hen förstås?

### *Off:*

Välj själv om du vill ha en nära plats att spela runt, eller om du vill ha en odefinierad plats långt bort att röra dig mot. Börja planera för hur din roll ska ta sig dit, vad din roll behöver ha med sig och hur den ska hålla sig säker. Du behöver inte lämna platsen du är på under scenens gång, utan det handlar enbart om förberedelser för att lämna gömstället.

### Scen 3

Skynda dig!!! De har kanske hittat dig, de är nära ditt gömställe! Vipol? Eller Kaukas? Du vet inte, men den hotfulla stämningen går inte att ta miste på. Du kan nästan höra sullet från deras varselälvor, deras steg som är snabbare än människornas och orcernas runtomkring, deras röster som höjs när de tror sig ha hittat dig... Du måste bli så gott som osynlig nu!

*Off:*

Håll dig så tyst och dold du kan, antingen så länge du orkar eller tills nästa reningslarm går (8 min). Även om din roll inte ser agenterna, så kan de se din roll via varselälvor, dolda övervakningskameror eller kanske till och med genom betalda vildmagiker som ser ut som vem som helst därute. Faran är påtaglig.

Din roll kan självklart fortfarande kommunicera med din medspelares roll, men kanske måste din roll visa, skriva kort och tyst, eller på annat sätt modifiera kontaktsättet?

När du känner att du har gömt dig tillräckligt länge behöver du inte vara så tyst och dold mer, men behåll gärna känslan av att vara övervakad och i fara från polis och myndighet eller en rebellgrupp.

### Scen 4

Har det inte gått mer än åtta minuter nu? Det måste det ha gjort, du skulle kunna räkna det där intervallet i sömnen vid det här laget! Men ingen signal om rening har kommit, och du har börjat få en krypande huvudvärk som bara verkar bli värre. Tills den plötsligt försvinner, ytterligare en stund senare. Istället börjar du tappa saker du håller i eller slå i saker runt dig. Felstavningarna i dina meddelanden blir fler. Du märker att du blir förvirrad över saker din nyfunna vän säger eller inte säger, och visst brukar du inte glömma vad någon sagt alldeles nyss? Det är som om dina spärrar sakta sänks och din kapacitet för att uppfatta omgivningen blir sämre och sämre. Är det till och med din nya vän som orsakat detta..?

Någonstans innerst inne förstår du att det här inte är normalt. Att det inte är du, utan något annat som får dig att reagera såhär. Men innan du hunnit tänka tanken till slut har du glömt hur den började, och måste rädda dig från att slå dig igen eller tappa det du håller i.

*Off:*

Stäng av ditt åttaminuterslarm (reningslarmet) innan scenstart. De Styrandes signal lyckas inte längre stoppa Kaukas motmagi, och det gör att strukturerna i hjärnan börjar ta skada. Särskilt på centran för motorik och minne (din roll vet inte detta, men kan säkert lista ut det under scenens gång). Skadorna i hjärnan kommer att leda till din rolls död. Desperationen blir påtaglig, vad mer kan din roll göra för att rädda sig själv? Vad vet din medspelares roll egentligen?

Spela gärna ut de olika beteendena som nämns ovan, men kom ihåg att göra det på ett säkert sätt som inte drabbar icke-lajvande personer i omgivningen.

## Scen 5

Ännu ett meddelande kom från ett tomt avsändarnummer, men nu verkar det inte vara från Kaukas utan från någon av De Styrande:

“Tack för samarbetet för en ordnad värld. Tyvärr slutar det här, om du inte bistår oss en gång till. Om du anger din kontakt och dennes geografiska lokalisering, kan vi rädda ditt liv. Skynda dig, vår magi visar att du inte har långt kvar.”

Dina symtom har blivit än starkare och utöver att det är svårare att röra sig och tyngre att andas, så har du svårt att minnas. Vem är det du ska ange nu igen? Var det en vän du pratade med tidigare? Du minns inte om du har raderat De Styrandes meddelande, men det ligger i alla fall inget i meddelandelistan. Kanske är det ännu en fantasi, precis som alla de där osorterade bilderna som dyker upp i ditt huvud på folk och platser du trodde att du känt till förr?

*Off:*

Ändra scenbrottslarmet från 30 min till 20 min. Det här är sista scenen, och du kan välja att låta rollen fortsätta planera för att lämna platsen den är på, eller att släppa det och låta rollen stanna i gömstället. Låt hjärnans nedbrytning hos din roll märkas i kontakten med din medspelare, både genom förvirring, snabbt ändrade åsikter eller stark sorg/kärlek/glädje/annat.

Du väljer själv om din roll anger din medspelares roll till De Styrande. Du väljer själv om din roll berättar det för din medspelares roll eller inte. Du väljer också om din roll dör innan scenbrottslarmet (20 min) ringer, eller om den överlever något längre än så. Kanske kommer några korta stunder av klarhet innan det är över?

## Avslutning

*Off:*

Nu är ni inte inlajv längre. Ta en stund tillsammans med din medspelare och berätta för varandra hur det gick för era roller. Om ni vill kan ni gemensamt komma fram till hur det gick för samhället, för Kaukas och för andra som era roller, som lyckats motstå De Styrandes falska signaler men drabbats av Kaukas motmagi.

Glöm inte att tacka varandra för det ni fått av den andra i spel!

En sista kommentar: De symtom som era roller fick mot slutet av lajvet, berodde på att magin orsakade ansamlingar av proteiner som förstörde hjärnans funktioner. Offgame är de symtom ni spelade ut verkliga beskrivningar av hur personer med demenssjukdomar påverkas. Gemensamt för hjärnsjukdomar som t ex Alzheimers, Parkinsons, ALS och frontallobsdemens, är att förmågor som kognition, minne och motorik försämras gradvis ju mer hjärnan skadas. Vid frontallobsdemens kan det också innebära kraftigt utåtagerande känslomässigt beteende. En person som drabbats av någon av de här sjukdomarna dör i förtid. Forskningen har idag inte svar på exakt hur sjukdomarna sprids i hjärnan och det finns ännu inga botemedel.