

Roll A - Ute på vägarna

Introduktion

Det här går inte längre. Snart kommer de 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. Samtidigt är deras glättiga, obrydda attityd som knivar i hjärtat på dig, när du samtidigt vet att det de bär hem i sina matkassar bara är skrumpna rotfrukter och inte inplastade tacokit. Att de egentligen är utmärglade i trasiga kläder, slitna av att sova på nedfallen betong under tak som släpper igenom både kyla och regn. Men bland dem rör sig säkerhetsagenter från Vipol och du kan aldrig vara säker på vem det är. Du kan gissa, men inte veta förrän det är för sent. Och reningskravet kommer tätare nu, var åttonde minut under hälften av dygnets timmar måste du se till att utföra processen för att inte avslöja dig.

Nej, det här går inte längre. Det är dags att ge sig av. Du måste lämna ditt hem, du är inte säker här längre. Och kanske var det ett tecken när din närmsta vän, strax innan hen försvann, viskandes berättade om Kaukas, rebellgruppen som lovade frihet åt hela mänskligheten. Frihet i form av annan magi, visserligen, men den här gången inte med ont uppsåt. Du vet vad det innebär, att de kanske kan stoppa signalen som De Styrande kämpar för att upprätthålla. Om alla vaknade upp, om alla såg vad som verkligen hänt... då skulle du inte vara ensam längre. Och inte längre i fara. Om du bara kunde hitta Kaukas eller ett sätt att kontakta dem på, så kanske du skulle kunna få hjälp. Men det är bråttom.

Vad väntar du på? Ge dig av!

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 promenader kännas avslappnade och trevliga. Nu går du utan mål, med ditt liv som spelpjäs i en arena som De Styrande och Vipol satt upp utan att du kunnat göra något åt det. Ensamheten gnager ständigt i bröstet, vaksamheten har blivit en andra hud. 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. Det är viktigt att hålla dig i rörelse, att inte slappna av för länge på en plats, samtidigt som du betar dig som vilken blind samhällsmedborgare som helst.

Off:

Fundera gärna på vad det sista rollens vän sade till din roll var. Vad betydde det egentligen, utifrån din rolls nuvarande situation? Visste vännen något mer? Kan din roll lita på att hen inte anger den? Hur känns ensamheten och utsattheten i att vara den enda som vet att regeringen 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?

Din roll kommer att bli kontaktad av din medspelares roll under scenens gång. Hur reagerar din roll på att få en mänsklig kontakt som verkar lika ensam, lika vaksam, och som kanske också har sett sanningen?

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

Scen 2

Du har kanske inte så mycket hjälp att erbjuda din nyfunna kontakt, men kanske kan hen hjälpa dig? Vad vet hen om Kaukas egentligen, eller om regeringens signal? Finns det något sätt du kan dra nytta av den här kontakten utan att riskera ditt eget liv? Visst kan du behöva utöva byteshandel, information är ju inte gratis, men det borde väl gå att lämna ut saker om ditt liv som inte avslöjar alltför mycket om vem du är eller hur man hittar dig? Och samtidigt kan det förstås vara värdefullt att få veta saker om den här nya kontakten, saker som kan användas senare om det skulle krävas...

Off:

Din roll känner ju inte den nya kontakten den fått 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 din roll befinner sig i är nog välkommet?

Scen 3

Skynda dig!!! Det är utan tvekan Vipol som närmar sig! 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 härifrån nu!

Off:

Rör dig så snabbt 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. Fara är påtaglig.

När du känner att du har flytt tillräckligt länge behöver du inte skynda dig mer, men behåll gärna känslan av att vara övervakad och i fara från polis och myndighet.

Scen 4

När meddelandesignalen plingade till förväntade du dig bara ett nytt mess från din nya vän. Men det stod inte ens ett nummer listat, och innehållet...

“Vi vet att du har haft kontakt med en annan som dig. Hen är inte den du tror, men vi vill inte skada någon som bara är vilseledd. För att rädda hen måste du ta dig till anvisad plats inom två timmar. Fler instruktioner följer. /KAUKAS”

Du raderade meddelandet så snart du läst det, med fingrar som skakade av adrenalin. Direktkontakt från Kaukas, hur är det möjligt? Men om de har lyckats ta sig in på De Styrandes magiska signal, så är väl din enhet knappt en utmaning...

Off:

Välj en plats eller en riktning att ta dig till/mot, i enlighet med Kaukas meddelande, om du väljer att följa deras order. Du kan också välja att inte rädda din medspelares roll, och gå åt ett helt annat håll än Kaukas önskat. Du väljer själv hur mycket och vad din roll berättar för din medspelares roll om detta.

Scen 5

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 snubbla trots att det inte finns något att snubbla på. Felstavningarna i dina meddelanden blir fler. Du märker att du blir rasande på saker din nyfunna vän säger eller inte säger, och visst brukar du inte skrika på någon som du gör nu? Det är som om dina spärrar sakta sänks och ditt känslomässiga beteende blir mer och mer öppet.

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 snubbla igen eller tappa det du håller i.

Ännu ett meddelande kom från ett tomt avsändarnummer, något du vet betyder att det är från Kaukas:

“Tack för samarbetet för en fri värld. Tyvärr slutar det här. Var glad att du sett sanningen trots allt! Vi hoppas att du hinner säga farväl till dina närmaste innan du möter slutet. /KAUKAS”

Off:

Ändra scenbrottslarmet från 30 min till 20 min. 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, minne och känslor (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?

Det här är sista scenen, och du kan välja att fortsätta ta dig vidare framåt eller stanna och avsluta lajvet på den plats du väljer. Låt hjärnans nedbrytning hos din roll märkas i kontakten med din medspelare, både genom raseriutbrott, förvirring eller stark sorg/kärlek/glädje/annat.

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.

Du väljer själv om rollen 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.