



SYNERGI

Ett friformsscenario av
Daniel Roos och
Daniel Jacobsson



SYNERGI

Ett friformsscenario av
Daniel Roos och
Daniel Jacobsson

Konventsscenario till GothCon 2002

Ett stort tack till Johan Jonsson för levande faktakälla, Johannes Werner för karaktärskanalisatör och Tom Lindahl för all backup och piskning, vilket möjliggjorde skrivandet.

Tryck: TrycKopia, Jönköping.

BAKGRUND

"Den största barmhärtighet som finns i världen, tror jag, är det mänskliga förståndets oförmåga att korrelera hela dess innehåll. Vi lever på en fridfull ö av okunnighet mitt i oändlighetens svarta hav, och det var inte meningen att vi skulle färdas långt. Vetenskaperna, som var och en strävar åt sitt håll, har hittills skadat oss föga; men en dag kommer hopfogandet av separata kunskaper att öppna upp sådana skrämmande perspektiv av verkligheten, och av vår fruktansvärda position däri, att vi antingen blir galna vid avslöjandet eller flyr från det dödliga ljuset in i en ny mörk tidålders frid och trygghet."

- H.P. Lovecraft

Denna gång har vi testat på att skriva scenariot på ett lite friare sätt som öppnar upp mer för spelledarens egna tolkningar och förmåga. Forma gärna om scenariot så att ni trivs med det och så att det blir "ert eget".

3

BAKGRUND

"Den största barmhärtighet som finns i världen, tror jag, är det mänskliga förståndets oförmåga att korrelera hela dess innehåll. Vi lever på en fridfull ö av okunnighet mitt i oändlighetens svarta hav, och det var inte meningen att vi skulle färdas långt. Vetenskaperna, som var och en strävar åt sitt håll, har hittills skadat oss föga; men en dag kommer hopfogandet av separata kunskaper att öppna upp sådana skrämmande perspektiv av verkligheten, och av vår fruktansvärda position däri, att vi antingen blir galna vid avslöjandet eller flyr från det dödliga ljuset in i en ny mörk tidålders frid och trygghet."

- H.P. Lovecraft

Denna gång har vi testat på att skriva scenariot på ett lite friare sätt som öppnar upp mer för spelledarens egna tolkningar och förmåga. Forma gärna om scenariot så att ni trivs med det och så att det blir "ert eget".

3

1919 utspelade sig en serie händelser någonstans i de mörka skogarnas Småland som så småningom kulminerade i inspärandet av en polis vid namn Torsten och tre alldeles för nyfikna ungdomar i tolvårsåldern; Eriksson, Gustavsson och Andersson. Platsen var det, vid den tiden ganska isolerade, men för regionen ledande mentalsjukhus Lingonbacken. Lingonbacken styrdes av den till sinnet, synnerligen korrupta Doktor Johann Bleich. Doktorn hade nära kontakt med den utomjordiska rasen Mi-Go, även kallad Fungi från Yuggoth, som tilläts använda sjukhuset med dess patienter som bas för sina experiment att förstå vår mänskliga ras. När scenariot börjar är året 2002 och karaktärerna sitter fortfarande inspärade i sjukhusets källare. Gamla och ärrade av årtal av experiment är de fortfarande vid liv. I sitt medvetande befinner de sig dock långt borta i en drömvärld skapad av Mi – Go för att hålla patienterna i schack.

Allt började med att en av de föräldralösa ungdomarna, Gustavsson förlorar sin förståndshandikappade syster till doktors händer, som ett av hans första experimentoffer. Själva bortförandet gick väldigt burdust till så ungdomarna började snabbt ana oråd och tar sig sent samma kväll fram till Lingonbacken för att se hur systemen har det.

1919 utspelade sig en serie händelser någonstans i de mörka skogarnas Småland som så småningom kulminerade i inspärandet av en polis vid namn Torsten och tre alldeles för nyfikna ungdomar i tolvårsåldern; Eriksson, Gustavsson och Andersson. Platsen var det, vid den tiden ganska isolerade, men för regionen ledande mentalsjukhus Lingonbacken. Lingonbacken styrdes av den till sinnet, synnerligen korrupta Doktor Johann Bleich. Doktorn hade nära kontakt med den utomjordiska rasen Mi-Go, även kallad Fungi från Yuggoth, som tilläts använda sjukhuset med dess patienter som bas för sina experiment att förstå vår mänskliga ras. När scenariot börjar är året 2002 och karaktärerna sitter fortfarande inspärade i sjukhusets källare. Gamla och ärrade av årtal av experiment är de fortfarande vid liv. I sitt medvetande befinner de sig dock långt borta i en drömvärld skapad av Mi – Go för att hålla patienterna i schack.

Allt började med att en av de föräldralösa ungdomarna, Gustavsson förlorar sin förståndshandikappade syster till doktors händer, som ett av hans första experimentoffer. Själva bortförandet gick väldigt burdust till så ungdomarna började snabbt ana oråd och tar sig sent samma kväll fram till Lingonbacken för att se hur systemen har det.

De finner till sin förskräckelse resultatet av Johanns tidigaste experiment och ett förvridet lik av Gustafssons syster i en öppen, omärkt kista.

Då ingen på barnhemmet lyssnar på dem söker de upp polisen, men får till en början bara negativa, ignorerande svar tills de väcker konstapel Torstens uppmärksamhet. Torsten drar, mot sina kollegors avrådande, igång en utredning och följer sent nästa kväll med barnen till Lingonbacken där de blir överumplade av Mi-Go som förvarnats av polisen i staden. Den övriga polisen var naturligtvis sedan tidigare köpta av Mi-Go för att se till att inget läcker ut. En så respektabel person som Doktor Johann Bleich driver man ju dessutom aldrig en process mot utan att först ha ordentligt med kött på benen.

Försvinnandet av Torsten och barnen tystades ganska omedelbart ned efter att man först gjort en till synes normal undersökning av åtminstone polisens försvinnande.

De finner till sin förskräckelse resultatet av Johanns tidigaste experiment och ett förvridet lik av Gustafssons syster i en öppen, omärkt kista.

Då ingen på barnhemmet lyssnar på dem söker de upp polisen, men får till en början bara negativa, ignorerande svar tills de väcker konstapel Torstens uppmärksamhet. Torsten drar, mot sina kollegors avrådande, igång en utredning och följer sent nästa kväll med barnen till Lingonbacken där de blir överumplade av Mi-Go som förvarnats av polisen i staden. Den övriga polisen var naturligtvis sedan tidigare köpta av Mi-Go för att se till att inget läcker ut. En så respektabel person som Doktor Johann Bleich driver man ju dessutom aldrig en process mot utan att först ha ordentligt med kött på benen.

Försvinnandet av Torsten och barnen tystades ganska omedelbart ned efter att man först gjort en till synes normal undersökning av åtminstone polisens försvinnande.

DRÖMVÄRLDEN



6

DRÖMVÄRLDEN



6

Karaktärerna befinner sig i en surrealistisk realitet som är djupt präglad av Mi-Go och deras egna undermedvetna. De är gruvarbetare på planeten Yuggoth (Pluto) där de bor i en barrack tillsammans och går för att bryta viktiga mineraler 16 timmar om dagen (enligt Jordens tideräkning, som även gäller här) 7 dagar i veckan. Ovanför gruvorna breder sig en gigantisk industriell kåkstad bestående av fallfärdiga baracker och övergivna industrikomplex ut sig. I mitten av allt det här står en stor vit Herrgård där ljusen alltid är släckta omgärdat av ett jättelikt järngaller som bara blir högre och högre ju närmre man kommer. Det är mörk men stjärnklart dygnet runt och hela staden omges av ett jättelikt, runt, ostkupeliknande skyddsglas för att hålla kvar atmosfären och den låga, men ändå för planeten höga temperaturen. På gatorna skiner gamla gatlyktor (som dock ter sig högst kontemporära för spelarna) och vaktpatruller kontrollerar att gruvarbetarna(karaktärerna) hålls i schack.

På sidorna runt om hela glaskupan sitter det atmosfärareggregat som genererar syre och håller uppe temperaturen på stadiga 10 plusgrader. Inne i de mer modernare kontors-, säkerhets- och lasaretskomplex som finns på västra sidan är det dock betydligt lägre temperatur och även en obehagligt fuktig atmosfär uppblandad med frostlager på inredningen.

7

Karaktärerna befinner sig i en surrealistisk realitet som är djupt präglad av Mi-Go och deras egna undermedvetna. De är gruvarbetare på planeten Yuggoth (Pluto) där de bor i en barrack tillsammans och går för att bryta viktiga mineraler 16 timmar om dagen (enligt Jordens tideräkning, som även gäller här) 7 dagar i veckan. Ovanför gruvorna breder sig en gigantisk industriell kåkstad bestående av fallfärdiga baracker och övergivna industrikomplex ut sig. I mitten av allt det här står en stor vit Herrgård där ljusen alltid är släckta omgärdat av ett jättelikt järngaller som bara blir högre och högre ju närmre man kommer. Det är mörk men stjärnklart dygnet runt och hela staden omges av ett jättelikt, runt, ostkupeliknande skyddsglas för att hålla kvar atmosfären och den låga, men ändå för planeten höga temperaturen. På gatorna skiner gamla gatlyktor (som dock ter sig högst kontemporära för spelarna) och vaktpatruller kontrollerar att gruvarbetarna(karaktärerna) hålls i schack.

På sidorna runt om hela glaskupan sitter det atmosfärareggregat som genererar syre och håller uppe temperaturen på stadiga 10 plusgrader. Inne i de mer modernare kontors-, säkerhets- och lasaretskomplex som finns på västra sidan är det dock betydligt lägre temperatur och även en obehagligt fuktig atmosfär uppblandad med frostlager på inredningen.

7

Detta för att ge en fingervisning av att det styrande skiktet i staden föredrar detta klimat och förmodligen inte heller är mänskliga. Dock så har Mi-Go efter bästa förmåga genererat illusoriska mänskliga avatarer av sig själva, som enligt deras kunskap är högst människolika. Rollspela dock dessa överordnanden och vakter enligt ett väldigt oförutsägbart och påtvingat, nästan sjukligt mänskligt beteendemönster. Deras karaktärsdrag skall vara väldigt stela och beräknande, för att pendla till absurditeter då de försöker simulera intuitivt beteende för att verka mer mänskliga.

Antalet övriga gruvarbetare beror på hur många grupper ni spelar simultant. Ange antalet efter det totala antalet spelare. Detta för att alla grupper symboliskt spelar de fem karaktärernas uppsplittrade personligheter, som Mi-Go delat upp för att spelarna ska ha mindre kontroll över sitt eget jag och därigenom oförmåga att arbeta sig tillbaka till verkligheten. Alla de olika uppsättningarna av spelare har samma efternamn som grundkaraktärerna, men förnamnen varierar för att symbolisera de olika personlighetsklyvningarna. Detta gäller alla förutom Torsten, som har hela sitt fullständiga namn kvar i samtliga versioner, då han är den som har starkast logiskt tänkande och även hade uppnått psykisk mognad då han tillfångatogs.

Detta för att ge en fingervisning av att det styrande skiktet i staden föredrar detta klimat och förmodligen inte heller är mänskliga. Dock så har Mi-Go efter bästa förmåga genererat illusoriska mänskliga avatarer av sig själva, som enligt deras kunskap är högst människolika. Rollspela dock dessa överordnanden och vakter enligt ett väldigt oförutsägbart och påtvingat, nästan sjukligt mänskligt beteendemönster. Deras karaktärsdrag skall vara väldigt stela och beräknande, för att pendla till absurditeter då de försöker simulera intuitivt beteende för att verka mer mänskliga.

Antalet övriga gruvarbetare beror på hur många grupper ni spelar simultant. Ange antalet efter det totala antalet spelare. Detta för att alla grupper symboliskt spelar de fem karaktärernas uppsplittrade personligheter, som Mi-Go delat upp för att spelarna ska ha mindre kontroll över sitt eget jag och därigenom oförmåga att arbeta sig tillbaka till verkligheten. Alla de olika uppsättningarna av spelare har samma efternamn som grundkaraktärerna, men förnamnen varierar för att symbolisera de olika personlighetsklyvningarna. Detta gäller alla förutom Torsten, som har hela sitt fullständiga namn kvar i samtliga versioner, då han är den som har starkast logiskt tänkande och även hade uppnått psykisk mognad då han tillfångatogs.

ARBETSRUTINER

Spelarna väcks av arbetssirener 05.00.

Frukost serveras 05.15-05.45 (där köandet tar minst en kvart).

I kolonn (i grupper om fyra) marscherar de sen till hissen som leder ner i gruvan där de sedan arbetar fram till 11.00 då hissen går upp igen.

Sedan följer en halvtimmes lunch till 11.30. efter det arbetar de till 17.00.

Rast igen till 17.30 och därefter jobbar de till klockan 21.30 då det blir obligatorisk dusch gruppvis och efter den en snabb kroppsvisitation innan avfärden hemåt igen.

Klockan 23.00 skall det vara släckt och tyst i barackerna annars blir det stryk.

Färden från gruvorna till baracken tar en halvtimma och spelarna kontrolleras alltid så att de inte tar med sig saker från gruvorna.

SL-tips: Detta är det arbetsschema som spelarna tvingas följa till punkt och pricka. Poängtera gärna det monotona i arbetet, men var vaksam för att inte rollspelandet börjar lida av det. Återvinn spelarnas intresse och spänning genom att lyfta ut detaljer och beskrivningar ur miljön om de skulle börja tröttna på arbetsdagarnas framskridande.

ARBETSRUTINER

Spelarna väcks av arbetssirener 05.00.

Frukost serveras 05.15-05.45 (där köandet tar minst en kvart).

I kolonn (i grupper om fyra) marscherar de sen till hissen som leder ner i gruvan där de sedan arbetar fram till 11.00 då hissen går upp igen.

Sedan följer en halvtimmes lunch till 11.30. efter det arbetar de till 17.00.

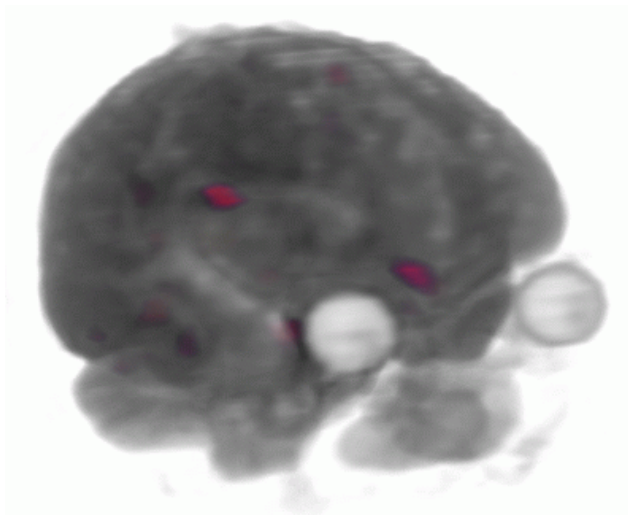
Rast igen till 17.30 och därefter jobbar de till klockan 21.30 då det blir obligatorisk dusch gruppvis och efter den en snabb kroppsvisitation innan avfärden hemåt igen.

Klockan 23.00 skall det vara släckt och tyst i barackerna annars blir det stryk.

Färden från gruvorna till baracken tar en halvtimma och spelarna kontrolleras alltid så att de inte tar med sig saker från gruvorna.

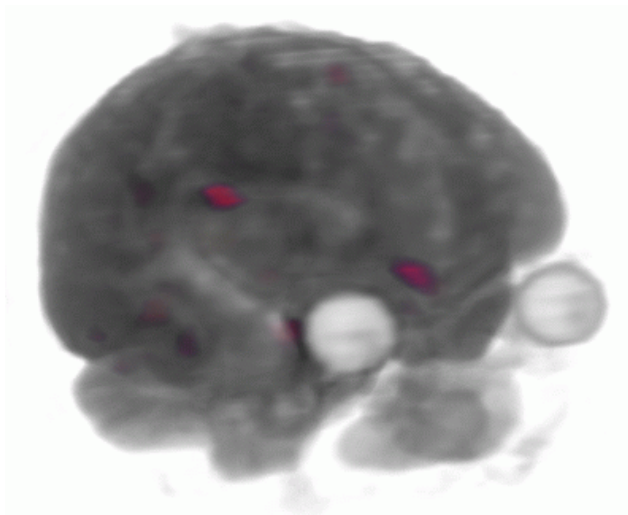
SL-tips: Detta är det arbetsschema som spelarna tvingas följa till punkt och pricka. Poängtera gärna det monotona i arbetet, men var vaksam för att inte rollspelandet börjar lida av det. Återvinn spelarnas intresse och spänning genom att lyfta ut detaljer och beskrivningar ur miljön om de skulle börja tröttna på arbetsdagarnas framskridande.

INCIDENT #1



10

INCIDENT #1



10

Scenariot börjar med att Torsten vaknar i sin säng och upplever att han drunknar. Anledningen till detta är att hans hjärna i den verkliga världen separeras från kroppen. Hans kropp orkar inte med längre, för även om Mi-Go brukat livsförlängande kirurgi, så har hans numera 117 år gamla kropp genomgått för många operationer och experiment för att längre kunna uppehålla de mest grundläggande livsfunktioner. Därför bestämmer man sig för att spara hjärnan för senare bruk och placeras den i en behållare fylld med en livsbevarande vätska. Ta ut Torsten och förklara att rummet omkring honom fylls av iskallt vatten som har en unken lukt som ungefär påminner av fixativ (används för fotokopiering). Understryk också han håller på att drunkna. I rummet är det svart och han hittar inte lysknappen (till sin hängande glödlampa i taket). Hans skrik hörs dock ut ur rummet om han skriker och de andra spelarna kan ingripa. När dörren öppnas återgår saker och ting till det normala. Detta för att de övriga spelarnas verklighetsuppfattning tillsammans då är starkare än Torstens och tränger ut den vision han själv skapat. Kvar på väggarna rinner det dock fortfarande lite ”vatten” och det droppar från taket, som restprodukt av det Torstens panikslagna psyke skapat. Efter detta kommer en känsla av uppymdhet och lätthet infinna sig som varar resten av scenariot (hjärnan befrias ju av kroppens begränsande hölje).

//

Scenariot börjar med att Torsten vaknar i sin säng och upplever att han drunknar. Anledningen till detta är att hans hjärna i den verkliga världen separeras från kroppen. Hans kropp orkar inte med längre, för även om Mi-Go brukat livsförlängande kirurgi, så har hans numera 117 år gamla kropp genomgått för många operationer och experiment för att längre kunna uppehålla de mest grundläggande livsfunktioner. Därför bestämmer man sig för att spara hjärnan för senare bruk och placeras den i en behållare fylld med en livsbevarande vätska. Ta ut Torsten och förklara att rummet omkring honom fylls av iskallt vatten som har en unken lukt som ungefär påminner av fixativ (används för fotokopiering). Understryk också han håller på att drunkna. I rummet är det svart och han hittar inte lysknappen (till sin hängande glödlampa i taket). Hans skrik hörs dock ut ur rummet om han skriker och de andra spelarna kan ingripa. När dörren öppnas återgår saker och ting till det normala. Detta för att de övriga spelarnas verklighetsuppfattning tillsammans då är starkare än Torstens och tränger ut den vision han själv skapat. Kvar på väggarna rinner det dock fortfarande lite ”vatten” och det droppar från taket, som restprodukt av det Torstens panikslagna psyke skapat. Efter detta kommer en känsla av uppymdhet och lätthet infinna sig som varar resten av scenariot (hjärnan befrias ju av kroppens begränsande hölje).

//

INCIDENT #2

Någon gång under första arbetsdagen gräver en av karaktärerna fram en pryl ur sitt undermedvetna. Gruvan symboliserar deras förflutna och mänskliga persona och när de gräver upp dagas saker de tidigare glömt bort. Den karaktär som mest har börjat ifrågasätta tillvaron är lämplig som första kandidat, annars plockar du bara någon incident som passar in vid behov.

Syftet är att ytterligare få spelarna att fundera på tillvaron och börja ifrågasätta den verklighet de befinner sig i för att så småningom kunna bryta sig loss och ta sig tillbaka till den verkliga verkligheten. En del av incidenterna är av högst nostalgisk natur där syftet är att framkalla en känsla av en svunnen tid, lyckliga/sorgliga barndomsdagar, att spelarna ska börja grunna på vem de är och över deras relationer till varandra. Andra incidenter är till för att sätta starkare prägelse på att deras minnen och tankar är vad som påverkar den verklighet de befinner sig i och därmed indirekt börja förstå att även verkligheten, så som de uppfattar den, är en drömvärld. Vissa kan även användas till att framkalla skräck om det känns lägligt och slutligen kan de användas som små magiska ljusglimtar i en annars dunkel tillvaro.

12

INCIDENT #2

Någon gång under första arbetsdagen gräver en av karaktärerna fram en pryl ur sitt undermedvetna. Gruvan symboliserar deras förflutna och mänskliga persona och när de gräver upp dagas saker de tidigare glömt bort. Den karaktär som mest har börjat ifrågasätta tillvaron är lämplig som första kandidat, annars plockar du bara någon incident som passar in vid behov.

Syftet är att ytterligare få spelarna att fundera på tillvaron och börja ifrågasätta den verklighet de befinner sig i för att så småningom kunna bryta sig loss och ta sig tillbaka till den verkliga verkligheten. En del av incidenterna är av högst nostalgisk natur där syftet är att framkalla en känsla av en svunnen tid, lyckliga/sorgliga barndomsdagar, att spelarna ska börja grunna på vem de är och över deras relationer till varandra. Andra incidenter är till för att sätta starkare prägelse på att deras minnen och tankar är vad som påverkar den verklighet de befinner sig i och därmed indirekt börja förstå att även verkligheten, så som de uppfattar den, är en drömvärld. Vissa kan även användas till att framkalla skräck om det känns lägligt och slutligen kan de användas som små magiska ljusglimtar i en annars dunkel tillvaro.

12

Fröken Eriksson gräver fram en Bibel dedikerad till; ”Maj-Lis (hennes riktiga flicknamn, det vet hon dock inte) Eriksson, från mamma och pappa på 11-årsdagen ”den tredje augusti 1918.” Och ”Jesus säger: Jag är med er alla dagar till tidens slut. Matt 28:20”. Detta är en lite nostalgisk upplevelse som drar paralleller till Maj-Lis riktiga identitet och barndom med föräldrar som bryr sig om henne och en tro på frälsaren som skall vaka över henne tills hennes sista andetag.

Fröken Eriksson gräver fram en torkad prästkrag. Om Herr Gustavsson eller Fröken Ericsson plockad upp den får de samtidigt en flashback av hur hon och herr Gustavsson sitter på en varm och solig sommaräng och pussas för första gången i sina liv. När visionen släpper så har fröken Eriksson och herr Gustavssons fattat varandras händer. Hur det utvecklas är upp till spelarna. Den fysiska gestaltningen är en bekräftelse på att även detta är en dröm.

Herr Wessel hittar en pistol modell tidigt 1900-tal dock utan skott. Han får en snabb flash av hur han tömmer hela sitt magasin i en person, men att varelsen fortsätter komma emot dig då du plötsligt förlorar medvetandet och svimmar av. Detta är det sista minnet herr Wessel har av incidenten utanför herrgården innan han omhändertogs av Mi-Go. Herr Wessel svimmar även av i drömvärlden i samband med flashbacken.

SL-Tips: *De små incidenter som blir över kan du lägga in under scenariot vid behov. Du kan även hitta på egna liknande små incidenter som har anknytning till karaktärerna eller modifiera de som redan finns. Se bara till att inte lägga in dem för tätt oavsett hur motiverade de är på att gräva.*

13

Fröken Eriksson gräver fram en Bibel dedikerad till; ”Maj-Lis (hennes riktiga flicknamn, det vet hon dock inte) Eriksson, från mamma och pappa på 11-årsdagen ”den tredje augusti 1918.” Och ”Jesus säger: Jag är med er alla dagar till tidens slut. Matt 28:20”. Detta är en lite nostalgisk upplevelse som drar paralleller till Maj-Lis riktiga identitet och barndom med föräldrar som bryr sig om henne och en tro på frälsaren som skall vaka över henne tills hennes sista andetag.

Fröken Eriksson gräver fram en torkad prästkrag. Om Herr Gustavsson eller Fröken Ericsson plockad upp den får de samtidigt en flashback av hur hon och herr Gustavsson sitter på en varm och solig sommaräng och pussas för första gången i sina liv. När visionen släpper så har fröken Eriksson och herr Gustavssons fattat varandras händer. Hur det utvecklas är upp till spelarna. Den fysiska gestaltningen är en bekräftelse på att även detta är en dröm.

Herr Wessel hittar en pistol modell tidigt 1900-tal dock utan skott. Han får en snabb flash av hur han tömmer hela sitt magasin i en person, men att varelsen fortsätter komma emot dig då du plötsligt förlorar medvetandet och svimmar av. Detta är det sista minnet herr Wessel har av incidenten utanför herrgården innan han omhändertogs av Mi-Go. Herr Wessel svimmar även av i drömvärlden i samband med flashbacken.

SL-Tips: *De små incidenter som blir över kan du lägga in under scenariot vid behov. Du kan även hitta på egna liknande små incidenter som har anknytning till karaktärerna eller modifiera de som redan finns. Se bara till att inte lägga in dem för tätt oavsett hur motiverade de är på att gräva.*

13

Herr Gustavsson gräver fram en livrem och när han tar den får han en flashback av att en äldre herre slår den mot hans bara rygg, så att blodet forsar. Han känner en smärta i kroppen och tårar börjar rinna. Spelaren skriker ut i smärta även i drömvärlden, då dessa sår ånyo manifesterar sig och blöder igenom hans arbetskläder.

Herr Gustavsson gräver fram en livrem och när han tar den får han en flashback av han är i 11-års åldern och att en äldre herre uppmanar honom att knäppa upp byxorna för att sedan piska hans bara rumpa. Han känner en intensiv smärta i kroppen och tårar börjar rinna ned för kinderna. Den här incidenten härleder också till barndomen, men en sträng sådan och ganska tidstypisk för att placera in karaktären i rätt tidsrealitet. Brodera gärna ut den lite för att ytterligare understryka detta t e x genom att nämna klädes detaljer etc. Är det hans far eller magistern eller någon annan som tuktar honom, ja vem vet det har i alla fall satt djupa spår i pojkens själ.

Herr Andersson hittar ett genomruttet äpple fullt av maskar och larver. Om han eller herr Wessel plockar upp äpplet kommer de plötsligt ihåg hur Andersson fyller tröjan med äpplen och lägger benen på ryggen, med en herr Wessel springandes efter. När visionen släpper har herr Wessel greppat ett fast tag kring herr Andersson och lyft handen för att måtta ett slag.

14

Herr Gustavsson gräver fram en livrem och när han tar den får han en flashback av att en äldre herre slår den mot hans bara rygg, så att blodet forsar. Han känner en smärta i kroppen och tårar börjar rinna. Spelaren skriker ut i smärta även i drömvärlden, då dessa sår ånyo manifesterar sig och blöder igenom hans arbetskläder.

Herr Gustavsson gräver fram en livrem och när han tar den får han en flashback av han är i 11-års åldern och att en äldre herre uppmanar honom att knäppa upp byxorna för att sedan piska hans bara rumpa. Han känner en intensiv smärta i kroppen och tårar börjar rinna ned för kinderna. Den här incidenten härleder också till barndomen, men en sträng sådan och ganska tidstypisk för att placera in karaktären i rätt tidsrealitet. Brodera gärna ut den lite för att ytterligare understryka detta t e x genom att nämna klädes detaljer etc. Är det hans far eller magistern eller någon annan som tuktar honom, ja vem vet det har i alla fall satt djupa spår i pojkens själ.

Herr Andersson hittar ett genomruttet äpple fullt av maskar och larver. Om han eller herr Wessel plockar upp äpplet kommer de plötsligt ihåg hur Andersson fyller tröjan med äpplen och lägger benen på ryggen, med en herr Wessel springandes efter. När visionen släpper har herr Wessel greppat ett fast tag kring herr Andersson och lyft handen för att måtta ett slag.

14

Herr Andersson hittar ett äpple, grönt och friskt. Om han äter av det trollas det fram en slangbella och tillhörande märlor i fickan. Detta är den lite magiska versionen som kan användas om man vill ingjuta känslan av en lycklig bardom fylld av långa varma sommar-dagar fyllda av lek och bus. Slangbellan och märlorna behöver han inte upptäcka förrän han känner efter i fickorna.

Herr Andersson, Gustafsson eller fröken Ericsson någon av pojkarna eller flickan gräver fram en vacker blomma. När veder-börande plockar upp den får denne en flashback av sin första pusspå en grön äng en varm sommardag. Ex; Gustavsson ger blomman till Ericsson och får en puss tillbaka. Det spelar ingen roll vilken av pojkarna som är inblandad men meningen är att Ericsson och någon av pojkarna var lite kära i varandra när de var barn.

En betydligt senare incident kan vara uppgrävandet av Herr Gustafssons syster som spelarna hittade vid sitt första besök på Lingonbacken. Liket grävs upp i samma omärkta träkista som ung-arna hittade henne i. I drömvärlden är däremot systern betydligt mer vanskapt och liggandes i en väldigt framtvingad ställning. Hon har också tydliga spår efter experiment och kan exempelvis ha ögongloberna urgröpta, skinn fläckvist ersatt med ett röksvamps-liknande material osv. Helt öppet för egen fantasi.



15

Herr Andersson hittar ett äpple, grönt och friskt. Om han äter av det trollas det fram en slangbella och tillhörande märlor i fickan. Detta är den lite magiska versionen som kan användas om man vill ingjuta känslan av en lycklig bardom fylld av långa varma sommar-dagar fyllda av lek och bus. Slangbellan och märlorna behöver han inte upptäcka förrän han känner efter i fickorna.

Herr Andersson, Gustafsson eller fröken Ericsson någon av pojkarna eller flickan gräver fram en vacker blomma. När veder-börande plockar upp den får denne en flashback av sin första pusspå en grön äng en varm sommardag. Ex; Gustavsson ger blomman till Ericsson och får en puss tillbaka. Det spelar ingen roll vilken av pojkarna som är inblandad men meningen är att Ericsson och någon av pojkarna var lite kära i varandra när de var barn.

En betydligt senare incident kan vara uppgrävandet av Herr Gustafssons syster som spelarna hittade vid sitt första besök på Lingonbacken. Liket grävs upp i samma omärkta träkista som ung-arna hittade henne i. I drömvärlden är däremot systern betydligt mer vanskapt och liggandes i en väldigt framtvingad ställning. Hon har också tydliga spår efter experiment och kan exempelvis ha ögongloberna urgröpta, skinn fläckvist ersatt med ett röksvamps-liknande material osv. Helt öppet för egen fantasi.



15

INCIDENT #3



16

INCIDENT #3



16

Trötta återvänder spelarna hem till barackerna för att få lite vila. Förhoppningsvis har de inte fastnat i vakternas visitation (om de gömmer prylar väl går det att ta sig förbi), fastnar någon förs vederbörande till läkarundersökning (se nedan). Väl hemma kommer någon av karaktärerna, företrädesvis någon som inte haft så mycket att göra eller verkar tycka att scenariot är tråkigt, drabbas av en liten incident. I den verkliga världen utnyttjar föreståndaren på Lingonbacken ett antal mer fysiskt kapabla, men ändå hjärntvättade patienter till att utföra städsysslor etc. En av dessa heter Lasse och är förståndshandikappad. Lasse är som en av guds mest förlorade fallfrukter. Tidens tand hos Mi-Go har gjort honom genomrutten av ingrodd ondska. Att ha iakttagit Mi-Gos operationer i medvetet tillstånd har satt djupa spår i hans själ. Saker som ingen levande varelse borde fått bevittna. Nu är upplevelserna kvar i Lasse och uttrycker sig genom de mest ondskefulla handlingar och tal. Dock inom ramen för vad han tillåts göra för Mi-Go.

Under scenariots gång kan han utnyttjas av dig till att väcka skräck, misstanke och så småningom även insikt i den verkliga världen hos spelarna. Det som sker i verkliga världen har ju även påverkan i drömvärlden och han kan därför användas som en slägga för att riva murarna till verkligheten. Den första gången Lasse gör entré är för att städa i cellen där karaktärerna är inspärrade. I drömvärlden tar det sig i uttryck på följande vis.

17

Trötta återvänder spelarna hem till barackerna för att få lite vila. Förhoppningsvis har de inte fastnat i vakternas visitation (om de gömmer prylar väl går det att ta sig förbi), fastnar någon förs vederbörande till läkarundersökning (se nedan). Väl hemma kommer någon av karaktärerna, företrädesvis någon som inte haft så mycket att göra eller verkar tycka att scenariot är tråkigt, drabbas av en liten incident. I den verkliga världen utnyttjar föreståndaren på Lingonbacken ett antal mer fysiskt kapabla, men ändå hjärntvättade patienter till att utföra städsysslor etc. En av dessa heter Lasse och är förståndshandikappad. Lasse är som en av guds mest förlorade fallfrukter. Tidens tand hos Mi-Go har gjort honom genomrutten av ingrodd ondska. Att ha iakttagit Mi-Gos operationer i medvetet tillstånd har satt djupa spår i hans själ. Saker som ingen levande varelse borde fått bevittna. Nu är upplevelserna kvar i Lasse och uttrycker sig genom de mest ondskefulla handlingar och tal. Dock inom ramen för vad han tillåts göra för Mi-Go.

Under scenariots gång kan han utnyttjas av dig till att väcka skräck, misstanke och så småningom även insikt i den verkliga världen hos spelarna. Det som sker i verkliga världen har ju även påverkan i drömvärlden och han kan därför användas som en slägga för att riva murarna till verkligheten. Den första gången Lasse gör entré är för att städa i cellen där karaktärerna är inspärrade. I drömvärlden tar det sig i uttryck på följande vis.

17

SL-Tips: Dessa effekter likt övriga incidenter bör användas för att ingjuta skräck och förundran hos spelarna, akta dig så att det inte blir komiskt. Fraserna bör naturligtvis vara sånt Lasse tycker och säger i verkligheten.

Någon gång under natten vaknar den spelare du har utsett av att han hör fotsteg, sen när det har lugnat ner sig och det är dags att sova igen hörs andtag alldeles nära han själv, nästan flåsande. Efter att spelaren reagerat på detta kommer lukten av tobaksrök (Lasse röker). Alla karaktärer har egna rum men alla som beger sig in till den drabbade personen upplever också detta. Senare kan även cigarett-röken få fysisk verklighet genom att plötsligt börja sippra ur någon spelares näsborrar eller mun. De känner då igen tobakslukten från tidigare. Under scenariots gång kommer Lasse att bli mer och mer påtaglig. De kommer att kunna höra hans ansträngda, kraftiga röst, se honom halvt om halvt likt ett spöke och när han talar kommer spelarna rationalisera det hela så att de kopplar hans röst till en kropp likt en slags temporär besatthet. Detta betyder att även en spelare kan bli besatt för en kort stund och förvrida ansiktet för att uttrycka Lasses ord. Koppla gärna samman det så att Lasse avbryter någon överordnad mitt i hans mening, med att säga något förvirrande som ”Jag finns”, ”Ni är fast!”, ”Snart är det din tur!” eller ”Era ruttnande kroppar luktar illa”, så att de missar mitten av meningen och gärna ställs mot väggen frågandes utan att veta vad samtalet egentligen berörde. De kan höra vakterna säga, från situationen, plötsligt osammanhängande makabra saker vid visitation osv.

18

SL-Tips: Dessa effekter likt övriga incidenter bör användas för att ingjuta skräck och förundran hos spelarna, akta dig så att det inte blir komiskt. Fraserna bör naturligtvis vara sånt Lasse tycker och säger i verkligheten.

Någon gång under natten vaknar den spelare du har utsett av att han hör fotsteg, sen när det har lugnat ner sig och det är dags att sova igen hörs andtag alldeles nära han själv, nästan flåsande. Efter att spelaren reagerat på detta kommer lukten av tobaksrök (Lasse röker). Alla karaktärer har egna rum men alla som beger sig in till den drabbade personen upplever också detta. Senare kan även cigarett-röken få fysisk verklighet genom att plötsligt börja sippra ur någon spelares näsborrar eller mun. De känner då igen tobakslukten från tidigare. Under scenariots gång kommer Lasse att bli mer och mer påtaglig. De kommer att kunna höra hans ansträngda, kraftiga röst, se honom halvt om halvt likt ett spöke och när han talar kommer spelarna rationalisera det hela så att de kopplar hans röst till en kropp likt en slags temporär besatthet. Detta betyder att även en spelare kan bli besatt för en kort stund och förvrida ansiktet för att uttrycka Lasses ord. Koppla gärna samman det så att Lasse avbryter någon överordnad mitt i hans mening, med att säga något förvirrande som ”Jag finns”, ”Ni är fast!”, ”Snart är det din tur!” eller ”Era ruttnande kroppar luktar illa”, så att de missar mitten av meningen och gärna ställs mot väggen frågandes utan att veta vad samtalet egentligen berörde. De kan höra vakterna säga, från situationen, plötsligt osammanhängande makabra saker vid visitation osv.

18

INCIDENT #4

Nästa dag kommer de att väckas av att det dunsar in en morgontidning genom deras brevinkast. (Handout)

Tidningen har inget mer konkret att göra med scenariot än att den är från karaktärernas tid innan bortrövandet och ytterligare en fingervisning om att allt inte riktigt står rätt till. Om spelarna är snabba kan de hinna se en budkille cykla iväg snabbt från huset och bort i mörkret.

Under dagen kommer ljusen i Herrgården att tändas (de har alltid varit släckta innan), som symbolisering att karaktärerna kommit i kontakt med sitt förflutna genom grävandet och därmed indirekt också kommit närmare verkligheten, som i drömvärlden symboliseras av Herrgården.

19

INCIDENT #4

Nästa dag kommer de att väckas av att det dunsar in en morgontidning genom deras brevinkast. (Handout)

Tidningen har inget mer konkret att göra med scenariot än att den är från karaktärernas tid innan bortrövandet och ytterligare en fingervisning om att allt inte riktigt står rätt till. Om spelarna är snabba kan de hinna se en budkille cykla iväg snabbt från huset och bort i mörkret.

Under dagen kommer ljusen i Herrgården att tändas (de har alltid varit släckta innan), som symbolisering att karaktärerna kommit i kontakt med sitt förflutna genom grävandet och därmed indirekt också kommit närmare verkligheten, som i drömvärlden symboliseras av Herrgården.

19

INCIDENT #5

Torsten börjar hitta minneslappar i fickan med jämna mellanrum som anknyter till hans beslut om att bege sig till Lingonbacken och ta reda på om det fanns någon sanning i det barnen sa.

Skriv ned dessa fraser och de du själv kommer på, på ett par tillknycklade pappersbitar så att det blir lite mer realism över handoutsen du stoppar i fickan på spelaren.

”Undersök herrgården” (syftar mer på första tankar efter samtalet med barnen)

”Be om att få se källaren” (syftar på stället där patienter förmodligen hålls inspärrade)

”Hoppas att de har rätt” (syftar på barnens misstankar)

”Glöm ej pistolen” (ifall det skulle visa sig vara sant)

”Ingen kommer att tro på mig ” (se ovan)

”Måste se det med egna ögon först”(se ovan)

INCIDENT #5

Torsten börjar hitta minneslappar i fickan med jämna mellanrum som anknyter till hans beslut om att bege sig till Lingonbacken och ta reda på om det fanns någon sanning i det barnen sa.

Skriv ned dessa fraser och de du själv kommer på, på ett par tillknycklade pappersbitar så att det blir lite mer realism över handoutsen du stoppar i fickan på spelaren.

”Undersök herrgården” (syftar mer på första tankar efter samtalet med barnen)

”Be om att få se källaren” (syftar på stället där patienter förmodligen hålls inspärrade)

”Hoppas att de har rätt” (syftar på barnens misstankar)

”Glöm ej pistolen” (ifall det skulle visa sig vara sant)

”Ingen kommer att tro på mig ” (se ovan)

”Måste se det med egna ögon först”(se ovan)

HÄLSOKONTROLL

Så fort någon enstakaste spelare begår ett brott mot ordningsreglerna, som Mi-Go enkelt kan iaktta, försöker kontakta andra arbetslag innan det är en timme kvar på scenariot eller Mi-Go helt enkelt får reda på att spelaren vet för mycket, så kallas hon in på hälsokontroll. Kallelsen är obligatorisk och kommer hon inte frivilligt omgående, så blir hon upphämtad av vakterna.

Hälsokontrollen är egentligen drömvärldens symbolik för en lyckad lobotomering eller allmänt experiment på karaktären. Då personens hjärna eller kropp tagit skada kommer hon tillbaka till gruppen lite senare utan öga, öra, tumme eller tom arm eller ben om de blivit riktigt jobbiga. De har också hjärntvättats med en förklaring för operationen. Det kan vara allt från att läkaren hade märkt att hon haft kallbrand i ögat till att det helt enkelt var fel på det och måste tas bort. Tänk på att Mi-Go inte har ordentligt hum på mänskligt tänkande eller anatomi, så förklaringen kan vara hur bristfällig som helst. Faktum är att ju fler luckor den har, desto mer kommer det leda till att gruppen fattar piken och anar oråd.

21

HÄLSOKONTROLL

Så fort någon enstakaste spelare begår ett brott mot ordningsreglerna, som Mi-Go enkelt kan iaktta, försöker kontakta andra arbetslag innan det är en timme kvar på scenariot eller Mi-Go helt enkelt får reda på att spelaren vet för mycket, så kallas hon in på hälsokontroll. Kallelsen är obligatorisk och kommer hon inte frivilligt omgående, så blir hon upphämtad av vakterna.

Hälsokontrollen är egentligen drömvärldens symbolik för en lyckad lobotomering eller allmänt experiment på karaktären. Då personens hjärna eller kropp tagit skada kommer hon tillbaka till gruppen lite senare utan öga, öra, tumme eller tom arm eller ben om de blivit riktigt jobbiga. De har också hjärntvättats med en förklaring för operationen. Det kan vara allt från att läkaren hade märkt att hon haft kallbrand i ögat till att det helt enkelt var fel på det och måste tas bort. Tänk på att Mi-Go inte har ordentligt hum på mänskligt tänkande eller anatomi, så förklaringen kan vara hur bristfällig som helst. Faktum är att ju fler luckor den har, desto mer kommer det leda till att gruppen fattar piken och anar oråd.

21

U PPLÖSNINGEN

SL-Tips: *Alla dessa kriterier hänger ihop och det är oerhört viktigt att spelarna själva kommer underfund med sakerna och inte blir knuffade i rätt riktning, för annars är det roligare att de helt enkelt misslyckas och blir kvarlämnade i drömvärlden tills de dör av Mi-Gos händer.*

22

Spelarna måste i princip uppfylla tre huvudkriterier för att kunna komma in i herrgården och därmed också ut ur drömvärlden. Det är att de dels skall ha grävt upp tillräckligt mycket av sitt förflutna att de börjat pussla ihop ett och två, att de börjat tvivla på den verklighet de nu befinner sig i och att de tagit kontakt med de övriga på basen.

Järngallren försvinner inte förrän samtliga gruvarbetare gemensamt tågar mot herrgården. Att göra detta innebär såklart också att rollspelsgruppen får uppsöka de andra grupperna. Den gruppen som uppsöker den andra gruppen är den som bestämmer var de träffas, för det är de aktiva personligheternas verklighet som blir den rådande verkligheten. Detta innebär att om grupp A bestämmer sig för att söka upp grupp B i sin barack och grupp B är i gruvan, så märker grupp B helt plötsligt att det ringer på dörren och blir förflyttade i tid och rum tillbaks till sin barack. Innan det är en timme kvar på scenariot kommer det att vara omöjligt att söka upp andra grupper pga att Mi-Go håller så sträng koll på alla deras

U PPLÖSNINGEN

SL-Tips: *Alla dessa kriterier hänger ihop och det är oerhört viktigt att spelarna själva kommer underfund med sakerna och inte blir knuffade i rätt riktning, för annars är det roligare att de helt enkelt misslyckas och blir kvarlämnade i drömvärlden tills de dör av Mi-Gos händer.*

22

Spelarna måste i princip uppfylla tre huvudkriterier för att kunna komma in i herrgården och därmed också ut ur drömvärlden. Det är att de dels skall ha grävt upp tillräckligt mycket av sitt förflutna att de börjat pussla ihop ett och två, att de börjat tvivla på den verklighet de nu befinner sig i och att de tagit kontakt med de övriga på basen.

Järngallren försvinner inte förrän samtliga gruvarbetare gemensamt tågar mot herrgården. Att göra detta innebär såklart också att rollspelsgruppen får uppsöka de andra grupperna. Den gruppen som uppsöker den andra gruppen är den som bestämmer var de träffas, för det är de aktiva personligheternas verklighet som blir den rådande verkligheten. Detta innebär att om grupp A bestämmer sig för att söka upp grupp B i sin barack och grupp B är i gruvan, så märker grupp B helt plötsligt att det ringer på dörren och blir förflyttade i tid och rum tillbaks till sin barack. Innan det är en timme kvar på scenariot kommer det att vara omöjligt att söka upp andra grupper pga att Mi-Go håller så sträng koll på alla deras

rörelser utanför gruvan.

Inuti herrgården är det betydligt varmare klimat, men alla golv är täckta av lik från barn, spädbarn, blod och inälvor och om spelarna fortsätter hittar de även liket från systemen.

Någonstans i huset kommer spelarna märka att de numera är små barn i tolvårsåldern som famlar framåt över högarna av lik. Låt dem leta sig fram i halvmörkret ett tag tills de kommer ner till nedersta källaren och sugs tillbaka i verkligheten genom sina rollpersonernas nyuppväckta ögon och chocken av att vakna upp i en pensionärs kropp på ett kallt obduktionsbord.



23

rörelser utanför gruvan.

Inuti herrgården är det betydligt varmare klimat, men alla golv är täckta av lik från barn, spädbarn, blod och inälvor och om spelarna fortsätter hittar de även liket från systemen.

Någonstans i huset kommer spelarna märka att de numera är små barn i tolvårsåldern som famlar framåt över högarna av lik. Låt dem leta sig fram i halvmörkret ett tag tills de kommer ner till nedersta källaren och sugs tillbaka i verkligheten genom sina rollpersonernas nyuppväckta ögon och chocken av att vakna upp i en pensionärs kropp på ett kallt obduktionsbord.



23

