

Aleksejevskaja *Ett Metro 2033-lajv*

Välkommen till Aleksejevskaja, ett kort lajv som utspelar sig i Dmitrij Glukhovskijs framtidsvärld “Metro 2033”. Denna korta introduktion är främst för dem av er som ej är bekant med Metro 2033, men innehåller också mer aktuell information som alla deltagare bör läsa.

Världen

Det är år 2033, och Moskva, större delen av Ryssland, och troligtvis resten av världen, ligger i ruiner efter ett atomvapenkrig som bröt ut 2013. Moskvas tunnelbanesystem, som från början byggts med just atomvapenkrig i åtanke, var den naturliga tillflyktsorten för de Moskvabor som hann sätta sig i säkerhet. De rusade alla ner i tunnelbanestationerna när larmet gick, de som hann innan de metroanställda enligt protokollet började stänga de hermetiska portarna som skiljer stationerna från ytan.

Livet i Metron är hårt, mörkt och klaustrofobiskt. De som lider mest är de äldre, de som minns Den Gamla Tiden. Många av er har inga andra minnen än från Metron, många av er har aldrig med egna ögon sett himlen eller smakat ett äpple, eller så var det så länge sedan att minnena känns överkliga.

Stationsstaterna

I Metron har olika fraktioner, småsamhällen, vuxit fram. Det största, och mest kända, kallas *Hansan*, och håller till på Ringlinjen. Hela Ringlinjen är en välbevakad, välsmord liten stat, och troligtvis den starkaste makten i hela metron. En annan mycket stor spelare i Metron är kommunisterna på *Röda Linjen*, som också fram tills nyligen låg i krig med Hansan. Andra kända fraktioner är t.ex *Arbatfederationen*, *Fjärde Riket* och *Polis* (som i “Metropolis”). Ni själva bor i det som kommit att kallas “*VDNCh-federationen*” [väh-däh-enn-cha], som består av stationen *VDNCh* och *Rizjskaja*, med den övergivna stationen *Aleksejevskaja* emellan. Alla dessa små stater och grupper har sina egna stationer (och tunnlar som sammanbinder dem), och handlar med varandra. För en ensam vandrare kan det vara mycket komplicerat att sig genom alla de olika vaktposterna och stationerna (t.ex kräver Hansan ett utfärdat pass för att få passera).

Handel i Metron är ofast ren byteshandel, men patroner används också på de flesta ställen som betalningsmedel.

Att leva i Metron

Hur överlever man då 20 år i Metron undrar du kanske? Som tur är var någon kvicktänkt nog på *VDNCh* när bomberna föll, och föste ner grisar, getter och hönor från paviljongerna där. På andra ställen i metron fick man också med sig kreatur ner, och dessa har sedan dess kärleksfullt fötts upp och föder nu stora delar av metron med kött, mjölk och ägg. En annan vanlig produkt är svamp, som ju inte kräver solsken för att växa. *VDNCh* är kända för sina svampodlingar, och framför allt det té som de gör av svampen, och som exporteras till hela Metron. De allra flesta lever dock på en ganska så knaper och enförmig kost.

El genereras på alla möjliga sätt; med vattenkraft där man kan, eller genom handvevade eller trampade generatorer. *VDNCh* är en mörk station, med endast den röda nödbelysningen påslagen. Strömmen används för att ladda livsviktiga batterier till strålkastare och ficklampor, eller för att driva verktyg och

maskiner.

Att gå upp till ytan gör ingen vettig människa. För det första måste man först öppna de hermetiska portarna som stänger stationen från ytan, och det görs bara på godkännande av stationsledningen. För det andra är ytan dödlig. Har man inte skyddsdräkt och gasmask kommer strålningen snabbt att ha ihjäl en, och solens strålar om dagen gör en blind. Och uppe på ytan sägs det att det finns fler hemskheter man behöver skydda sig mot...

De enda som ger sig upp till ytan är de som kallas *Stalkers*; härdade, brutala kvinnor och män som med fara för liv och lem packar på sig skyddsdräkter, hjälm, karbin och gasmask och ger sig upp på ytan för att hämta ned ved, böcker eller andra relikier från ytan. Stalkers varor är högt värderade och livsviktiga i hela metron, och de är därför mycket respekterade överallt. Ingen skulle bråka med en Stalker, och de tar sig fram varsomhelst, och de har historier, kunskap och nyheter från hela metron med sig. Men de är också tvära, bittra och sargade av sitt yrke, och det är med skräckblandad förtjustning man samtalar med dem.

Det okända

En viktig aspekt av livet i Metron är det okända. Nånting är annorlunda mot hur det var förr; tunnlarna kan göra en galen, och i mörkret ruvar monster. Det pratas om *huvudlösa mutanter*, och ni på VDNCh vet mycket väl att hemskheter finns; ni har problem med *De Svarta*, en fasansfull ras av människoliknande monster som gång på gång väller fram ur tunnlarna från *Botaniska Trädgården* och tvingar era vaktposter där att slakta dem till sista man. Det är allmänt känt att tunneln mellan *Rizjskaja* och *Prospekt Mira* är hemsökt av något som gör att ensamma vandrare försvinner eller tappar förståndet, likaså med tunneln mellan *Prospekt Mira* och *Sukharevskaja*. I Metrons mörker finns monster, och här kan allt hända.

Vardagen

Till vardags bor ni spelare antingen på VDNCh eller på *Rizjskaja*. Mellan de två stationerna finns en station som heter *Aleksejevskaja*. På VDNCh bor cirka tre hundra personer, något färre på *Rizjskaja*. På *Aleksejevskaja* bodde cirka hundra personer, tills för några månader sedan, då en enorm råttflock svärmade över stationen och bet ihjäl större delen av befolkningen, de som inte lyckades fly söderut till *Rizskaja*. Sedan dess har stationen varit släckt och övergiven, men med en ständig vakttrupp (kallad "råttpatrullen") på plats för att slå ihjäl eventuella råttor och för att tidigt varna VDNCh i norr eller *Rizjskaja* i söder ifall nya råttflockar skyntas. Vaktmanskapet är oftast tolv man, och kommer från både VDNCh och *Aleksejevskaja*, efter rullande schema.

Vanliga vaktposter, de som sitter i tunnlarna utanför era stationer, vaktar mot t.ex *De Svarta*, eller banditer, och är alltid beväpnade med karbiner och så vidare. Ni har inte sån tur, och dessutom vill man inte slösa patroner på råttor. Ni får nöja er med tillhyggen; rör, kofot, improviserade spjut och så vidare.

Att sitta vaktpost är något alla gör, enligt rullande schema. Ibland sitter ni på de riktiga vaktposterna utanför stationen, och ibland får ni sitta på *Aleksejevskaja*. Ni hatar att sitta på *Aleksejevskaja*; stället känns hemsökt och öde, och det är mörkt och fuktigt. Men å andra sidan slipper ni i alla fall vaktposten norr om VDNCh, där *De Svarta* kan dyka upp... Vakthållningen på *Aleksejevskaja* är enkel: Ni har en bakre vaktpost, och två främre poster. Främre posterna brukar ha tre man vardera, med sex man i den bakre posten. På posterna finns små lägereldar där ni sitter och pratar, spelar kort eller bara stirrar ut i

tunnarna. Då och då roterar ni från en vaktpost till en annan, vilket gör att ni ibland sitter på främre vaktpost och ibland bakre.

De flesta av er har troligtvis varit på Aleksejevskaja och vaktat innan, så det är inte helt okänt. Man sitter vanligtvis i 24timmars-pass, och när lajvet börjar så har ett sådant precis börjat, ni har varit där någon timme bara.

Kort om roller

De roller som hör till lajvet är skrivna helt könsneutrala. De har på framsidan av kuvertet två namn; ett kvinnligt och ett manligt. Vi arrangörer lägger oss inte över huvud taget i hur ni väljer att spela manligt/kvinnligt, så länge ni har en konsensus kring det hela i spelgruppen. Namnen som används är förnamn och mellannamn. När man tilltalar sina kamrater så är det med bäge namnen, eller smeknamn, efternamn är inte så viktigt.

Vi bryr oss heller inte om att vissa av rollerna sägs vara “gamla”, och så vidare. Du som spelare behöver inte vara äldre för att spela en sådan roll. Det här är lajv, där låtsas man.

Avrollning, pårollning och tech

Ni har tiden innan lajvet på er att rolla på, prata gärna om rollerna i resan på väg till lajvområdet. Väl på plats kommer ni bli tilldelade en rollspecifik mp3-spelare. Vi kommer synka så att alla sätter på sina mp3-spelare samtidigt. Efter lajvet kommer vi ha en kort stund för avrollning, innan ni åker tillbaka till Culturen. Vi kommer försöka filma lite, vill ni absolut inte synas på bild så säg till, så editerar vi bort er.

Fys och gruff

Detta är inte ett actionlajv, vi förväntar oss inte handgemäng mellan deltagarna. Men ta gärna i varandra om ni är bekväma med det, det är ett bra verktyg för att visa känslor. Alla tillhyggen är BARA rekvisita, och till för att slå rättor med.

Spökröster

Ni kommer alla att ha varsin mp3-spelare som startas samtidigt. De olika spelarna är rollspecifika, och innehåller utöver intro och utro även ett långt bakgrundsljudspår kryddat med diverse viskningar, ljudeffekter och inre dialog. Dessa ljud representerar de spratt hjärnan spelar en i Metron, när tunnelångesten kryper sig på eller när verkligheten blir skev, som den ibland blir på vissa platser. Hur du väljer att tolka rösterna är upp till dig - vissa av dem är ditt undermedvetna som pratar, andra är lösryckta tankar eller inbillade ljud. Och ytterligare några är Metron själv, som talar genom rören och sätter griller i människans huvud...

Lajvet börjar skarpt när intromusiken och en liten monolog klingar av, och lajvet är slut när outromusiken börjar.

Minnesanteckningar

- *VDNCh* - uttalas “väh-däh-enn-tja”, och betyder “Utställningen av den nationella ekonomins åstadkommanden”, och kallas ofta bara “Utställningen”.

- *Rizjskaja* - Uttalas ungefär “Rish-skaja”
- *Avstånd* - Mellan VDNCh och Aleksejevskaja, c.a **1400** meter tunnel. Mellan Aleksejevskaja och Rizjskaja, ca **1700** meter tunnel.