

Döden är en bra början

Konventsscenario till Gothcon 2014

Sanningen

Verkligheten är en lögn. Det finns 144 968 människor i världen. Resten av världen och människorna vi ser omkring oss är en kuliss som håller oss fångna. Bakom kulisserna döljer sig en större, mer skrämmande verklighet. Demiurgen förblindade oss och låste in oss i vårt fångelse för så länge sedan att vi har glömt vad vi egentligen är - Gudar. För att hålla oss i fångenskap hade han sina tjänare, Arkonterna, till hjälp.

Demiurgen tappade slutligen kontrollen över sitt fångelse. Han försvann och nu står hans tron tom. Illusionen faller långsamt sönder. Människorna börjar se den sanna världen bakom slöjorna. Där det mest fasansfulla blir verklighet, i tortyrkammare, på krigsskådeplatser och sinnessjukhus, rämnar illusionerna och vi ser genom lögnen.

Arkonten Malkuth-10 är en av Demiurgens tidigare tjänare som gjort uppror och försöker befria människorna. Malkuth-10 främjar städernas explosionsartade tillväxt, tvivelaktiga vetenskapliga experiment, våld, alierande teknologi och annat som kan få människorna att se genom illusionen.

Bakgrunden till scenariot är att Malkuth-10 vill öppna en permanent reva i illusionen. Rollpersonerna ska i Göteborg utföra en ritual som får illusionen att brista. Ritualen ska ske på Gothia Towers tak, som symboliskt kopplar samman Malkuth-10s palats i den sanna verkligheten med vår värld. Upptakten till ritualen är att hon genom tristess, meningslösa sysslor och förnedring ska få en utvald grupp människor som alla är nära gränsen - rollpersonerna - att bryta genom illusionen. Malkuth-10s första steg har varit att inrätta fas 3 av arbetslöshetsförsäkringen genom sina ställföreträdare på jorden och sedan få rollpersonerna att hamna där.

Karaktärerna

Karaktärerna är gudomliga varelser. De är på gränsen till att bryta igenom illusionen. Ju mer stressade de blir, desto mer manifesteras deras sanna, gudomliga krafter och desto oftare ser de igenom illusionen.

De första tecknen på att de ser igenom illusionen kommer att vara till synes slumpmässiga samband mellan telefonnummer, gatunummer, postnummer, födelsedatum, ett ip-nummer, en sidhänvisning i en bok, osv.

Deras krafter att kontrollera verkligheten börjar manifesteras genom att deras önsketänkande fungerar och blir sanning. Om någon uttrycker en direkt önskan t.ex. "hoppas vi kommer ut den här vägen" eller "kom igen, starta då, biljävvel!" eller "någon kanske har glömt en dörr öppen", kan du som SL låta önsketänkandet fungera och bli sant när det passar. Stegra det gärna mer och mer ju längre scenariot lider, i synnerhet efter scenen i den sanna verkligheten, Staden-00. Låt principen till en början vara att önskan blir uppfylld på ett "realistiskt" sätt. Om de är i en källare och någon önskar att de kommer hem, så kanske inte nästa dörr personen öppnar leder ut från garderoben i deras lägenhet. Det kanske snarare är en trappa upp ur källaren. Det kan bli mer uppenbart övernaturligt ju längre in i scenariot de kommer där verkligheten faller sönder – till sist existerar knappt tid och rum i någon mening vi känner för rollpersonerna.

Scenariots ryggrad

Den här delen innehåller en kort översikt över alla delar i scenariot. Scenariot börjar med tre stycken scener där spelarna får uppleva arbetsmarknadsåtgärden fas 3. I de första två scenerna tilldelas de olika karaktärer. I den sista scenen får de sina vanliga karaktärer och scenariot börjar.

Efter fas 3-förmiddagen går de på lunch. Där blir de antastade av en gammal klasskamrat till Robin. Här är också första möjligheten för Billie att hämta ut paketet från sin bror. När de återvänder, är fas 3-byggnaden helt tom, sånär som på en bit av en forskningsrapport.

Här öppnar sig två olika vägar för rollpersonerna. De kan åka till fas 3-chefens hemadress i Örgryte eller åka till den gamla klasskamratens hem. Hos fas 3-chefen träffar de en människa i upplösning och psykos. Hos klasskamraten hittar de *klasskamratens ritualbeskrivning*, ledtrådar till Kicki och ledtrådar till skolan.

Häremellan kommer rollpersonerna eventuellt att skiljas åt och sova. Nästa betydelsefulla scen är den gamla nedlagda skolan. I den här scenen tar sig rollpersonerna in i Robin och Klasskamratens gamla skola. Där tar de sig ner i dramakällaren där Robins mörka hemlighet utspelat sig, och hittar *de svarta ljusen* och *kåpan* till ritualen.

På väg därifrån blir rollpersonernas bil fjärrstyrd och nerkörd i ett parkeringsgarage, där en nefarit väntar på dem och kräver att de lämnar över ritualbeskrivningen, kåpan och de svarta ljusen.

Oavsett hur de tar sig från parkeringshuset, hamnar de i Staden-00. Där behöver de först ta sig upp ur en övergiven spårvagnstunnel och ut i ett ruinlandskap. Här hittar de *masken*. Här börjar även alla direkt uttryckta önskningar uppfyllas tydligt.

När de återvänder till vår verklighet efter Staden-00 är det skymning. De är utmattade. Skymningen tar aldrig slut efter detta. Qing i synnerhet börjar se de allra flesta människorna som ur fokus, eller som tvådimensionella klippdockor när han går förbi dem. Vissa är apatiska och okontaktbara. De riktiga människorna (ett par stycken i hela staden), beter sig normalt men märker inget av att illusionen rämnar. När de kommer in i centrum på staden igen, där illusionen fortfarande är tätare, verkar det vara något mer normalt. Allt förmedlar en känsla av trängande angelägenhet att agera.

Härefter behöver rollpersonerna göra tre saker: skaffa ett altare av bohusgranit genom att stjäla en gravsten, hitta en glasdolk och hämta Sanningssägaren, Kicki Falk, att offra.

De utför sedan ritualen på Gothia Towers tak. Om de gör rätt, får de en slutscen där de faller ner, Göteborg förvandlas till Staden-00 och de bryter genom en vattenyta, omgivna av ett väldigt palats av glas och stål på andra sidan, i den sanna verkligheten. Om de gör något väsentligt fel i ritualen (t.ex. offerar fel person, ingen av deltagarna hoppar) misslyckas den, polisen kommer upp på taket och rollpersonerna blir inlåsta på rättspsyk.

DEL 1 – Fas 3

Scen: Intervjua pensionärer om deras dag

Scen: Vika lådor

Scen: "Presentations-lek" och intervjuer.

DEL 2 – Ledtrådarna och verkligheten rämnar

Scen: Lunch i Nordstan

Scen: Fas 3-chefens hem

Scen: Paketet från Billies bror

Scen: Den gamla klasskamratens hem

Scen: Skolan

Scen: Bilen kör ner i parkeringshuset

Scen: Staden-00

DEL 3 – De sista ritualverktygen

Scen: Gravskändningen

Scen: Hämta Sanningssägaren

Scen: Ritualen

DEL 1 – Fas 3

Scen: Intervjua pensionärer om deras dag

Den första scenen är en ”uppvärmning” där en av rollpersonerna, Qing, genomlever ett fas 3-uppdrag. En entreprenör har lyckats hyra ett lager med några telefoner och kammar hem storkovan på den ersättning hen får av att förvara fas-3 deltagarna där. Då dessa ska ha uppgifter har de fått i uppdrag att sitta och ringa pensionärer och fråga om deras dag, något som ska antecknas på polska skrivmaskiner som köpts in på restlager.

Beskriv lite kort miljön och låt scenen starta med att Qing tar sig an sin första intervju.

Scenen slutar med att Qing blir klar med den näst sista intervjun, lägger på luren och till sin förvåning hör telefonen ringa. Då hen svarar är det Kicki som ringer (låt den siste spelaren avgöra vad som sägs).

Du kan avsluta med att berätta att projektet lades ner efter ett par månader.

Scen: Vika lådor

Den andra scenen innehåller ett gäng olycksdrabbade stackare som ska vika lådor som de sedan ska vika upp igen. Man utgår från 100 A4 i kartong som man när man väl gjort lådor (med lock) av allihop vecklar ut och lägger på hög igen. Scenen startar med att alla sitter och viker i ett väl upplyst men ack så fönsterlöst rum. Om situationen blir för våldsam stormar väktare in och pepparsprejar deltagarna, annars kan du bryta när du tycker scenen har mjölkats på all potential.

Scen: ”Presentations-lek” och intervjuer.

Det här är den första scenen med alla rollpersoner samlade. Gå en runda runt bordet och låt alla beskriva sitt utseende. Om spelarna är väldigt frågvisa om rollernas kön kan du hänvisa till att de får gå på informationen som finns på Pappret (de bestämmer med andra ord själva).

När det passar kan du läsa följande stämningstext (t.ex. innan den sista rollpersonen går in i rummet):

Korridoren sträcker sig till synes ändlöst. Du hör viskningarna bakom de stängda dörrarna, alla utför sina tröstlösa sysslor. I telefon, var och en för sig i ett rum, bortkopplade från alla andra. Du skulle kunna lägga dig ner här i korridoren och ligga kvar utan att någon märker det på flera timmar.

Fas 3-ledaren är Annika Strand, en kvinna i mitten på 30 som gillar att prata men är usel på att lyssna. Hon jobbar som konsult och har flera grupper inbokade i vad hon kallar ”förädling av individuellt humankapital”. Kläderna är dyra men diskreta (kavaj och märkesjeans) och föraktet för den deltagare som inte underkastar sig reglerna

döljs med svårighet. Alla deltagarna får hennes visitkort med företags- och hemadress i Örgryte där hon satt upp en firma i sitt flådiga föräldrahem (föräldrarna har flyttat till semestervillan i Spanien). Hon betonar att det går bra att ringa henne när som helst. Då Annika vill ha en fin relation till "sina" deltagare är hon aldrig öppet otrevlig, men har inga problem att, med ett leende, påpeka att en deltagare som inte följer instruktionerna blir av med sin ersättning.

Annika påpekar att det är viktigt med kommunikation och kör sedan på. Det första är en presentationsövning: Deltagarna säger sitt namn och en egenskap de har som börjar på samma bokstav som deras förnamn. Man ska även göra en rörelse till egenskapen (spela sittande eller stående efter vilken grupp du leder). Annika börjar med "Annika - Aktiv" följt av en high-five-liknande rörelse. Därefter ska var och en av deltagarna upprepa alla namn + egenskaper + föregående rörelser innan de gör en egen. Den sista har således 5 personers samlade verk att ta hänsyn till innan sitt eget.

Skulle scenen kollapsa av att RP inte fixar övningen kan du starta om en gång (byt håll). Gå därefter vidare till intervjufrågorna.

Intervjun går ut på att deltagarna ska intervjua varandra (vid udda antal spelare får en intervjuas av Annika). Intervjufrågorna är minst sagt underliga men Annika har fått tydliga order och propsar på att de besvaras så gott det går. När scenen känns klar av att intervjuerna är klara eller att någon av deltagarna börjar vägra för mycket så är det dags för lunch och scenen bryts.

DEL 2 – Ledtrådarna och verkligheten rämnar

Scen: Lunch i Nordstan

I den här scenen går rollpersonerna på lunch och blir antastade av en person som blir hämtad av polisen. Han visar sig senare vara en gammal klasskamrat till Robin. Rollpersonerna får *klasskamratens ritual*. När de går tillbaka efter lunchen är fas 3-stället tomt. De kan där hitta *forskningsassistentens rapport*.

När rollpersonerna kommit ut från Fas 3-verksamheten på lunch befinner de sig i Nordstan. Nordstan i Göteborg vid lunch är en tjock, myllrande människomassa. Rollpersonerna får snart huvudvärk och känner sig utmattade. De behöver hitta någonstans att äta. Det finns en mängd ställen att välja på: alla vanliga snabbmatsställen, en källare med flottig panpizza, flera glaskuber med mackor och sallad i plastburkar, ett "italienskt" ställe med rutiga dukar uppe på balkongen på andra våning.

En stund efter att rollpersonerna fått in sin mat kommer en man springande genom folkmassan. Om de sitter på balkongen på andra våning kan de möjligen se honom i förväg, annars är det i princip omöjligt. Han kommer fram till deras bord med andan i halsen och tittar på alla. När han känner igen Robin säger han hans namn, greppar tag i hen och börjar svamla osammanhängande: "Robin! Herre vad jag letat efter dig, okej, det här måste gå snabbt nu, de är redan efter mig vet jag, jag har allt du behöver veta, det är viktigt..." - och så vidare. Om rollpersonerna såg mannen komma springande, lade de eventuellt märke till två poliser också. De två poliserna kommer nu fram och lägger varsin hand på mannens axel. Han stelnar omedelbart till och tystnar. Han är uppenbart livrädd men vågar inte göra något annat än följa med. Poliserna uppmärksammar inte rollpersonerna över huvud taget.

Tilltalar rollpersonerna poliserna kommer den ena nicka åt dem och säga "Inga problem här, vi tar hand om det här nu", eller något annat intetsägende. Poliserna är två omänskliga tjänare till Geburah-5, den obarmhärtiga, straffande rättsskipningens princip. De kommer att gå därifrån med klasskamraten som totalt underkuvats av deras betvingande aura. Om rollpersonerna envisas, kommer poliserna att säga åt dem att gå och sätta sig, ingenting har hänt, det finns inga problem här, väldigt bestämt. Om de börjar slita i dem eller blir fysiska kommer de råstarka poliserna ge dem en batong direkt. Blir det fullt handgemäng kommer klasskamraten ändå att "försvinna i folkvimlet" och ur vår verklighet.

Efter en stund inser Robin att det där var en gammal klasskamrat, Jörgen Gustavsson. De brukade hänga en del under högstadiet, men det hela är rätt dimmigt. I sin tygkasse hittar hon en teckning på ett papper, *klasskamratens ritual*.

Läs upp följande stämningstext när det passar (t.ex. när de går ut från Nordstan):

En våg av kött väller ur Nordstans öppna portar mot Brunnsparken, som ett öppet sår i verkligheten. Regnet faller stadigt. Människornas ansikten är täckta av stripigt, blött hår och ser nästan omänskligt förvridna ut av kölden och vätan. Ansiktena som döljer sig bakom paraplyerna är lika blanka som vattendropparna på det svarta, syntetiska tyget. Alkoholisterna har släpat sig in i Kompassen och står och huttrar. En blöt stank värker hål i huvudet på alla som passerar.

När de återvänder till Fas 3-stället efter lunchen är lokalen helt tom. Det är, kort sagt, som om någon packat ihop allting på fyrtiofem minuter och försvunnit - fast det ser ut att ha varit tomt länge. Om de letar hittar de *forskningsassistentens rapport*, som ligger på golvet vid en kvarbliven skrivare som en av karaktärerna använt vid ett tillfälle.

Om de försöker ringa polisen för att fråga efter klasskamraten, meddelar polisen naturligtvis att de inte tagit in personen de frågar efter eller att de haft något ingripande i Nordstan vid den angivna tidpunkten.

Scen: Fas 3-chefens hem

I den här scenen kommer rollpersonerna hem till Fas 3-chefen medan hon försöker ta livet av sig. De hittar även *dolken* (eller vad som kan användas som den), även om de ännu inte vet om att det är den.

Fas 3-chefen, Annika Strand, bor i en stor villa i Örgryte i östra Göteborg. Det är ett fint område, med fina hus och fina människor. På uppfarten står en silvergrå Mercedes 300 SL, en diskret och mycket dyr bil som tillhör Annikas far. Huset ligger i ett villaområde på en lugn gata utan mycket rörelse. Huset är i vit puts i två våningar med stora fönster. Ut mot gatan finns en garageuppfart och en liten gräsplätt. En gång leder till en ståtlig trädgård på baksidan som är omgiven av höga häckar mot grannarna och öppet ut mot en skogsdunge bakom.

Om rollpersonerna ringer på händer ingenting. Går de in på baksidan står ena skjutdörren till den stora, helt inglasade altanen på glänt. De kommer in i matsalen som domineras av en öppen spis och ett väldigt matsalsbord i ljust trä. Allt är vitt, behagligt och öppet. Glassplitter från en sönderslagen ljusstake ligger på golvet vid den öppna spisen. Ropar de, hörs inget svar.

Går de längre in finns en bred korridor in till ett kök. I korridoren ligger ett par långa femtumsspikar. I köket är städskrubben och en verktyglåda utriven på golvet. I övrigt är allt i ljus björk och vitt tyg med mycket avställningsytor tack vare en köksö i mitten av rummet.

Så fort de öppnar dörren till trappan hör de ljud uppifrån. Någon försöker kväva sin gråt och utstöter små stön. I ett rum på övervåningen som vetter ut mot skogsdungen med fönster från golv till tak sitter Annika Strand fast i väggen. En ganska stor pöl med blod har spritt sig under hennes fötter, som är fastspikade i golvet. Hennes vänstra arm sitter i väggen med en av femtumsspikarna genom underarmen. Hon försöker förgäves med sin högra arm med hammaren sträcka sig efter en avlång

glasbit med tejp i ena änden (ljusstaken från undervåningen) som ligger utom räckhåll.

När rollpersonerna kommer in, är all hennes tidigare käckhet som bortblåst. Hon vädjar mycket bestämt att RPs ska räcka dolken till henne så att hon kan "slutföra det". Annika vet inte vad som har hänt med fas 3-lokalen, men hon vet att de hon tagit order av – det var ju bara affärer, precis som fas 3-ersättningen för deltagarna – håller på med någonting långt bortom vad hon förstår. Hon vet bara att det är någonting fruktansvärt, och att hon måste göra bot för sina synder.

Ringer de en ambulans kommer den snabbt, åtföljd av en polisbil. De förbinder hennes sår på plats och lägger henne med polisens hjälp på en bår. De är väldigt sakliga och har uppenbart varit med om liknande saker förr, även om omständigheterna kanske är lite ovanliga. De förklarar att hon verkar ha en akut psykos.

Om rollerna försöker ringa Annika, kommer första gången signaler gå igenom innan ett telesvar går igång, därefter går telefonsvararen igång direkt utan någon signal. Hon har stängt av sin telefon inför att korsfästa sig.

Scen: Paketet från Billies bror

Billie har med sig en paketavi som han fick på posten för ett par dagar sedan. Paketet, som visar sig vara från Billies bror i Kumla-bunkern, innehåller *brorsans ritualbeskrivning*.

Om rollpersonerna vill besöka Billies bror som har skickat det märkliga paketet med ritualbeskrivningen så sitter han i Kumla-bunkern. Det finns egentligen ingen besökstid inom överskådlig framtid, därmed är ett telefonsamtal att föredra.

Om någon ringer anstalten på förmiddagen är det inte svårt att få till ett samtal efter lunchen, alternativt på kvällen om man ringer senare. Brodern, Conny Fjordnäs, säger inte så mycket. Han kallpratar lite om ungdomens glansdagar och återkommer hela tiden till "att han har det bra här inne, där han är skyddad". Han medger att han skickat ritualen men säger inte vad den är till för mer än att "det är vad jag har kunnat forska fram, med hjälp av Ärkedemonerna". Han kommer kryptiskt lägga till "fängelset finns lika mycket utanför murarna som här, ni är lika fångna som jag". På frågor om verkligheten eller illusionen – han har pratat om sin världsbild med Billie tidigare – kommer han svara någonting i stil med "allt är en illusion, människan är ingenting... ingenting och allt". Det sista han säger innan samtalet slutar (eventuellt av att han lägger på) är "det har börjat".

Om verkligheten har börjat rämna när rollpersonerna ringer, kommer Conny att vara upphetsad, och med den stålsatta glädjen hos en vansinnig upprepa "det har börjat" flera gånger under samtalet. Skulle rollpersonerna få idén att besöka Conny när verkligheten börjat rämna, tiden börjat upplösas och långa resor kan gå omöjligt fort, händer följande: Hela Kumla-fängelset är ett brinnande koncentrationsläger där verkligheten fallit sönder. Ändlösa korridorer med tortyrkammare där Geburah-5s tjänare utdelar omänskliga straff och permanenta öppningar till arkontens palats i den

sanna verkligheten. Conny sitter i sin cell långt ner i bunkern, vars väggar och dörr han täckt med ockulta skyddssymboler i sitt eget blod för att hålla Geburah-5s tjänare borta.

Scen: Den gamla klasskamratens hem

I den här scenen kommer rollpersonerna hem till Robins gamla klasskamrat, Jörgen Gustavsson, som antastade dem på lunchen. Här hittar de *Sanningssägarens personnummer*, *klasskompisens ritualbeskrivning* och bilder på den nedlagda skolan där Jörgen och Robin gick i högstadiet.

Lägenheten ligger i Gamlestan, en tio minuters spårvagnsfärd från Centralen och Drottningtorget. Efter en promenad genom ett bostadsområde med tvåvåningshus finns en trappuppgång som leder till lägenheten. Lägenheten ligger på andra våningen med en loftgång. Bredvid dörren finns en smal glasruta som släpper in ljus i lägenheten från takfönstret i trappen.

Rollpersonerna behöver ta sig in i lägenheten. Det finns några olika sätt att ta sig in: Fönstret på baksidan kan stå på glänt och någon kan klättra uppför stupröret och öppna dörren inifrån. Om de ringer på hos närmaste granne är det en senil gubbe som ger dem nyckeln om de säger att de är Jörgens vänner. Om de krossar fönstret bredvid dörren kan någon enkelt öppna den, men det finns naturligtvis en stor risk att någon hör det, beroende på vilken tid på dygnet det är och vem av grannarna som råkar vara hemma. Dörren kan vara av en gammaldags typ som är vanlig på kontinenten, som är enkel att öppna om den inte är låst med nyckel genom att sticka in något smalt i dörrspringan och rucka. Eller så kan det helt enkelt ligga en nyckel under dörrmattan, eller så har Klasskompisen glömt låsa dörren.

Lägenheten har två rum och kök. Det ligger en toalett direkt till vänster, ett litet kök andra dörren till vänster, ett sovrum direkt in till höger, och ett vardagsrum/arbetsrum längst in till höger.

Sovrummet är en liten sovalkov. Det ligger ett par hörlurar, en mp3-spelare och ett par små vita halvsfärer som vid en närmare titt visar sig vara en pingisboll som delats på mitten. Det finns ingen taklampa, men om man tänder lampan på nattduksbordet sprider den ett rött ljus. Den har en röd plastfilm över sig. I nattygsbordslådan ligger fler plastfilmer i andra färger. Mp3-spelaren innehåller tre album: "Binaural Meditation", "Sluta röka nu!" och "Astral Plane Fortitude".

Köket är litet med standardutrustning och ett fönster längst in med ett litet bord och en stol. Det viktigaste i köket är en post-it-lapp på kylskåpsdörren med Sanningssägarens personnummer. Det är emellertid skrivet som ett telefonnummer: 0130-54 21 19 (se handout). Jörgen har klippt sönder telefonkataloger från 1951 i en divinationsritual för att på ockult väg hitta rätt person att offra. Han har dock inte som han trott fått fram ett telefonnummer, utan offrets personnummer. Numret går till en familj i Åtvidaberg, där den som svarar är väldigt trött på tjuvringningar från en idiot i Göteborg som "svamlar om någon jävla Sanningssägare".

Vardagsrummet är belamrat med en mängd underliga prylar. Tydligast är en hög pelare av papp med utskurna hål som står i ett hörn. Den sitter på en vinylspelare och en lampa sitter i den. Robin känner igen den som en Dreamachine (man sätter på lampan, slår på vinylspelaren och sätter sig ner framför den och blundar – det rytmiska blinkandet framkallar visuella hallucinationer). Bredvid den ligger en hög med små remsor utskurna ur tre telefonkataloger från 1951 och fyra rutade kollegieblock fyllda med siffror. Siffrorna är skrivna med en blå kulspetspenna och vissa siffror är inringade med en röd kulspetspenna. Om någon tittar efter det, märks att de inringade siffrorna alltid är 0, 1, 2, 3, 4, 5 eller 9. I blocket längst upp i högen är endast tio sidor ifyllda. Den sista sidan med siffror avslutas i siffrorna 0 1 3 0 5 4 2 1 1 9, som är inringade med rött bläck - dvs. samma siffror som på post-it-lappen på kylskåpet.

På väggen sitter en stor, utskriven karta över Gothia Towers i sektion, och bredvid den en stor utskriven karta över taket – det står dock inte uttryckligen att det är Gothia Towers på någon av dem. En mängd anteckningar är kladdade på båda utskriftena. En hel vägg kring arbetsbordet är täckt med tidningsurklipp, bilder, svartvita fotokopior av böcker (både tryckta och handskrivna), ett flertal fotografier på photoshoppade molninformationer. Tidningsurklippen är om nedläggningen av Nederåsskolan i västra Göteborg. Flera av fotografierna är också på en skola.

På golvet ligger en klasslista från femman. Jörgens och Robins nummer i listan är markerade, 3 respektive 7. Bredvid ligger även en gammal choklad-julkalender där de två luckor som motsvarar deras nummer på klasslistan är borta (Jörgen har ätit dem precis innan han gick hemifrån under en operation för att på ockult väg få reda på var Robin befinner sig). Resten innehåller gammal vitnad blockchoklad. Om de vill använda chokladen till någon form av ockult ritual, så fungerar det naturligtvis.

I bokhyllan står böcker av bland annat John Lilly (*Programming and Metaprogramming in the Human Biocomputer: Theory and Experiments*), Katherine Hayles (*How we became Posthuman*) och DVD-filmer av Terence McKenna (*Alien Dreamtime*).

I en mapp som ligger på skrivbordet, ovanpå laptopen, ligger fler artikelurklipp om Nederåsskolan som privatiserats och ett antal år senare gått i konkurs.

På datorn finns en stor, krypterad fil som verkar innehålla nästan allt på datorn. Den är lösenordsskyddad (ingenjören konstaterar att det inte går att knäcka den under överskådlig tid utan lösenordet). Det ligger en mapp som heter "Nederåsskolan" med ett fyrtiotal fotografier från de tre senaste månaderna på skolan. Det finns även ett textdokument som heter "anteckning.rtf" på skrivbordet. Där står en mening: "sanningssägaren är 63 år, INTE 51".

Scen: Skolan

I den här scenen tar sig rollpersonerna in i en gammal nedlagd skola, tar sig ner i dramakällaren där Robins mörka hemlighet utspelas, och hittar *de svarta ljusen* och *kåpan* till ritualen.

Efter att spelarna har besökt den gamla klasskamratens hem bör det vara tydligt för dem att de behöver ta sig in i den nedlagda skolan. Den nedlagda skolan ligger i en förort, på andra sidan gatan från ett stort område med miljonprojekt i tre våningar. Bakom skolan ligger en grusplan och ett skogsparti.

Det första hindret är att ta sig in i skolan. Rollpersonerna kan slå sönder ett fönster eller bryta sig in. Om en granne eller förbipasserande hör något, kommer de troligen anta att det är några ungar som klirrar rutor. Om en granne däremot ser ett antal vuxna personer klättra in i skolan, är det troligt att denna antar att de är uteliggare eller narkomaner och ringer polisen. Om Robin uttrycker en önskan om det, kommer en dörr de känner på vara upplåst, ett fönster sönder eller liknande.

När de tagit sig in i skolan, kommer de att behöva leta runt för att hitta ner i dramakällaren och innan dess hitta nyckeln till dramakällaren. Nyckeln, med påskriften K.10, hänger i den gamla vaktmästarexpeditionen som ligger i korridoren till höger om huvudingången. Där finns även en fungerande ficklampa.

Läs upp följande stämningstext vid ett lämpligt tillfälle (till exempel när de hittat nyckeln till dramakällaren, eller står vid skolans huvudingång):

En gång var den här platsen full av liv. Man kan ana springande barn och stränga vuxna som slitit ner stegen i stentrapporna. Nu ligger damm och lossnat murbruk på golvet. Ett nerslitet lysrörsarmatur ligger på golvet. Hopplösheten är nästan befriande. Klonk, klonk, klonk, ett metalliskt ljud ekar. En uteliggare? Kanske bara ett söndrigt fönsterbleck som slår i vinden?

I kulvertarna under skolan ligger den gamla dramakällaren. De kommer dit genom att gå ner i källaren som är något varmare än resten av skolan och öppna en ståldörr med en skylt med texten K.10.

Långt ner i kulvertarna finns även skolans gamla vaktmästare och hans personliga purgatorium. Efter att vaktis dog hämtade en nefarit honom och skapade ett helvete enbart för honom. Där har nefariten torterat vaktis genom att gång på gång utsätta honom för alla brott han någonsin begått och all skam han upplevt, så att han ska glömma all känslomässig anknytning till sitt liv som människa. Purgatoriet finns någonstans bortom illusionen i kulvertarna under skolan. Eoner av tid har förflutit för vaktis och efter tortyren är han knappast mänsklig längre. Han agerar på de mest basala minnen han har kvar av sitt forna liv och kommer att agera som om rollpersonerna är elever som inte får vara där.

När de kommer till den gamla dramakällaren kan du läsa följande stämningstext:

Stålporten glider långsamt upp. Gnisslet från gångjärnen övergår till ett tungt skrik när metallen skrapar mot betonggolvet. Ett ensamt eko hörs långt bort i en kulvert. En ljuskägla från en av era ficklampor spelar över rummet. Några stolar står riktade bort från dörren. Några kvarglömda dramautklädnader ligger spridda över golvet. En pudrad peruk, en lång svart kapp. Några färgglada hopprep. En trälåda med lufthål. En tryckande känsla av regler som behöver följas.

Rollpersonerna kommer att få en kort stund att undersöka rummet innan de hör främmande ljud från kulvertarna längre ner, som visar sig vara vaktis. Han kommer att skälla ut dem (han kan högst säga ett par ord som han upprepar) och försöka jaga bort dem. Om spelarna inte går därifrån efter vaktis otydliga utskällning kommer han att försöka fysiskt slänga ut dem. Om det kommer till handgemäng, kommer vaktis slåss med de verktyg han har till hands, dvs. skruvmejsel, hammare och tång. Om man slår honom kommer det knappt att påverka honom, förutsatt att man inte i princip bryter ryggraden eller motsvarande på honom och han inte längre kan röra sig. Leksakerna som ligger i rummet är effektiva som verkliga vapen mot vaktis. Hopprepet är som en oxpiska, krattan och spaden är som knivar. Dessa kommer att skrämma vaktis och han kommer att springa ner i kulvertarna igen. Kulverten han kommer ifrån lutar skarpt ner. Försöker de jaga honom blir det väldigt snabbt varm, och efter en sväng till höger i en ny mörk kulvert är den torra hettan så överväldigande att rollpersonerna inte kan fortsätta.

Annars kan de försöka slänga ut vaktis ur rummet, låsa dörren och undersöka rummet medan vaktis bankar på ståldörren. Han kommer att banka en stund, sen plötsligt tystna. Lyssnar man då, hör man vaktis gny och skrapa på dörren i några ögonblick innan det blir helt tyst. Vaktis är borta när de öppnar.

Dramarummet ser ut att vara en lek-domstol. Där står ett par stolar som åhörarplatser, en plats för en åtalad och en plats för åklagare. I mitten står en "domarbänk" - en skolbänk med en domarklubba i plast. På golvet ligger "tortyrredskap": ett hopprep med ena handtaget avskuret, en plastkratta med spikar fastsmälta, en vässad plastspade. I ett hörn står en trälåda med lufthål, stor nog för ett barn. Den är tom, sånär som på torra rester av vad som skulle kunna vara avföring och en svag doft av ammoniak.

Scen: Bilen kör ner i parkeringshuset

I den här scenen blir rollpersonernas bil fjärrstyrd och nerkörd i ett parkeringshus, där en nefarit avkräver dem ritualinstruktionerna.

Den här scenen sker när rollpersonerna sitter i bilen på väg från skolan. Brus bryter in på radion då och då. Om de byter kanal fortsätter bruset. Efter ett par gånger hör de en röst. Om de lyssnar eller höjer volymen, hörs en anonym röst med metallisk klang genom bruset: "Adam Bertil, Adam Bertil, Quintus Caesar här. Objektet svänger upp på motorvägspåfarten söderut." Rösten bryter in i det normala radioprogrammet, som en kommunikationsradio. Positionsangivelserna upprepas och fortsätter oavsett vilken kanal som rattas in. För varje gång blir det svårare för föraren att styra ratten, pedalerna eller växelspaken. Dörrarna går inte att öppna och glasen går inte sönder oavsett hur hårt man slår på dem. Strax utanför stadskärnan svänger bilen plötsligt och tvärt till höger, ner i ett underjordiskt parkeringshus. Motorn dör och bilen rullar sakta in i mörkret, med varselljusen på.

Från mörkret kliver en person ut cirka tjugo meter framför bilen. Det är en nefarit (se nedan). Det enda rollpersonerna ser är ett par fötter och änden på en svart plastrock i ljuskäglan från bilens varselljus. Nefariten väntar på att någon kliver ur bilen, eller om

ingen gör det talar den (och hörs genom bilfönstren) ändå. Den vill att rollpersonerna ska överlämna instruktionerna.

Rollpersonerna har några olika valmöjligheter. De kan lämna ifrån sig instruktionerna. Om de hämtat ut paketet från brodern, kan de lämna en instruktion och ha kvar den andra och nefariten kommer att vara nöjd och gå därifrån. Nefariten kommer att titta på instruktionen en kort stund, sedan fattar den eld i dess händer. De kan vägra, och då kommer den att först hota och sedan försöka ta instruktionen med våld. De kan önska att bilen fungerar igen (då kommer den att göra det) och försöka köra därifrån eller köra på nefariten. Den kommer då oavsett att jaga efter dem till fots och hålla jämna steg.

Så fort bilens strålkastare slås på ser de varelsen: Nefariten ser ut som en människa utan hud, med ett grinande, läpplöst ansikte. Den har en långrock i svart, glänsande plast. Den lämnar små kletiga fläckar av blod och var efter sig som rinner som ett spår efter den där den varit.

Oavsett om de åker upp eller ner med bilen, kommer de att komma ut i Staden-00 när de lämnar parkeringsgaraget.

Alternativ: Om rollpersonerna skulle välja ett annat färdmedel som buss eller spårvagn, anpassa scenen till det. Om de tar en spårvagn, slår vagnen om till "Ej i trafik" och åker till en vagnhall utan att stanna på vägen. Eventuella andra passagerare är apatiska och okontaktbara. Vagnen rullar ner i en tunnel under vagnhallen och scenen utspelar sig där istället. De hamnar då i Staden-00s underjord, i en tunnelbanetunnel i scenen efter. Om de tar bussen sker samma sak, fast bussen åker in i ett bussgarage istället.

Bakgrunden är att nefariten från skolan vill ha ritualinstruktionerna och ha tillbaka ljusen som är stöpta av vaktis kroppsfett. På samma sätt som rollpersonerna inte kan promenera in i nefaritens purgatorium eller den sanna verkligheten hur som helst, kan inte nefariten komma till vår verklighet hur som helst. Nefariten har nu istället styrt rollpersonerna till den sanna verkligheten, där den fritt kan befinna sig. Nefariten vill nu självklart ha ritualinstruktionerna som bara en riktig människa kunnat samla ihop för att den vill skapa en väg för sig själv att fritt kunna vandra mellan världarna.

Scen: Staden-00

Rollpersonerna hamnar i den sanna verkligheten, Staden-00 när de ska ta sig ur parkeringsgaraget. Här kommer de att hitta ritualverktyget *Masken*.

Oavsett vilken väg de tar i garagescenen, kommer de ut i en spårvägstunnel. Det är helt mörkt. Har de med sig ficklampan kan de använda den. Långt bort, runt en krök syns svagt ljus. Något klattrar från andra hållet. När de närmar sig ser de att det är en perrong med kakel och glas. Uppe på perrongen hör de ett klatter igen. Någonting står vid kanten, utanför ljuset och tittar på dem. Ett par ögon glänsar till. Det klattrar snabbt bort igen, bara en skugga bortom ficklampans ljuskägla. Kanske en utelligare i trasor? De automatiska glasdörrarna är stängda. De är svåra att forcera utan något tungt. Mer klatter hörs efter en stund. Det verkar som att den första varelsen har

hämtat fler. Det finns tunga stenar på spåret. (Alla önskningar som RPs kommer med besannas, dörrarna öppnas, varelsena försvinner etc. Deras krafter fungerar också ganska bra.) När de väl forcerat dörrarna leder en lång avstängd rulltrappa upp.

Ett ruinlandskap breder ut sig. Låga två- och trevåningshus. Det är öde. Vid horisonten syns hotfulla skyskrapor som sträcker sig mot himlen. Långt borta, ett svagt ljus, som om en eld brann bortom ert synfält, bakom höghusens silhuetter. Det är mörkt. När ni tittar upp mot himlen syns inga stjärnor.

De går runt i det tomma landskapet, som är som en kuliss i en mardröm. Det är helt svart bakom husens fönsterrutor, även om det går upp direkt mot en ruta och försöker kika in. Rollpersonerna ser bara sin egen spegelbild. Ett smatter, som från en krigszon hörs någonstans långt bort. Någonstans i husen hörs klattret igen.

Vid ett tillfälle kommer deras egen spegelbild att titta tillbaka på dem, sträcka sig upp mot sitt ansikte, ta av sig ansiktet som en mask där det bara är svart bakom och lägga ner masken på fönsterblecket. Det ligger därmed en svart, glansig plastmask där.

Om de försöker ringa med sina telefoner hörs det bara statiskt brus/barngråt/viskande röster. Här och var kan man dock skymta en och annan bekant byggnad, alltid något kvarter bort. Irrar man omkring länge nog ser de en människa i en gränd. Går de ditåt ramlar de slutligen ut i någon överfull gång inne i gallerian Nordstan. De normala människomassorna verkar dock ha tunnats ut jämfört med senast. Man upplever fortfarande att det är folk överallt, men många av de som skyndar förbi verkar halvt genomskinliga och pratar med tunna, nästan ohörbara, röster. Nordstans välbekanta miljö normaliseras efter ett tag, men hela världen kommer senare under scenariot återgå till detta tillstånd.

Om RP har svårt att ta sig ifrån Staden-00 (typ låser in sig och vägrar göra mer än ringa) svarar slutligen poliserna från innan. De säger inte mycket men kommer och hämtar RP med en minibuss och dumpar dem i brunnsparken.

DEL 3 – De sista ritualverktygen

Scen: Gravskändningen

RPs måste skaffa sig en gravsten. De kan antingen köpa eller stjäla en. Enklast är att ta sig till en kyrkogård och stjäla en. De måste i princip ha en bil eller annat transportmedel för att kunna flytta gravstenen en längre sträcka. Har de en pirra går det lättare. En gravsten sitter fast med två armeringar ett par decimeter ner i marken och en metallstör måste användas för att lyfta upp den. En sådan finns i alla förråd på kyrkogårdar. Den är mycket tung och två starka personer kan knappt lyfta den. Bygg upp spänning genom hållregn, mörker och förbipasserande bilar och personer. Ju mer verkligheten rämnat, desto större är naturligtvis risken att en nefarit eller poliser, dvs. tjänare till Geburah-5 försöker hindra dem.

Scen: Hämta Sanningssägaren

Rollpersonernas numerologiska ledtrådar leder fram till en liten tvåvåningsvilla på Landsvägsgatan 10 i Ed, två timmar norr om Göteborg. Kicki bor ensam i sitt rödmålade hus som är belamrat med böcker och krukväxter. Det finns mycket ”moderna” häx-redskap som böcker om astrologi, drömfångare och kristaller. Kicki lever på pengarna från sin skandalbok *Den glömda hären* som behandlar effekterna av att syssla med ”esoteriska lekar” utan rätt vägledning (detta betraktas av författaren som mycket farligt om någon läser boken).

Kicki är 63 år gammal och har länge sett glimtar av verkligheten. Hon har dock fått för sig att det är regeringskonspirationer och hemliga sällskap som ligger bakom konstigheterna och har därför nöjt sig med att leva på landet och då och då utöva sin ”vita magi” (kaffesump, tarotkort o.s.v.) för att finna olika sätt att varna folk som ”är nära gränsen”. Kicki tror att hon varnar folk från att delta i övningar/sammanhang som syftar till att lura dem in i demoniska konspirationer, men har inte förstått hur verkligheten egentligen är beskaffad. Hon blir därför inte så förvånad om rollpersonerna kommer och ber henne åka med till Göteborg, men går naturligtvis inte med på att ingå i en ritual. Förhoppningsvis resulterar detta i antingen en serie snygga lögner och/eller en kidnappningsscenen.

När det är dramatiskt passande eller när spelet går trögt så kommer nefariten klivande genom en blomsterportal i den prydliga trädgården som omger huset. Först ser man en lång skugga på grusgången genom spalje-porten, därefter börjar hela härligheten brinna och tunga slaskande steg böjar höras. Nefariten vill hindra rollpersonerna från att få med sig Kicki, men kommer att gå bet om de skyndar sig lite. Den bränner då i vredesmod ner huset som blir en dramatisk bakgrund när bilen åker full fart mot Göteborg.

Scen: Ritualen

När rollpersonerna har alla ritualredskap, instruktioner och Sanningssägaren, Kicki Falk, är det dags att ta sig till Gothia Towers för att utföra ritualen. Vid det här laget är illusionen så tunn att havet längs Bohuskusten är en svart, genomskinlig slöja som

tar slut i mörker ett par hundra meter ut, det syns knappt några människor längre och svarta siluetter av höghus tornar upp sig bakom träd och hus som flimrar hologramartat.

När de kommer fram till Gothia Towers behöver de ta sig upp på taket. Enklast är att helt enkelt ta hissen upp till takvåningen och gå den sista trappan upp. Om SL vill kan det finnas en receptionist eller en väktare där i entrén, eller ett tonårigt emokid som tagit sig upp på taket och sitter och tjuvröker – den sista verkliga människan de träffar på. Hen är naturligtvis helt ovetande om illusionens sammanbrott, utan lever i den vanliga verkligheten vi känner.

Så länge rollpersonerna ritar ett pentagram, mässar, tänder ljusen, offerar Kicki och kastar sig ut från taket kommer de att lyckas med ritualen. De exakta detaljerna behöver inte stämma exakt då de redan är så nära att bryta igenom illusionen. Det ständigt ihållande regnet har för första gången slutat och taket är torrt nog för att de ska kunna rita på det.

Om de utför allt detta, kommer ritualen att lyckas och Gothia Towers bli en permanent portal till Malkuth-10s palats i den sanna verkligheten. När rollpersonerna faller ner ser de det sista av Göteborg försvinna i dimman och en väldig, mörk och hotfull stad öppna sig under dem, så långt de kan se i alla riktningar. Det som tidigare var marken ser ut som en alldeles blank vattenyta, som de nu ser bara är en avsats i ett väldigt citadell som sträcker sig så långt ner att de inte kan se marken.

Beskriv sedan hur rollpersonernas kroppar våldsamt slår ner i marken. De bryter därefter upp ur en vattenyta – den svarta spegelblanka ytan långt upp i Malkuth-10s citadell.

Om de gör något väsentligt fel i ritualen (t.ex. offerar fel person, alla struntar i att hoppa) misslyckas den, polisen kommer upp på taket och rollpersonerna blir inlåsta på rättspsyk. Detta händer de roller som eventuellt stannar kvar på taket fastän de andra hoppar.

Om SL vill, kan en sista scen läggas till, oavsett vilken slutscen de tidigare fått, där ett par av spelarna blir tilldelade roller som poliser, som är i vår vanliga verklighet och diskuterar över rollpersonernas kroppar som ligger utanför Gothia Towers.

Översiktsbeskrivning

Här följer en kort översikt scenariot som du kan ha som referens när du spelleder. Viktiga ledtrådar är markerade med **fet text och understrykning**. Dessa motsvarar ibland handouts men kan också vara föremål nämnda i scenariot som RP ska samla på sig.

Behöver du ta bort en karaktär så är Alex Saarenranta den som är minst viktig för att scenariot ska fortgå som planerat.

Spelarnas initiala handouts (bokomslag, sedlar mm) kan du dela ut när det känns lämpligt. Om en spelare t.ex. säger ”men jag har ju också en bild med ett torn” kan du dela ut handouten omedelbart.

Om rollpersonerna kör fast kan du jaga på dem med att öka graden av övernaturligheter. Detta bör stegras efter man har varit nere i skolan och träffat vaktis. Saker som kan hända är att:

- * Folk bleknar bort och försvinner när man närmar sig dem.
- * De människor som är ”på riktigt” fortsätter att göra sina sysslor mot osynliga motparter (korvgubben släpper en halv special på marken, tanten i parken kastar smulor i en hög)
- * Man tar sig fram oehört snabbt och vissa byggnader verkar bara vara tomma skal utan möbler eller ens våningar. Däremot finns det malande kugghjul bakom väggar och trottoarer.
- * Rps önskningar får en så framträdande roll att världen blir mer och mer relativ. Resor slutar ta tid. Man finner sig plötsligt kunna öppna alla dörrar. Enorm styrka o.s.v.
- * Mer och mer av landskapet försvinner eller blir halvgenomskinligt och ersätts med svarta höghus mot en röd himmel

Nummerledtrådar:

Det är viktigt med nummer för att hitta Kicki (sanningssägaren). Den mest centrala är det ”telefonnummer” som är större delen av hennes personnummer. Dessutom finns ledtråden om ålder på en annan lapp på samma kyl som numret (se handouts). 19 51 01 30 - 54 21 (0130 - 54 21 19)

Detta kan förstärkas på följande sätt

- * Om någon av karaktärerna köper något visar kvittot 00001951
- * Den som spår i siffror (genom att kasta bitar med siffror på eller räkna bilplåtar eller vad som) kommer få ihop siffrorna till Kickis personnummer.
- * Digitalklockor visar på 01.30, 10.13 eller 21.19
- * Alla gatuadresser blir tillsammans 10 (19, 28, 37 ect). Detta är dock en koppling till Malkuth -10, men kan elda på sifferkonspirationer

Om scenariot avstannar för att spelarna inte förstår denna lite skörare ledtråd kan du tipsa Kim om att han brukar testa nummerföljden på olika misstänkta sifferrader. Om han googlar ”numret” + 1951 kan han med lite god vilja få fram Kickis eniro-adress.

Del 1 Fas 3

Ett par olika scener från Rollspelarna fas-3 upplevelser spelas ut. Endast en karaktär finns med i den första scenen och de övriga tar rollen av andra deltagare eller ”funktionärer”

* Quing ringer upp pensionärer, men scenen slutar med att Kicki Falk ringer upp hen.

* En annan grupp i åtgärd viker lådor

Fas 3 konsulten: Annika Strand

* namnövning + **chefens visitkort**

* Intervjufrågor (**frågeformulär**)

Del 2 Ledtrådar och detektivarbete

Klasskamraten: Jörgen Gustavsson

* **Klasskamratens ritualbeskrivning**

AMS

* **Forskarens rapport**

Fas 3 konsultens hem

* **Kristalldolken**

Paketet från Billies bror

* **Storebroderns ritualbeskrivning**

Klasskamratens hem:

* **Foton på skolan**

* **Bild på gothia tower**

* **Texten på datorn**

* **”telefonnummer” + anteckning på kylskåpet**

I skolan:

* **De svarta ljusen**

* **Kåpan**

Del 3 verkligheten rämnar

Sanningssägaren: Kicki Falk

Rps önskemål börjar påverka världen. Samtidigt bemöts man av visst motstånd i form av övernaturliga väktare.

Det mest centrala är att bilen man sitter i kör ner i ett parkeringshus där man måste konfrontera en nefarit. RP hamnar man i staden 00 men letar sig ut därifrån.

* **masken**

gravskändningen

* **ett block av granit**

kidnappningen

* **Sanningssägaren**

5. Högt spel på Gotia tower

Äventyrets slutscen. Man genomför ritualen eller hämtas av nefariter (eller av poliser). Passar det bra för scenen finns en stackars civilist närvarande.