

THE WAY YOU **MAKE ME FEEL**

Ett äventyr till More than Human



The way you make me feel

Text: Mikael Bergström
Bilden på Ansible: Ronja Melin
Kartor: John ”Xhakhal” Barkestedt
Text och bild är licensierade under Creative Commons BY.
Äventyret publicerades ursprungligen i Fenix #4 2013

Det här är ett äventyr till More than Human och spelvärlden 87. Äventyret utspelar sig någon gång under kampanjens första, Chicagobaserade del och fokuserar på spelledarpersonen Ansible (s. 214 i More than Humans grundbok). Det utgår från att Ansible ännu inte har introducerats i kampanjen.

Observera: Det här äventyret tar upp våld i nära relationer och psykiska trauman, och kan därför vara olämpligt i grupper där en eller flera spelare har personliga upplevelser av liknande situationer.

Äventyrets syfte

Det här äventyret fyller flera syften i kampanjen. Först och främst introduceras Ansible, som både fungerar som en aktiv och viktig aktör i sig men också som mål för Core, S, PATRIOT och andra. Civila Core-agenter är också med på ett hörn i äventyret, och kan tjäna som första möte med organisationen.

När det kommer till hemligheter och den större berättelsen så introducerar äventyret konceptet med "skuggvärldar", drömvärldar, möjligheten att det undermedvetna skulle kunna vara en fysisk plats man kan besöka. Detta kommer att bli ganska centralt mot kampanjens slutskede, om inte förr.

Dessutom introduceras här en alfa som åtminstone delvis är separerad från sin värd. Ansible är inte samma person som Sandra; hen har sina egna syften, sin egen personlighet, och agerar inte alltid för Sandras bästa.

Bakgrund

Sandra Liu lever med sin pojkvän Russel Fleighton i en liten tvåa i utkanten av Aurora. Hon blev en alfa i den andra vågen, och spenderade sedan ett par veckor med att vänja sig vid och lära sig hantera sina krafter. Hon återgår sedan till arbetet som telefonförsäljare och hoppas på att kunna behålla jobbet trots den kaotiska situationen kring Chicago.

Hennes förhållande med Russel är inte alls hälsosamt. I början var han jättegullig och snäll, även om han också hade ett ganska häftigt humör. Sedan blev han av med sitt jobb som finansanalytiker, vilket

gjorde att han började ha en allt större känsla av maktlöshet och att ligga i underläge. Omedvetet började han ogilla Sandra, som fortfarande hade jobb och nu var den som drog in pengar till hushållet. Han blev alltmer kontrollerande och tappade oftare humöret. Det började som psykisk misshandel, men eskalerade snart till fysiskt våld.

De senaste veckorna har det gått så långt att Sandra fruktat för sitt liv. För några dagar sedan, mitt under den värsta misshandeln hittills, fick hon nog och slog tillbaks med hjälp av sina telepatiska krafter. Hon blåste ur Russels hjärna i en enorm psykisk urladdning. Han lever fortfarande men är i stort sett en grönsak.

De telepatiska krafterna kommer från alfan Ansible, som till skillnad från de flesta andra alfor vaknade tidigt i sin värdkropp, kort efter den andra vågen. Sedan dess har hen bidat sin tid, i väntan på rätt tillfälle att ta över. När hen såg eskaleringen av Russels våld, och att Sandra drevs närmare och närmare någon form av motreaktion, trodde Ansible att hens tid var kommen.

Planen slog dock väldigt fel. När Sandra insåg vad hon gjort drabbades hon av enorma skuldkänslor. Hon hamnade i ett apatiskt chocktillstånd där hon nu ältar det som hänt om och om igen. Utan att vara direkt medveten om det har hon svept sina telepatiska krafter kring sig och skapat en mörk psykisk "skuggvärld" där hon nu dväljs, och dit hon också sugit in andra i omgivningen.

Kroken

På ett eller annat sätt behöver rollpersonerna få anledning att besöka området och söka efter Sandra eller kanske efter hennes pojkvän.

Hela händelsen har skapat en rejäl störning som telepater kan känna av. Både Core, S och PATRIOT har tillgång till alfor med telepatiska krafter eller maskiner som kan känna av den sortens störningar. Om rollpersonerna samarbetar med någon av dem kan de uppmanas att undersöka saken. De kanske rentav själva har en telepat i gruppen?

Dessutom har Mirrorshade fortfarande kontakter inom Core och tillgång till databaser, så hon kan också skicka rollpersonerna i rätt riktning. Om rollpersonerna inte redan är allierade med henne så använder hon situationen för att se om rollpersonerna går att lita på.

Det enda som egentligen förutsätts i äventyret är att de vet vad Sandra heter och vilket område hon bor i.

Området

Sandra bor i ett U-format bostadshus, på den tredje och högsta våningen. När rollpersonerna kommer dit verkar allt ganska normalt. Mitt i U:et ligger en gårdspark, med några träd, bänkar och en liten lekplats.

Lägenheterna på husets bottenvåning har sina dörrar ut mot gatan, och de på andra och tredje våningen binds samman av gemensamma



upphöjda gångvägar med räcken som vetter in mot gården. Trappor binder samman bottenplan med gångvägarna.

På platsen finns också ett antal personer, som alla påverkats av Sandras sammanbrott. De har glasartad blick, väldigt kort minne och utför samma rörelser om och om igen. Det går att tala med dem, men de tappar lätt tråden och upprepar sig.

Maria Cleaver arbetar som vägarbetare och står och borrar hål i gatan.

Josie Beller står och lutar sig över räcket utanför sin lägenhet på andra våningen, röker och tittar på sina barn som springer runt i lekparken. Barnen, Joseph och Melina, springer runt i samma mönster om och om igen, och vid Josies fötter ligger en ordentlig hög med fimpar.

Elisabeth och Hans Stuyvesant är i 70-årsåldern och sitter och fikar på sin veranda på bottenvåningen. De känner till Sandra och hennes pojkvän, men tror att han heter Robert. De tycker att han är "väldigt välartad". De kan peka rollpersonerna mot Sandras lägenhet.

Den svarta skåpbilen som står på parkeringen mittemot U:et är till synes tom. I bakdelen ligger dock en Core-agent i svart kostym. Hans psyke har blivit helt urblåst, precis som Russels. Förutom högteknologin i skåpbilens inre finns mycket lite som knyter honom till Core.

Den här delen av äventyret handlar mest om att ge spelarna och rollpersonerna en känsla av att allt inte står rätt till. Det enda "hindret" i sammanhanget är att hitta Sandras lägenhet, och det är inte speciellt svårt.

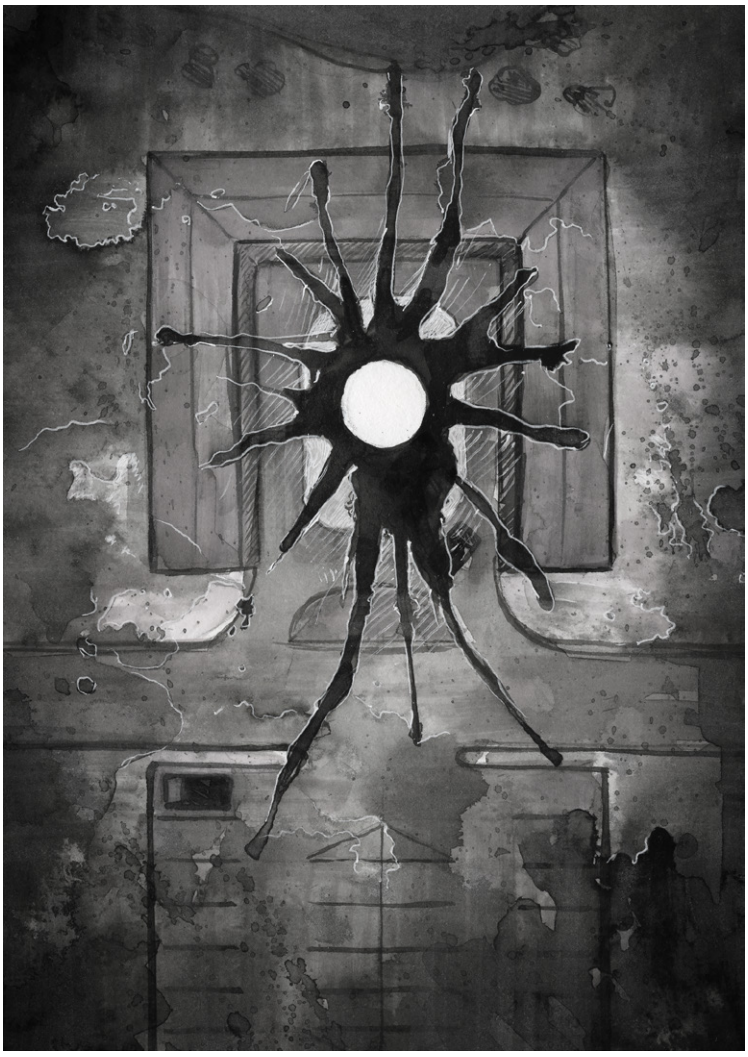
Lägenheten

När rollpersonerna hittar Sandras lägenhet får de avgöra hur de vill hantera situationen. Ska de storma in, eller knacka på försiktigt? Vara artiga eller utgå från att Sandra är farlig?

Lägenheten är ostädad sedan ett par veckor tillbaks, och Sandra har levt på automatik. Maten i skåpen är snart slut och hon har mestadels använt den för att mata Russel. Under tiden har posten samlats på hög, liksom dammet. Saker som spillts ut har inte torkats upp.

I lägenheten finns förutom Sandra och Russel också tre Core-agenter i svarta kostymer, som Sandra rensat psyket på.

Ögonblicket hon känner sig hotad eller rollpersonerna försöker få henne att prata om något jobbigt kommer hon att suga in dem i skuggvärlden. Det är alltså bara en fråga om tid. Om de hinner se Russel sitta som en grönsak i en soffa så kan det eventuellt hjälpa dem att räkna ut vad som hänt när de väl befinner sig i skuggvärlden.



Skuggvärlden

När rollpersonerna kastas in i skuggvärlden upplevs det först som ett jordskalv. Damm faller från taket och stora sprickor uppenbarar sig. Till slut faller allt ihop och det blir mörkt. När rollpersonerna åter blir vid medvetande befinner de sig i skuggvärlden, det psykiska fängelse Sandra stängt in sig i.

Skuggvärlden är väldigt likt det vanliga bostadsområdet. Himlen är full av gråsvarta moln och alla ljuskällor är väldigt svaga. Kring bostadshuset finns ett kompakt mörker och i parken i mitten finns nu ett stort slukhål.

Upp ur slukhålet går fyra trådar av ett material som närmast liknar spindelsilke. Nere i slukhålet finns en stor glaskula, i vilken det finns en naken projektion av Sandra, som ligger i fosterställning och grimaserar illa av ångest.



Fyra nyanser av Sandra

Var och en av de fyra spindeltrådarna leder till en lägenhet någonstans i komplexet. Medan de utforskar området kan rollpersonerna också stöta på spöklika versioner av de personer som fångats där.

Lyckliga Sandra

I en välordnad och ganska mysig lägenhet sitter Sandra och Russel i en soffa och myser under en filt. Han ligger underst, och håller om henne medan de tittar på den romantiska ungdomsfilmen *Pretty in Pink* som de hyrt på VHS från den lokala videobutiken. Ljuset är dämpat och paret verkar inte vara speciellt fokuserade på filmen, utan ligger mer och gosar med varandra och pratar strunt. Filmen verkar aldrig ta slut, och det verkar inte heller finnas någon röd tråd i handlingen. Det är mest lösryckta scener som dyker upp i slumpartad ordning.

I sovrummet, längre in i lägenheten, ligger Sandra och Russel och har sex. Paret i soffan och paret i sovrummet verkar inte vara medvetna om varandra.

Detta är Sandras minne av förhållandet så som det var när hon och Russel först träffade varandra. Det är det här hon ville hålla tag i, det här som fick henne att ständigt hoppas att Russel skulle bli som han var där i soffan: omtänksam, gullig, rolig och romantisk.

Offret

I en gnistrande välpolerad lägenhet med idel vita, rena ytor står en Sandra och städar. Hon verkar närmast manisk, och städar varje fläck flera gånger. Där hon står har kaklet börjat tappa lite färg tack vare hennes idoga gnuggande.

Vid närmare påseende visar denna Sandra tecken på att ha blivit utsatt för ganska otäckt våld. Stora blåsvarta märken kan skönjas längs hennes armar. Hennes hals har liknande märken. Fyra på varje sida, upp mot nacken, och sedan två ytterligare vid strupen. Hennes ena öga är i stort sett igenmurat. Hon har torkat blod i håret.

Russel kommer in. Han är ganska uppsvullen med ordentligt biffiga muskler och har en mycket mörk uppsyn. Han kliver fram till Sandra, och frågar henne något. Svaret hon ger gör honom okontrollerbart arg. Han börjar ruska tag i henne, slå henne, sparka henne när hon slutligen ligger ner. Samtidigt skriker han saker som "varför gör du mig så ARG!? Om du inte gjorde mig så ARG så skulle jag inte göra såhär! FÖRLÅT! Men jag blir så ARG!"

När han slutar ligger Sandra blodig på köksgolvet. Hon reser sig långsamt upp; hennes brutna revben återställs med ett ljudligt "knäck". Hon börjar mödosamt städa undan blodet. När hon blir klar kommer han igen...

Detta är en psykisk bild av vad deras förhållande degenererat till. Sandra upplevde länge misshandeln som sitt eget fel; att det var hon som gjorde honom arg och om hon bara kunde hitta ett sätt att göra rätt så skulle han låta bli att slå henne.



Monstret

I en lägenhet som ser ut att vara övergiven sedan flera decennier finns Sandras syn på sig själv som ett monster. Det är här hon förvarar ögonblicket hon blåste ur Russels hjärna.

Sopsäckar med tvivelaktigt innehåll och surrande flugor finns både utanför och inuti lägenheten. Det luktar mögel och damm och gammalt. Tapeterna är nedrivna, alla möbler trasiga och lägenhetens insida verkar dessutom ha utsatts för väder och vind i många år. Det finns inga ljuskällor inuti lägenheten.

I vardagsrummet står en monstruös version av Sandra och sliter hjärnsubstans ur huvudet på en passivt sittande Russel. Han sitter med ryggen mot en vägg, gråter, babblar och ber om förlåtelse om vartannat. Sandra har långa, smala lemmar, gråblek hy och närmast spindelliknande drag. Hon har också vassa tänder och långa klor på fingrarna.

Monster-Sandra är den mest aktiva av Sandras olika psykiska projektioner, och den som är mest sannolik att anfalla rollpersonerna om hon provoceras.

Hon har Tålighet 13 och Vilja 9, se s. 46 i boken för hennes skaderader. Hennes klor motsvarar knivar och hennes skademodifikation är +2. Hon kan alltså vara en riktigt dödlig motståndare, framför allt för rollpersoner som inte är anpassade för strid.

Ansible

I den här lägenheten finns det inte längre några spår av varken Sandra eller Russel. Det är ett tomt skal, och den bakre väggen, som vetter mot byggnadens baksida, är helt öppen. I övrigt finns inga möbler, inga utsmyckningar. Allting är askgrått.



På baksidan finns en stig, som leder ned till en sjö omgiven av träd. På en vildvuxen träbänk vid vattnet sitter Ansible. Bänken har rötter och grenar, som håller fast hen likt bojor. Hen har karvat ut en liten del av Sandras sinne och gjort den till sin, men hen är fortfarande fjättrad.

Ansible är oerhört manipulativ, och mycket bra på att verka snäll, varm och pålitlig. Hens mål är att ta över sin värdkropp helt. Hen är trött på att försöka styra Sandra genom subtila vinkar eller undermedvetna planteringar; hen vill komma loss och bli fri. Ansible anser sig vara mer utvecklad än andra, och känner själv inga behov att någonsin ursäkta sitt beteende. Hen är med andra ord oerhört arrogant bakom masken.

Det är framför allt Ansible som kan ge rollpersonerna information om var de egentligen befinner sig och vilka regler och naturlagar som gäller. Hen är däremot inte alldeles sanningsenlig; hen hävdar att om alla Sandror dör så kommer den "riktiga" Sandra att vakna och ha förträngt eller glömt den traumatiska händelsen — och rollpersonerna kommer att komma ur drömvärlden. Det är inte sant; om alla Sandror dör kommer Ansible att kunna kväsa den centrala, medvetna delen av Sandra och själv ta kontrollen.

Övriga "regler" kommer hen däremot att vara någorlunda ärlig med, även om hen gärna vinklar dem till sin fördel. Hen kan också berätta för rollpersonerna vad som händer ute i "verkligheten". Hen kan göra sjön till ett fönster ut mot den riktiga lägenheten, där rollpersonerna kan se Sandra städa, mata Russel och släpa in deras livlösa kroppar in i sovrummet. Där ligger sedan tidigare två kostymklädda Core-agenter.

Andra människor

När Sandra retirerade in i sin ångestfyllda drömvärld slet hon också omedvetet med sig flera av de boende i området. Kvar i verkligheten finns tomma skal, som lever liksom på automatik. I drömvärlden är var och en fångad i sin egen ångestfyllda mardröm.

De flesta av dem syns inte förrän innan man närmar sig dem, och de är omgivna av lokala verkligheter som blir tydligare ju närmare man kommer. De blir dock aldrig helt solida; som bäst blir de spöklika gestalter av mörk, rökig dimma. Det går att tala med dem, men att bryta deras privata helveten är svårt.

De finns framför allt med som insats; det är inte bara rollpersonerna som riskerar att fastna här. Och kanske kan de vara behjälpliga, om rollpersonerna hittar något sätt att använda deras erfarenheter, deras viljor eller deras helveten?

Mamman som stod och rökte, Josie Beller, har nyligen diagnosticerats med cancer. Enligt läkarna kommer den att kunna opereras, men hon har fortfarande ångest. Den manifesteras i skuggvärlden genom att hennes kropp hela tiden får fler och fler synliga svulster, som hon inte kan göra något åt.

De lekande barnen delar en gemensam rädsla för att bli lämnade ensamma. Att mamma ska lämna dem precis som pappa gjorde. Att ingen ska ta hand om dem. I deras mardröm har mamma försvunnit, och de måste försöka klara sig själva. Ensamheten ligger runt dem som en svart dimma av hopplöshet.

Vägarbeterskan Maria Cleaver är framför allt rädd för alfor. De är ju otroligt farliga, och man kan inte se på någon om den är en alfa eller inte. I hennes personliga helvete är alla döda, utom hon. Allt ligger i ruiner. Ibland träffar olika kraftstrålar marken omkring henne, från någon strid mellan alfor som pågår någonstans uppe i luften.

Paret Stuyvesant har framför allt ångest över hur litet intryck de upplever att de gjort på världen. Detta manifesterar sig i att de sitter vid varsin skrivmaskin, där de skriver ner sina livserfarenheter. Men de papper de skriver på vittrar sönder bara några sekunder efter att de lämnat maskinen. Deras arbete är förgäves, och de kommer ingenvart. Ibland upptäcker de vad som hänt och börjar om.

Core-agenterna Amanda Arnesson och Leland LeBeau är fullt medvetna om att de befinner sig inuti någon form av psykisk drömvärld. De har fått hård mental träning av Cores specialister, och utsatts för psioniska anfall från tillfångatagna telepater flera gånger.

Amanda och Leland är väl beväpnade och redo att slå till mot omedelbara hot, men samarbetar hellre med rollpersonerna för att försöka hitta en väg ut. De ser rollpersonerna som användbara, och kommer givetvis inte att tveka att söva ner och fånga in dem ifall de skulle få chansen. Så länge de befinner sig i skuggvärlden har de dock begränsade möjligheter, givet att de liksom övriga människor mest finns där som ett slags drömformer.

Det är inte nödvändigtvis så att agenterna är fria från de visioner och privata helveten som verkar sluka andra. Deras träning låter dem hålla huvudet någorlunda kallt, även om de kan verka lite nervösa och ryckiga. Deras helveten verkar inte heller manifestera sig visuellt.

Regler

I skuggvärlden gäller andra regler och naturlagar än i den vanliga världen:

Status quo: Alla aspekter i skuggvärlden är noga balanserade och kommer att fortsätta upprepas tills något förändras. Rollpersonerna, Ansible och delvis Core-agenterna är de enda som inte sitter fast i dessa "tidsloopar", och därför också de enda som kan bryta dem. Looparna representerar Sandras oförmåga att hantera sin situation och sina handlingar; hon "ältar" det som hänt om och om igen.

Delvis linjär tid: De lägenheter som innehåller Sandra och Russel är en del av samma tidsflöde, som rollpersonerna kan se och påverka olika delar av. Det betyder att förändringar som görs i en av lägenheterna kommer att påpeka de som kommer efter den, tidsmässigt.



Ordningen är "Lyckliga Sandra — Offret — Monstret". Om rollpersonerna då påverkar något för Offret så kommer det också att påverka Monstret, men inte den Lyckliga.

Minnenas palats: Det som händer här påverkas Sandras minnen och tankar. Om rollpersonerna till exempel dödar Russel så kommer hon att minnas det som att det var det som hände i verkligheten. Om de lyckas eliminera någonting helt, eller dödar Sandra i någon av rummen, så kommer hennes minnen av händelsen att utplånas.

Ansibles fångenskap: Det som håller Ansible fången är Sandras ovilja att använda sina krafter, hennes ovilja att gå vidare och "ta plats" och bli en aktör i den bredare världen. Tidigare ville Sandra helst glömma bort att hon blivit en alfa, och just nu är hon verkligen inte i stånd att släppa lös sin inre övermänniska. Alltså har hon fjättrat Ansible. Om Sandras motvilja försvinner, så lossas Ansibles bojor.

Det som händer här, stannar här: Skuggvärlden finns bara i Sandras huvud, och rollpersonerna kan inte ta med sig saker därifrån. Dör de i skuggvärlden är de döda i den verkliga världen också, och skador de ådrar sig följer med ut.

Lösningar

Det här äventyret är tänkt att vara ganska öppet och låta spelarna hitta på lösningar själva. Däremot skadar det inte om du som spelledare har tänkt igenom några möjliga lösningar på förhand. Om spelarna sedan väljer något helt annat får du försöka hänga med i svängarna och improvisera utifrån vad du tycker är rimligt.

Lita på Ansible: En tänkbar möjlighet är att spelarna litar på Ansible, och väljer att mörda Sandra-aspekterna. Strikt taget behöver de bara döda en; den lyckliga. Om hon dör, så dör de andra också. Då släpper rötterna som håller fast Ansible, och hen blir fri att krossa glaskulan i hålet och själv ta kontrollen över värdkroppen. Rollpersonerna tackas och släpps fria, men vaknar inte förrän Ansible tagit sig från platsen.

Döda Russel: Om rollpersonerna dödar Russel när Sandra är lycklig, så kommer hon att kunna vakna upp utan minne av hur förhållandet sedan utvecklade sig — hon glömmer bort att han slog henne och att hon blåste ur hans sinne. Däremot innebär det självklart problem för rollpersonerna om Sandra vaknar ur sin apati fullt övertygad om att rollpersonerna mördat hennes pojkvän.

Om Russel dödas när Sandra är ett offer minns hon fortfarande hans misshandel men tror att rollpersonerna skyddade henne och mördade honom. Det är delvis samma problem som ovan; även om Sandra är tacksam för att rollpersonerna hjälpte henne så reagerar hon med avsky och fruktan på det faktum att de mördade hennes pojkvän. Hon älskade ju honom fortfarande...

En liten möjlig komplikation är att reflektionerna av Russel i Sandras sinne kanske är de sista resterna av hans psyke — gör de i så fall rätt när de utplånar det allra sista av det som en gång varit en annan människa? Försök göra Russel mänsklig om eller när rollpersonerna interagerar med honom, framför allt i lyckliga Sandra-lägenheten.

Det finns dessutom inget som säger att Sandra vaknar av att han dör. Kanske blir hon bara mer förvirrad, drivs djupare ner i sin psykos. Kanske börjar monster-Sandra jaga runt i skuggvärlden efter rollpersonerna, som nu blir fokus för hennes hat.

Samtalsterapi: Givetvis kan rollpersonerna försöka övertyga monster-Sandra om att hon inte är ett monster, eller lyckliga Sandra om att Russel kommer att bli våldsam, eller offer-Sandra om att hon inte behöver bli slagen. Här finns inga enkla svar, utan mycket beror på vilken sorts argument rollpersonerna använder sig av. Tänk på att Sandra trots allt älskar Russel, eller åtminstone intalar sig själv att hon gör det. Det kan vara mycket svårt att få någon att ändra sitt beteende bara genom att prata med dem.

Krossa kulan: Det är ganska sannolikt att en och annan spelgrupp kommer att försöka krossa kulan själva. Sandraformen i kulan representerar Sandras medvetna jag och helheten. Kulan i sig representerar hennes ovilja att ta itu med den situation hon befinner sig i, hennes skydd mot att tänka alltför mycket på verkligheten.

Det betyder att våld mot kulan antagligen inte är en speciellt bra lösning, utan antagligen bara får Sandra att dra sig längre in i sitt skal. Det kan representeras visuellt genom att låta kulan mörkna eller bli mer bepansrad, eller genom att låta Sandraformen minska i storlek när kulan utsätts för våld.

Kreativ kraftanvändning: Naturligtvis kan rollpersonernas olika förmågor användas här. Framför allt illusionister och telepater bör kunna vara ganska kreativa här, genom att till exempel plantera idéer, lura ut Russel och byta ut honom mot en illusion, och så vidare.

Efterspel

Oavsett hur dina spelare väljer att lösa det här problemet bör de också få hantera konsekvenserna. Om Sandra vaknar med ett starkt minne av att rollpersonerna dödat hennes snälle pojkvän så lär hon antingen anmäla detta till polisen eller, om hon lyckas sluta ett avtal med Ansible, komma efter dem själv. En arg jättemäktig telepat kan vara rätt livsfarlig att ha som fiende...

Om Sandra helt eller delvis elimineras, eller om Ansible på annat sätt får kontrollen, så är situationen en annan. Ansible kanske känner en tacksamhetsskuld mot rollpersonerna, men hen är definitivt en potentiellt mycket farlig aktör både i USA och i världen. Vad hen än företar sig är ju rollpersonerna åtminstone delvis ansvariga...