



Gökboet



Galenskap så som du aldrig upplevt den förr. . .

Förord

Här vill jag rikta några ord till de som är psykologiskt orienterade och ämnar läsa mitt Scenario. Scenariot "Gökboet" är inte avsett att till punkt och pricka stämma överens med verkligheten. Den utbildade psykologen kan säkerligen finna "sakfel efter sakfel" i texten. Dessa "sakfel" är dock inga sakfel eftersom undertecknad aldrig har haft för avsikt att spegla den verkliga psykologin. Mina psykologiska kunskaper är begränsade till gymnasienivå vilket måste vägas in i en psykologiskt vetenskaplig studie av mitt arbete. Dessutom är gökboet medvetet mer komiskt än verkligheten. Det finns ingen riktig komik i psykiska sjukdomar, lika lite som det finns det i fysiska dito, men för att det ska vara rolig att spela rollspel har jag följt filmens exempel och låtit scenariot ha en röd tråd av komik löpande rakt igenom sig. Kort sagt: **Läs för nöjes skull!**

Dessutom vill jag föra fram att jag för enkelhetens skull uteslutande har använt mig av manliga pronomen. (Skulle det kännas bättre för den läsande kan ju denna låstas att det står han/hon istället. .)

Ormen väser åt faran stor
Faran närvarar ej
Vaksam ligger serpenten stilla
Slingrar om, dödar innan vetskap

Utan syn, ser ej rätt
Litar till sinnet, det sjätte
Sex är talet på inget
Stryper med orätt ingen fara

Lång, lång
Längre, bättre
Tror sig se
Utan ögon
Kluven tunga
Båd orm och sinne

Gift, gift
Härliga gift
Utan dess brännande spår
Drivs inte faran
Faran som inte fanns
Till att begå dåd
Dåd som sprider sin egen omedvetna
Lögn

Erik "Onar" Lundström,
Bacchus Förlustelse Falang

Gökboet

Välkommen till gökboet, ett scenario vars något komiska yttre döljer en allvarlig underton. Scenariot är skrivet med en huvudtanke: Att låta spelarna få uppleva de hemskheter som en sakt smygande insikt om att allt inte står rätt till kan innebära. De flesta allvarligt psykiskt störda personer har inte själva någon insikt i sina sjukdomar. De vet inte, eller vägrar inse, att de själva är sjuka och behöver hjälp. Vissa kan acceptera att de är sjuka, men är själva inte medvetna om karaktären av deras sjukdom. Dessa skal går dagarna i ända omkring och söker i sitt undermedvetna efter ett erkännande inför sig själva. I beklagligt många fall lyckas en gravt psykiskt sjuk aldrig inse sina störningar och lyckas därmed inte heller att bli botad från sitt öde. Detta scenario följer fyra av dessa olyckliga människor genom fem dagar av deras liv. Dessa fem dagar mynnar sedan ut i en möjlighet att påverka karaktärernas framtid. Det är spelarna som har fått varsin olycklig själ att förvalta och genomsöka. Den stora frågan är: Kommer karaktärerna någonsin att inse sina öden fullt ut?

Komiken kontra Allvaret

Nu är inte detta scenarios enda avsikt att skrämja spelarna med något de inte vet. Scenariot är medvetet skrivet på ett sätt som är något mer komiskt än verkligheten, dels för att undertecknad inte har de kunskaper som skulle behövas för att skriva ett fullkomligt pedagogiskt och rättvist scenario i psykologins anda och dels för att det ska vara roligt att spela rollspel. Det är bra nära total osannolikhet att man lyckas stänga in fyra rollspelare i ett rum att spela fyra psykiskt sjuka personer utan att åtskilliga skrätt utväxlas under spelets gång. Komiken är en viktig del i detta scenario, precis som i filmen med samma namn, men de som sett filmen vet också att det parallellt med komiken finns en gravallvarlig underton, ett tema som är mycket starkt. Denna allvarliga underton genomsyrade hela min tankestruktur när jag författade rollerna som utgör den egentliga stommen i Gökboet.

Spelledaren bör se till att komiken inte tar överhanden under spelets gång eftersom detta oundvikligen leder till att scenariots syfte ställs i skymundan och att hela sessionen riskerar att bli utan något egentligt slut. Samtidigt bör spelledaren se till att inte det sentimentala allvaret genomsyrar Gökboet till 100%, då detta kan leda till att spelarna blir uttråkade och inte får sina förhoppningar uppfyllda. Fast visst, om ett speligång verkligen är inställda på att spela "döseriöst" (om ni ursäktar uttrycket) så skatta dig lycklig för det är inte ofta det kommer att inträffa. Se det som en chans att få ta scenariot till oanade höjder. Huvudsaken är att inte komiken får allt utrymme. Syftet kommer med allvaret och därför bör det ständigt finnas närvarande. Balansgången är svår, men en väl förberedd spelledare bör ha situationen under kontroll.

Avstå prickarnas makt

Gökboet är medvetet helt och hållet utan regler. Tärningsslag o dyl skulle endast inverka negativt på den intima stämning som blandningen mellan komik och allvar är tänkt att medföra. Dessutom finns inte i scenariot någon form av "traditionell" intrig eller äventyrande. Eftersom alla scener utspelas i gruppterapi i ett rum med endast fem stolar, fyra patienter och en doktor så finns inte heller så stora utrymmen för att utnyttja traditionella färdigheter eller förmågor. Mellanspelen, som är avsedda för att få en omväxling i spelandet och ge en grund för spelledaren/Doktor Ulrich att stå på inför tillfällena då gruppterapin utspelar sig, är inte heller föremål för ett evigt åltande med tärningar och tabeller då det inte alls har någon som helst betydelse för spelet om karaktärerna lyckas med vad de åtar sig eller inte. Istället är det spelledarens goda sinne för bra sagor och historier som undertecknad vädjar till. Allsmäktige spelledare bör avgöra vad som händer med tanke på scenariots bästa.

Spelar det roll?

Själva scenariot består egentligen "bara" av de fyra karaktärerna. Det är i dessa som spelarna med hjälp från spelledaren ska finna den hemska sanningen. Hela scenariot hänger på att spelarna verkligen engagerar sig i sina roller och snabbt gör sig hemmastadda i sina respektive karaktärer. Utan spelare kan man inte spela rollspel, och detta tar Gökboet fasta på. Det är spelledarens arbete att se till att det hela tiden finns nytt "material" för spelarna att utgå ifrån och bearbeta med sina verktyg, karaktärerna. Detta arbete sker främst genom att spelledaren antar rollen som Doktor Ulrich i scenerna/gruppterapin. Spelledaren/Doktor använder sig av såväl verkliga händelser(mellanspelen t ex) som fiktiva föreställningar och hypotetiska frågor för att få igång diskussionen mellan gruppdeltagarna.

Det är doktor Ulrich som leder patienternas diskussion och som agerar "mötesordförande". Karaktärerna är upp till spelarna att tolkas hur de helst vill, och de bör ges fritt spelrum. Meningen är att spelarna ska utforska sina roller så långt de kan. De ska vända ut och in på dem för att på så sätt undermedvetet komma till insikt att det är mer fel än vad de från början kanske trodde eller ville inse. Det är fullt legitimt, och därtill önskat, att spelarna utvecklar rollerna utanför papperets gräns så länge det sker inom spelets rymd. Utvecklingarna bör komma som en följd av händelser inom spelet eller som en naturlig fortsättning på det redan kända vansinnet. Syftet med Gökboet är ju ännu en gång att spelarna ska få chansen att uppleva den frågeställning som karaktärerna ställs inför när de konfronteras med sina egna sinnesmaskar. Detta syfte ligger i spelarnas egna händer att uppnå (med viss hjälp från spelledaren) genom att utveckla sina karaktärer. Denna form av rollspel är mycket svår, men det är just den som detta scenario är ute efter; karaktärsutveckling inom en kort tidsrymd och utan "exp-points".

Måndag-Fredag

Spelet är upplagt på så sätt att det består av fem scener, nämligen de fem vardagarna under en vecka någon månad under något år under 90-talet. Varje scen är i själva verket ett möte i grupperapi. I terapin medverkar de fyra karaktärerna. Dessutom deltar doktor Ulrich som själv tagit på sig uppdraget att leda denna galna samling genom ett nytt koncept på Swinton som just tagits i bruk, nämligen intensiv grupperapi. (Detta koncept är tämligen orealistiskt i vår egen verklighet, men när vi spelar rollspel så låtsas vi, inte sant?). Scenerna varvas sedan med mellanspel som finns beskrivna separat från scenerna. Dessa mellanspel är avsedda att läggas in i vilken ordning som helst spelledaren finner lämplig. Mellanspelen är inte heller i sig nödvändiga för Scenariots fortsatta utveckling. Spelledaren kan efter eget tycke och smak ändra eller utesluta mellanspelen, eller varför inte lägga till ett eget? De två främsta avsikterna med mellanspelen är att skilja dagarna och terapitillfällena åt och att hjälpa spelledaren/doktorn med genomförandet av terapitillfällena. Eftersom patienterna ständigt är under övervakande går det utmärkt att använda händelser från mellanspelen i grupperapin för att hålla en givande diskussion som cirkulerar runt patienterna, något som är av stor vikt vid just grupperapin. Doktor Ulrich förväntas faktiskt använda händelser ur patienternas vardag i sin terapi eftersom det är den gängse seden bland dagens psykologer (så det så!).

Scenerna är egentligen inget annat än grupperapi. Fem stolar, fem personer, ett rum. Just därför skiljer sig inte scenerna åt inan man börjat spela, men det är undertecknads förhoppningar att spelarna när de lämnat spelsessionen minns varje dag och scen som helt olik de andra. Detta är ju upp till spelarna, deras fantasi och kreativitet. De skapar historien och ger den kött på benen.

Gökboet har en kort inledning som bör stökas över relativt fort eftersom scenariot kan behöva en ganska lång tid på sig för att utvecklas positivt till något som både spelledare och spelare är nöjda med. Omvänt kan scenariot, med omotiverade eller trötta spelare, spelas igenom otroligt snabbt och det förlorar då hela sin mening då ingen möjligt kan ha hunnit tänka igenom vad som egentligen står på. Det är upp till spelledaren att anpassa och disponera tiden mellan scener och mellanspel så att scenariot får någon sorts spelbarhet. Det är dock ytterst viktigt att det finns lite tid kvar i slutet till den avslutande scenen (det kan vara ide att läsa Avslutningen redan nu för att se vad scenariot ska leda fram till), annars har spelare och spelledare kämpat i fem timmar för att sedan aldrig få reda på hur karaktärerna egentligen mår. Se alltså för Bacchus skull till att det finns lite tid över till slutet ifall det skulle börja dra ut på det.

Swinton kliniken

Swinton kliniken är en mycket gammal mottagning för allvarligt psykiska personer. Den är belägen någonstans i de Förenta Staterna av Amerika. Sinnessjukdomar för nämligen undertecknads tankar oundvikligt till den blå-vit-röda jätten i väster. Ett relativt patientantalet stort antal anställda arbetar på kliniken, något som kan vara nog så viktigt då många av patienterna kan bli väl så farliga i sina sjuka tillstånd. Det är uteslutande väldigt sjuka patienter som skrivs in på Swinton och det märks. Överallt hör man skrikande personer, sjungande röster, skratt, avgrundsvrå, klagande skränröster osv. Dessutom tar man bara in manliga patienter på Swinton, en traditionell bestämmelse. Personalen på Swinton kliniken är ett kapitel för sig. En samling sadistiska och perversa individer med en stor skrattpasitans sammanfattar ganska bra de arbetande styrkorna på Swinton. Man ser det mer eller mindre som sina rättigheter att få driva med patienterna och att utföra practical jokes på dem när inte någon av doktorerna finns i närheten. Vissa sköterskor är kända för att ibland utsätta patienter för egna försök och experiment utan att först tillfråga sina överordnade. Ledningen har ännu inte insett

vad som händer nere på avdelningarna men har uppsnappat div klagomål från de intagna. Vad det gäller läkarna och psykiatrierna så har man alltid varit öppen för nya former av terapi och behandling. Ofta utgör Swintons patienter testpiloter på nya och ännu obeprövade metoder som måste testas innan de kan släppas vidare ut i världen. På detta sätt kan även de högre utbildade inom personalen stundtals anses vara något oomtänksamma och sadistiska.

Interiören på Swinton är klassisk: Vita väggar och tak, beige golv och gallerförsedda fönster. Isoleringceller förekommer här och där. Elterapi- och Färgterapi-rum vittnar om hemsgheter som patienterna ibland kan utsättas för i jakten på tillfrisknande. Det kan tilläggas att hela kliniken ger intrycket att vara tämligen rymningssäker.

Doktor Ulrich

Eftersom doktor Ulrich är en ytterst skicklig psykolog så bör det inte uppstå några som helst problem för spelledaren att gestalta denna man på ett trovärdigt sätt. Eftersom det typiska dragen hos en duktig psykolog i tjänst är idel kalla så är det bara att hålla minen. Ulrich vet när han ska täppa till och gör detta på ett skickligt sätt. Han är en helt känslökall person när han är på sitt arbete. Han får inte lämna in till känslorna eftersom ha då inte på ett fullvärdigt sätt kan hjälpa sina patienter. Hur Ulrich uppträder på fritiden är irrelevant eftersom karaktärerna med största sannolikhet aldrig kommer att komma i kontakt med honom vid ett sådant tillfälle. Tänk "rå och kall fisk" helt enkelt. . .

Den tragiska sanningen

Det som står i de rollbeskrivningar som spelarna fått utdelade är endast subjektiva vinklingar av och på respektive karaktär. Den nakna och tragiska sanningen om karaktärerna står att finna nedan och det är av yttersta vikt att du som spelledare känner till följande stycke väl, likaså att du noga läst karaktärsbladen och tagit fasta på det som står där.

Leland Pacino

Leland är en mycket grandios person, med en fallenhet för att hata världen och nedlåta dess innevånare. Han vägrar inse att han är sjuk och är av klinikkens ledning ansedd som en av de farligaste patienterna på sjukhuset. Flertalet gånger har han fått vansinniga utbrott vilket lett till att personalen tvingats isolera honom stundtals. Personalen använder dessa tillfällen för att få utföra sina perversa behandlingar; elterapi, totalisolering och pillerdiet är bara några få av de behandlingar som stackars Leland fått utstå.

Vad ingen psykolog i hela världen vet (och ingen annan heller för den delen) är att orsaken till hans beteende är de drömmar han omedvetet förtränger innan han behandlat dem. Det är dessa mardrömmar som i det undermedvetna förvandlas från skräck till hat. Hela systemet blir syndabocken i Lelands ögon. Drömmarna innehåller allt möjligt från himmel och jord: experiment, långa köer i snabbköpet, tystnaden i bibliotek osv. När dessa hemskheter lyckas tränga genom det försvar hans omedvetna har byggt upp framträder en så stark ångest att han nästan blir apatisk. Detta har hänt ett antal gånger utan att doktorerna på kliniken lyckats finna orsakerna till hans beteende.

I detta scenario finns två mardrömmar i form av "hand-outs" som spelledaren ska dela ut till Lelands spelare när han finner det lämpligt. Lämpliga tillfällen är t ex när som helst någon tar upp ämnet drömmar, de andra patienterna eller doktor Ulrich, eller när man diskuterar något som drömmarna innehåller. Det är viktigt att åtminstone en dröm delas ut eftersom just drömmarna är det centrala i Lelands förvirrade tankevärld. Spelaren ska nämligen avgöra med sitt eget rollspelande om Leland kommer inse att han verkligen är sjuk. Först när han accepterat sin sjukdom kan den avhjälpas. Detta kan inte ske om spelaren inte fått chansen att pröva på Lelands "urstörning".

Richard Lambert

Richard vägrar i likhet med Leland att inse att han faktiskt är sjuk och behöver hjälp. Hans syn på det hela är att han använder kliniken

som en tillfällig tillflyktsort för att undvika Spectrex. Psykologerna på Swinton har, ända sedan hans fru fick honom att så att säga lägga in sig, spekulerat i anledningen till hans paranoidea reaktioner utan att finna en enda orsak. Besattheten av att vara förföljd av en organisation eller något dylikt är väldigt påtaglig och tyder på en "normal" paranoia. Hans s k stora upptäckter har visat sig vara endast en stor hög nonsens utan något som helst intresse för vetenskapen, annat än inom psykologin. Hans uppträdande förblir en gåta utan svar.

Sanningen bakom Richards sjukdom är mycket tragisk. I väldigt unga år dog Richards far plötsligt. Richards mor tog beslutet att inte förklara för sin lille son vad som egentligen hade hänt. Hon tänkte göra detta då Richard växt upp och blivit lite äldre. Lille Richard som saknade sin pappa väldigt mycket letade igenom sin fars skrivbord och fann ett kravbrev från en liten advokatfirma vid namn Spectrex. Richards far, som var en framstående vetenskapsman, hade haft problem med att betala ett arvode till advokatfirman som nu hade tappat tålamodet. Spectrex brev var, om inte direkt fiendligt skrivet, så kanske lite hotfullt uttryckt. Richard skapade nu inom sig en bild av hans pappa som förs bort av agenter från Spectrex, en fara stor nog att ta bort hans största hjälte. Inom en kort tid spelade så slumpen ut ännu ett av sina dåliga kort och lät Richards mor dö en lika plötslig död. Oundvikligen förknippade han denna tragiska händelse med Spectrex som nu växte i hans huvud. Nu fanns ingen som kunde förklara för honom vad som egentligen hänt.

Richard växte upp och lärde sig om döden och drog snart sina slutsatser. Han bar inom sig den hemlighet som han felaktigt formade med sin livliga fantasi. Under tiden gick Spectrex i konkurs och försvann från registren. Efter många år av tänkande bröt hans medvetande samman och han ingick i det tillstånd han än idag befinner sig i.

John Presley

John lider av en så svårt utvecklad manodepression att han sannolikt aldrig kommer tillfriskna. Hans humör kan svänga oerhört snabbt vilket innebär att han är otroligt svår att få ett grepp om. I sin depressiva fas, som egentligen är en reaktion på hans medvetande om den maniska fasen, drabbas John av en oerhört kraftig ångest som tar sig uttryck i bl a självmordstankar och otaliga mindervärdeskomplex. Han upplever obefogade skuldkänslor pga vad han gjort under sina maniska faser och vänder därför sidan åt omvärlden för att skydda sig själv från det rus han så ofta inträder i bland folk.

Det är viktigt att förstå att Johns depressioner beror på hans egna medvetenhet om att han är sjuk eftersom det förklarar varför hans depressiva jag inte inser att han är sjuk även under depressionerna. John är under sina nedstämda stunder så besatt och jagad av tankar om hans otrevliga beteende i sina hyperaktiva stunder att han blir förblindad inför hela sin störning. Han inser bara halva sanningen, och tur är nog det, annars hade han nog störtat rakt ned i avgrunden.

Under sin maniska fas är John paradoxalt nog lyckligt ovetande om sin sjukdom. Det är vid dessa tillfällen som hans undermedvetna tar igen de i depressionen förlorade stunderna. Hans mytomani är fullkomligt uppenbar och kan ibland verka störande på andra patienter och är ett krav från hans undermedvetna att få uttrycka sig och briljera.

Doktorerna har förstått så mycket att den deprimerade John skäms över sin mytomani, men har inte ännu insett att hela hans sjukdom egentligen är en enda ond cirkel. En tråkigt nog obrytbar cirkel där depressionen uppstår pga hans maniska beteende och där det maniska tillståndet i sin tur är ett måste för John, som förlorar så mycket i och med sin depression att han måste finna en väg att ta igen förlusten. Det finns tyvärr ingen ände på detta miserabla tillstånd, ett faktum som även John själv så smått börjat inse.

Steve Reynolds

Steve? Frågar sig nu den spelledare som ännu bara ögnat igenom scenariot snabbt och därför inte förstått att Eric i själva verket endast är en av den personlighetskluvne Steves alias. Detta ska hållas hemligt för Steves spelare ända tills sista scenen där det framgår för honom i form av en av de "handouts" (Hey, wait a minute..) som finns i Appendix. Exakt när och hur det ska avslöjas står i manuset.

Steve är nog den av de stackars olyckliga karaktärerna som har roligast (om läsaren

ursäktar uttrycket) i sitt sjuka tillstånd. Inte så mycket för att han kan uppträda till synes lustigt inför andra människor, utan snarare för att han är den karaktär som är minst medveten om sin sjukdom, och som samtidigt inte känner avsky, rädsla eller underlägsenhet inför omvärlden på samma sätt som de andra. Visserligen är Eric, hans rationella personlighet, medveten om att han är sjuk, men hans riktiga jag har sedan schizofrenins stora frambrytande (i form av personlighetsklyvningen) inte en enda gång stigit upp till medvetandets yta. Därför är också Steve "lyckligt" ovetande om sitt egentliga tillstånd.

Steve insjuknade helt plötsligt i sitt eget hem efter en stressig dag på jobbet. Han hade varit på övervåningen för att byta kläder och var på väg nedför trappan för att imundiga en länge efterlängtd måltid när plötsligt något fick hans psyke att slå slint. Han kom ned till sin familj och chockade denna med att uppträda som Michael Moonstone. Snart hade han genomgått en rad snabba personlighetsförvandlingar som förbryllade och inte minst skrämde hans fru. Hon tog genast kontakt med läkare och kort därefter togs Steve in för observation på Swinton där han snart ansågs vara i akut behov av vård.

Hans personlighetsklyvning är total och stundtals kan han mitt i samtal växla mellan sina alias utan att ens hinna prata färdigt den mening han börjat på. Steve är föremål för många skratt på kliniken, något som bekymrar doktor Ulrich eftersom han anser att det kan vara av avgörande betydelse för hans tillfrisknande att han får förstående för sina olika personligheter. Pga förhållandena har Doktor Ulrich därför beslutat att ingen ur personalen ska försöka tilltala honom med sitt egentliga namn utan låta honom få spela ut sina roller så att en komplett analys av honom kan genomföras på goda grunder.

Hur Steves friska personlighet uppträder är i detta scenario oväsentligt eftersom spelaren inte kommer att få någon större tid till att spela denna (se slutscenen), därför är denna inte presenterad här. Meningen är ju ändå att spelarna ska få känna på den hemska insikten att de är sjuka, sjukare än vad de från början kanske tror.

Inledning

Alla scenarion bör ha någon form av inledning för att indikera att "nu kör vi". Här nedan står ett antal förslag till inledning på gökboet. Undertecknad anser att ingen större vikt bör läggas på denna företeelse eftersom man kan komma att behöva all tid i världen till gruppterapin. Önskar spelledaren göra en större sak av inledningen så har denna fria händer, se bara till att ni hinner komma till slutet.

Välkommen in i gemenskapen

Börja med att det är dags för måndagens gruppterapi. Scenen bör vara riggad och klar, dvs man bör ha flyttat undan bråte och ställt fram fem stolar. Fyra till patienterna, formade i en halvcirkel, och en avsedd för doktor Ulrich, placerad så att han är vänd åt dem alla. För spelarna ut ur spelrummet. Doktor Ulrich finns ännu inte närvarande. En sköterska hämtar så den ena patienten efter den andra och ber dem sätta sig på en av de fyra stolarna som är ledig.

Poängen är att uppmuntra spelarna till att börja rollspela innan doktorn anländer. Förklara för den första spelaren som kommer in i rummet att "spelet kan börja". Låt honom vara ensam (och förhoppningsvis spela sin roll i ensamhet) någon minut innan nästa karaktär kommer in i handlingen. Låt det gå någon minut innan en ny patient anländer in i rummet tills alla är med och deltagar i skådespelet. Sedan anländer doktor Ulrich och terapin kan börja.

Gruppterapin

Det som står nedan är inget sedvanligt manus i den form som scenarion brukar vara utformade. Istället har undertecknad skrivit ned tips till spelledaren, tips som förhoppningsvis kan vara doktor Ulrich till hjälp när han ska analysera sina fyra patienter. Scenerna är lika mycket analys som terapi och det krävs en del från spelledaren för att diskussionen ska kunna fortgå genom hela speltillfället. Dels finns nedan generella tips om hur man kan genomföra scenariot, men där finns också tips och små direktiv om hur man kan få ut det mesta av varje karaktär i sig. Dessa "individuella" tips kan användas för att få igång en karaktär som hamnat i skymundan, eller för att helt enkelt föra in galningarna på en ny linje. Precis som med allt annat i Gökboet är det som står i dessa stycken endast inspiration till spelledaren. Varje spelledare ska känna sig helt fri att genomföra scenariot på sitt sätt. Jag tror dock att dessa tips är en hjälp även för den mest kreativa och kvicktänkta av spelledare att tänka i banor som gör spelandet till ett minnesvärt möte.

Generella tips

- Inled scenerna med att hälsa karaktärerna välkomna och kanske antyda något om de mellanspel som eventuellt spelats. "Välkomna ska ni vara mina herrar, jag har hört att det uppstod problem i och med läkemedelsintagen igår kväll. Ja, ja, vi får väl ta och diskutera det senare. Slå er ned."
- Ett bensäkert tips till de som vill få igång diskussionerna med en gång på måndagen är att vända sig till en av karaktärerna och fråga något i stil med: "Så, min käre XX, varför tror du att du sitter här i vår grupp?", eller "Vad är din första reaktion på de tre männen här?" Vad som än svaras kommer antagligen de andra karaktärerna, om de är rollspelare d.v.s., att kommentera på den tillfrågades uttalande och beteende.
- Lyssna på karaktärerna! Genom att följa diskussionen som förs så kan du föra den vidare och leda den dit du vill. Försök att snappa upp vad de säger. Ett exempel(från en av undertecknads test-sessioner). Uttrycker sig någon rakt av att han hatar en av de andra karaktärerna, be honom definiera hat. Låt sedan någon annan tycka till om hans definition och kanske få beskriva kärlek. Om det sedan är den maniske John Presley som ska definiera kärlek kan en intressant diskussion om djur snart uppstå. Detta är det viktigaste tipset, och jag tror inte att någon spelledare klarar av att genomföra hela scenariot på ett bra sätt utan att anamma det. Hela terapin/analysen bygger på att man ska diskutera livligt om vad som helst, så se till att vara lyhörd för allt som sägs. Galningarna är din största källa, utnyttja dem.
- Använd dig av mellanspelen. Ett väl genomfört mellanspel kan utgöra i stort sett hela basen för ett av terapitillfällena. Doktor Ulrich har antingen direkt observerat karaktärerna eller har i efterhand fått reda på

vad som hänt(enligt säker statistik från speltesten händer det saker. . .mycket saker). Ulrich kan låta karaktärerna förklara sig och det som hänt. Han kan låta återskapa en av situationerna genom ett litet rollspel(i rollspelet). Underliga beteenden?, låt karaktärerna känna på sin egen sjukdom genom att få dem att förklara varandras uppförande.

- Undvik tysta perioder. Låt inte diskussionen dö ut. Skulle det ta helt stopp är det bättre att avbryta dagens diskussion och spela ett mellanspel för att få igång tankearbetet.
- Använd dig av hypotetiska frågeställningar. T ex, "Om du fick bestämma över kliniken en hel dag, vad skulle du då göra?", eller, "Anta att du blev utskriven från Swinton idag, vad skulle vara det första du gjorde?". Svaren som ges är utmärkta medel att föra diskussionen vidare med.
- Se till att alla får vara med. Låt ingen av karaktärerna komma i skymundan. Tillbakadragna karaktärer, som den deprimerade John Presley, eller den mardömsdrabbade Leland Pacino bör inte hamna utanför diskussionen även om de är näst intill apatiska och frånvända. Placera hellre dessa i fokus eftersom det är dessa tillfällen som ska väcka deras karaktärer till insikt.
- Låt inte live-action gå överstyr! Det är jättebra om spelarna agerar fullt ut, men se till att inte någon form av överdrivet handgemäng utspelas. Det är mycket troligt att Leland eller Bert, alias Steve Reynolds, någon gång under scenariot utbryter i våldsamma aktiviteter. Kom då ihåg att det aldrig är långt till närmaste sköterska/vakt. Dessa sköterskor använder sig gärna av sådana grymheter som tvångströjor för att lugna ned bråkmakare. Denna punkt är även avsedd till mellanspelen.

Se till att de karaktärer som utbryter i vansinne utsätts för lämplig terapi som straff (sadisternas paradiset, Swinton-kliniken). Se individuella mellanspel för förslag på terapier som kan vara lämpade att använda sig av. Överdriv dock inte dessa terapier. Ett par specialterapierna är topp. Används dessa för ofta kan det hända att den utsatta spelaren känner att han hela tiden hamnar utanför spelet bara för att han spelar sin roll, detta är inte avsikten med de individuella mellanspelen.

- Visar karaktärer agg går det snabbt, med hjälp av knappen under doktors stol, att kalla in vakter med tvångströjor som i en enkel handvändning dessutom spänner fast bråkmakaren i stolen och stolen i golvet.

- Placera gärna karaktärernas stolar i en halvcirkel så att de alla är vända mot doktorn. Røj undan allt bråte i spelområdet. I terapirummet finns endast fem stolar och ett par dörrar som leder ut, så låt inte ett traditionellt "rollformulärsbord" stå mitt i scenen.

- Ett ganska intressant tillägg i scenrekvisitan är en stor spegel à la amerikanska polisserier som sitter fastsatt på en av väggarna. Bakom den står flera doktorer och sköterskor som bevakar det hela med intresse. Denna kan få karaktärerna och framför allt Richard Lambert att krypa ur skinnet av nyfikenhet och rädsla. Spegeln är givetvis okrossbar.

- Kanske finns det möjlighet att skaffa lite intressant musik i bakgrunden om någon av karaktärerna så önskar. Detta leder i så fall oundvikligen till nya möjligheter. För att på ett riktigt sätt simulera detta bör spelledaren då ha med sig någon form av ljudkälla. Det går givetvis att m.h.a. fantasin klara av detta utan "riktig" musik, men inlevelsen stärks kraftigt av "konkret" musik.

- Kom ihåg att det till stor del är patienterna som ska föra dialogen med varandra. Doktors huvudsakliga uppgift är att bevaka och analysera galningarna. Se till att karaktärerna framför allt samtalar med varandra och inte med doktor Ulrich.

- Uppmuntra rollspel! Givetvis bör du som spelledare se till att varje scen genomförs med så få avbrott i spelflödet som möjligt. Finns det "tysta" spelare (observera spelare, inte tysta karaktärer) så försök få dem in i handlingen genom att tillfråga dem personligen. Uppstår problem med att engagera spelarna står ett antal tips nedan till varje karaktär som kan vara till stor nytta.

- Kom ihåg att du inte under några omständigheter får låta komiken ta över hela scenariot. Gör den det försvinner som tidigare sagt hela syftet med scenariot. Som spelledare bör du klara av att balansera komiken och allvaret runt en röd tråd utan problem.

- När spelledaren känner att det är dags att avbryta en scen så blir det hela lite verkligare om det verkar finnas någon klar orsak till att sessionen är slut för dagen. En möjlighet är t ex att man kan bli tvungen att avbryta på grund av att några av patienterna "*försvårat terapin genom att visa våldsamma tendenser och på så sätt gjort fortsatta samtal omöjliga denna dag*". Det kan vara så att alla får för sig att av någon anledning vägra prata. Är det ändå dags att gå vidare till nästa mellanspel så avbryt terapin genom att låta doktorn surna litegrann och muttra att "*nåja, vi syns väl i morgon då*". Undvik att helt abrupt avbryta ett terapitillfälle. Om man inte finner något bra tillfälle att avsluta på kan man ju alltid kasta en blick på sin klocka och antyda att det visst var färdigt för idag.

Leland Pacino

- Drömmarna, är ytterst viktiga. Låt Pacinos spelare få åtminstone en av dem under spelets gång. Båda är dock att föredra. Dessa drömmar är Lelands enda möjlighet att få se andra sidan av samma mynt, sin rädsla inför systemet. Kom ihåg att spelaren inte ska få drömmarna under sin sömn, utan att du ska ge honom dem när det kan tänkas att han blir påmind om dem.

- Musik är ett osvikbart hjälpmedel för att få igång en Pacino. Bara att prata om det bör få honom att bli vansinnig. Om man sedan låter honom lida Dolby Surround kan undertecknad inte ansvara för eventuella följder.

- Intressanta diskussioner och smått komiska situationer kan uppstå mellan Leland och John när djur kommer på tal.

- Blir Leland rakt igenom fysiskt våldsam kan det vara bra att aktivt försöka få honom att lugna ned sig. Lugnande sprutor och individuella terapier är två populära sätt på Swintonklinik.

- Något som undertecknad själv testade under ett speltest var att låta något hända med Pacinos familj (i detta fall en bilolycka). Förklara läget för Leland och se hur hans spelare reagerar. Kanske kan man låta de andra hjälpa honom att bearbeta händelsen.

Detta tips passar dock inte i spelgång som har siktet inställt på så mycket komik som möjligt. Mycket intressant rollspel kan komma ur denna händelse.

Richard Lambert

- Spectrex! Doktor Ulrich har redan hört berättas om detta "Spectrex" åtskilliga gånger. Låt doktorn vara väldigt nyfiken på Lamberts förföljelsemani. Fråga ut honom om Spectrex. Hör med de andra spelarna om de vet något om det hela. Richard reagerar förmodligen på ett av följande två sätt. Antingen vägrar han blint uttala sig om Spectrex i rädsla för deras närvaro, eller så gör han allt för att övertala alla närvarande om att spectrex finns. Hur som helst blir det intressant. Dessa frågor om Spectrex kan återkomma så länge doktorn anser att det är av vikt för fastställandet av hans analys(dvs så länge spelledaren finner det underhållande).

- Låt hans fru Mary ha visat Swintonpersonalen var Richard haft sitt laboratorie. Låt även doktorn ha kommit över ritningarna till 2-Stegs Fasaren. Luta dig tillbaka och se hur Richard reagerar när 121 sidor av hans liv ligger på golvet framför honom. Försök få honom att förklara vad man ska ha den så kallade 2-Stegs Fasaren till. Se honom gå under av förföljelsemani, eller besättas av en enorm vilja att öppna ögonen på de andra, att visa dem hur Spectrex korruperat doktor Ulrich. Berätta gärna att det var just hans fru som "förrådde" honom. I två av undertecknads egna speltester började Richard genast tugga i sig papper efter papper från den höga bunten för att på så sätt rädda det som räddas kunde.

- Låt oordning råda och se hur perfektionisten Richard löser kaoset.

- Som spelledare kan du viska små röster i hans öron under tiden han spelar. "Nu har vi dig snart", "Där står han", "Länge leve spectrex", osv. Se till dock att det bara är Richards spelare som hör viskningarna eftersom det egentligen bara är Richards paranoia som spökar.

- Låt honom gärna få lyssna på lite klassiska mästerverk. Kanske i sällskapsrummet, kanske under terapin kanske någon annan stans. Speltesterna gör gällande att Bert, alias Reynolds, och Pacino inte alls delar Richards musiksmak. Sätt på en Beethovens femma och se ett rus stiga inom den annars så spända mannen.

- Låt gärna doktor Ulrich framstå som en av de högsta inom Spectrex i Richards ögon.

John Presley

- Den största faran med karaktären John Presley, är att han kan ha oturen att fastna i ett av sina tillstånd. Se därför till att under spelets gång hjälpa Johns spelare att finna tillfällen där denne kan byta sinnesstämning. För att få honom att gå över från manisk till deppig är det bara att tvinga honom "sitta ned och hålla käften". En sådan behandling bör få honom att känna sig riktigt nere.

Får Johns maniska tillstånd inte tillräcklig uppmärksamhet så låt doktor Ulrich ställa många frågor till John. Frågor om hans tidigare liv och upplevelser kan mycket väl få honom att ljuga friskt.

- Se till att det finns en balans i John. Det är med denna karaktär ungefär som det är med hela Scenariot - balansen mellan komik/mani och allvar/depression måste hållas. Det är dels upp till spelaren att se till att detta fungerar, men spelledaren måste hjälpa denna att få möjlighet att spela sina båda tillstånd.

- Känner spelledaren för att lätta lite på stämningen kan man alltid ta till djuren. Spelledaren kan då räkna med att John uppträder maniskt och att de andra karaktärerna nog reagerar på ett eller annat sätt. Johns fantasier är verkligen helvilda. . .

- Ulrich är mycket intresserad av Presleys uppenbara lögner och rövarhistorier. Låt honom utveckla lögnerna tills de är så löjliga att inte någon skulle gå på dem. Under speltesterna uppstod många skratt till följd av Johns vilda fantasi.

Låt sedan med fördel de andra karaktärerna få uttrycka sig om Johns påståenden och berättelser. Diskussion garanterad.

Steve Reynolds

- Spelledarens trumf finns i den här karaktären givetvis i det faktum att spelaren tror sig vara Eric Landstream ända tills det att han i sista scenen får tillbaka lite av hans riktiga jag. Denna händelse måste, och jag repeterar måste, hållas hemlig ända tills slutet. Det ska komma som en chock för spelaren att han inte är den han hela tiden trott sig vara, och det gör det garanterat om inte han tidigare fått reda på hur det egentligen ligger till. Från speltesten kan undertecknad garantera att det alltid blivit en "peak-upplevelse" för Johns spelare när de fått sitt handout.

- Det är med denna karaktär ungefär som det är med John Presley. Det finns viss risk att en

personlighet kan bli mer dominant än de andra. Detta behöver inte vara fel, men spelaren finner det ofta roligare att få utforska karaktären och då är det inte roligt om situationerna inte tillåter det. Se som spelledare till att utsätta Reynolds undermedvetna för många olika situationer. Locka fram de olika karaktärerna ur honom. Det bör dock inte vara så att du som spelledare försöker styra Steves spelare att anta vissa karaktärer. Spelarna måste få känna att de har full kontroll över sina karaktärer. Se bara till att Steve får ta emot många impulser som kan få honom att genomgå många underhållande förändringar.

- Under en av undertecknads testomgångar var det framför allt en personlighet som återkom genom de första scenerna, nämligen Bert. I och med att konflikter lätt uppstår i Gökboet så är det inte alls underligt att den aggressive Bert får stort spelrum, "man måste ju visa att man har rätt". För att avhjälpa detta bör spelledaren försöka ändra diskussionens karaktär. Byt samtalsämne, och då gärna till ett som tilltalar någon av Steves andra karaktärer. Det kan vara jobbigt att stup i kvarten behöva kalla på

säkerhetsvakter som spänner fast patienten i sin stol.

- Steve Reynolds kommer sannolikt att förbrylla de andra spelarna. Innan de inser på vad sätt denna man är sjuk kommer förmodligen många konfunderande tillfällen uppstå. Förklara inte för de andra rakt ut hur det ligger till med denne man, låt de finna ut detta själva. Detta gäller givetvis alla karaktärer, men Reynolds i synnerhet.

- De många namnen denna karaktär använder sig av kan vara lite svåra att hålla reda på. Kom ihåg att Ulrich har uppmontrat alla ur personalen att inte bestrida Steves olika personligheter (se Den tragiska sanningen). Se till att tilltala honom med det sista namn du hört honom presentera sig som. Ett exempel: Sir Livingstone har länge haft ett inlägg om sin position som greve av Chicago när något plötsligt avbryter honom. Under tiden detta något utspelar sig träder Bert fram och tränger undan Sir Livingstone. När sedan doktor Ulrich frågar spelaren i fråga om hans åsikt i frågan adresserar han denna frågan Sir Livingstone varvid Bert blir flyförbannad och utbrister "Sir!!!, vad fan då skit-sir".

Mellanspel

I nedanstående textmassa finner spelledaren små "manus" till mellanspel som är avsedda att spelas mellan tillfällena då gruppterapin utförs, dvs scenerna. Manuset är alltså skrivet här nedan, medan rollerna givetvis är karaktärerna. Det är alldeles upp till spelledaren att själv välja vilka av manusen han vill använda sig av. Vilka som genomspelas har inte någon som helst betydelse för hur spelet artar sig, därför är det givetvis tillåtet (och en förhoppning från min sida om spelledaren finner dem tråkiga) för den kreativa spelledaren att ändra ett mellanspel eller t.o.m. författa ett eller flera egna. Det är dock viktigt att dessa små avbrott i gruppterapin förblir just små. Jämfört med scenerna bör spelarna tillbringa lite tid till att spela ut mellanspelen. Spelledaren bör, oavsett om det är ett mäktigt gemyttigt skådespel som utspelas framför hans ögon, om han märker att det drar ut på tiden, försöka styra mellanspelet mot ett snabbt slut. Huvudsaken är att det händer lite saker som spelledaren/doktor Ulrich kan använda för att hålla den i gruppterapin förda diskussionen igång. En annan viktig sak med mellanspelen är att de ska skilja varje terapitillfälle åt, därför är ett mellan varje scen en ganska lagom frekvens. I slutändan är det helt och hållet upp till spelledaren att göra vad som helst av mellanspelen, och hur som helst, bara det leder till att han och spelarna får en rolig upplevelse.

Sällskapsrummet

Efter en lång dag av div genomförda terapier så är det äntligen dags för karaktärerna att få sig en stunds underhållning innan det är dags att natta in. I det sedvanliga sällskapsrummet har ännu bara ett litet antal av Swintons intagna samlats för att få se på lite tv, lyssna på musik eller kanske ta sig ett parti poker. Hur som helst anländer karaktärerna till rummet.

Sällskapsrummet är något trevligare ur estetisk synvinkel än övriga delar av kliniken. Färgglada tapeter täcker väggarna och allsköns bekvämlighetsinrättningar är utplacerade här och där; en soffgrupp, några bord med tillhörande stolar, en liten tv (våldigt liten, 16" !!!) och en stereo med en ganska omfattande cd-samling bara för att nämna några (spelledaren kan säker komma på fler).

En automat som serverar varma och kalla drycker är placerad i ett av hörnen. Automaten har blivit lite misshandlad genom åren och har nu slutat uppföra sig som den borde. Aldrig serverar den det man önskar. Ska man ha en kopp kaffe med mjölk kan man mycket väl stå där i nästa ögonblick med en överfylld kopp Sprite och gräddor.

Hela rummet övervakas genom en stor spegel som endast går att se igenom om man befinner sig på så att säga, för karaktärerna, fel sida om den. Genom denna observerar läkarna då och då vad som försiggår i rummet. Ständigt finns även där en vakthavande sköterska som kallar till sig säkerhetsvakterna om det skulle uppstå något problem med en patient (se *Individuella mellanspel* nedan). Spegeln är extra intressant att använda sig av när någon av karaktärerna är riktigt arg. Att påpeka att "där bakom den där förbannade spegeln vet du ju att det sitter ett gäng sköterskor och skrattar åt dig" för Leland

Pacino när han är riktigt sur leder garanterat till roliga händelser om spelarna är på hugget (tro undertecknad).

Detta mellanspel ger spelledaren en chans att få nyttja sina rollspelstalanger genom att spela några andra än doktor Ulrich. Låt med fördel karaktärerna få möta den ene patienten efter den andra och lägg märke till hur de reagerar, för det gör doktor Ulrich. Eftersom spelledarens roll är avsedd att vara övervägande passiv genom scenariot är detta dennes stora chans att själv få spela ut sina mörkaste fansier om sinnessjuka människor. Se till att ta chansen!

Sällskapsrummet kan med fördel användas som mellanspel mer än en gång om det första försöket utvecklades till något riktigt positivt. Det är inte omöjligt att tänka sig att man skulle kunna använda sig av detta mellanspel enbart och låta det utspelas mellan varje scen. Undertecknad har inte provat, men spelledaren ska känna sig fri att göra ett försök.

Piller, piller och åter piller

Botande av sinnessjukdomar är inte enbart ett ständigt ältande genom terapi timma efter timma. Nej, det finns en hel del s k psykofarmaka med i bilden. Sinnessjuka människor har väldigt skilda åsikter och tycken när det gäller dessa preparat och det kan vara ganska intressant att tjuvkika hur det ser ut när våra fyra vänner karaktärerna ska få sin dagliga dos. Precis som i filmen *Gökboet* så tilldelas patienterna sina piller genom en stor fönsterruta med en lucka i (typ Sjs biljettluckor). Mellanspelet börjar med att karaktärerna står i en lång kö tillsammans med de andra patienterna. Trots en ständigt surrande fläkt är det varmt & svettigt och kön går långsamt framåt. Alla knuffas och vill få

det överstökad så att de kan återgå till vad de nu än måhända pysslat med. Det är mycket trångt i kön.

En efter en kommer karaktärerna fram till disken och tilldelas sin dos av en både i sättet och till utseendet sur kvinnlig sköterska som till synes hellre hade suttit på dass och läst en intressant tabloid. Exakt vad som tilldelas varje karaktär får spelledaren själv komma på, men var inte rädd för att bre på ordentligt, vi spelar ju ändå för att ha roligt(okej, 158 piller av alvedonstorlek bör undvikas).

Ännu en gång, lägg märke till reaktionerna hos varje karaktär när han får sin dos och när han ska ta den samma. Hur förs diskussionen mellan karaktärerna? Även om Ulrich inte är på plats just för tillfället får han förr eller senare reda på hur karaktärerna uppträtt.

Detta mellanspel kan eventuellt kombineras med *Sällskapsrummet* om detta inletts på ett knaggligt sätt och spelledaren inte vill se spelet rinna ut i sanden eller om spelledaren helt enkelt finner det underhållande.

Zoo-utflykten

Spelarna har tidigt en morgon förts med buss över knaggliga vägar på höga höjder ett antal mil för att tillsammans med doktor Ulrich få ett avbrott i den ensidiga terapin och, ännu en gång, för att doktorn ska få något att bygga sina diskussioner på.

Efter ett tag inne på zoo besöker vårt gäng ahuset och lyckas där villa sig in bland aporna i deras stora inhägnad. Ett stort antal apor av olika arter intresserar sig snart för karaktärerna och vill ha med sig dessa på diverse upptåg. Doktor Ulrich är inte med in i ahuset och letar tillsammans med de från kliniken medföljande vakterna febrilt efter karaktärerna. Mellanspelet avslutas med att Doktorn och vakterna finner karaktärerna och för dessa ut ur inhägnaden.

Vad som egentligen händer våra fyra stackare där inne får spelledaren avgöra. Ett Tips! Apor är mycket lekglada av sig, men de kan även bli väldigt uppretade över vissa saker. Låt karaktärerna få känna på olika behandlingar av djuren innan doktor Ulrich kommer till deras undsättning.

Det som möjligen är mer intressant än något annat i detta mellanspel är hur John Presley

reagerar när han omgärdas av alla dessa djur. Lägg märke till hur Johns spelare behandlar situationen. Hur blir John efter händelsen?

Eftersom Ulrich inte är närvarande när händelserna i ahuset utspelar sig så använder spelledaren med fördel nästa terapitillfälle till att låta karaktärerna redogöra för Doktorn vad som egentligen hände. Vänta bara tills du får se Johns reaktioner när Bert, alias Eric Landstream, alias Steve Reynolds i sitt argaste(Bert är alltid arg!!!!)tillstånd ska redogöra för sin avsky gentemot "såna´ däringa kärringar som tänder på djur". Snacka om ångest. . . .

Royal Straight Flush

Detta mellanspel testar spelledarens förmåga att gripa sina spelare i ett parti poker. Spelledaren antar helt enkelt rollen som en spelgalning, eller enbart galning, från klinikens intagna. Detta bör ske efter sängdags på golvet mellan bäddarna med enbart ett levande ljus som ljuskälla, allt för att höja spänningen i spelet. Karaktärerna vet att de gör något som inte är tillåtet och att en vakt när som helst kan titta in och avslöja dem i sitt spelande. Insatser gör mellanspelet lite fläskigare och gör möjligheterna till lite skapande rollspel större. Se filmen så förstår ni vad undertecknad menar med det här mellanspelet och varför insatser är lite grädd på moset.

Det kan vara önskvärt att spelledaren har med sig en kortlek för att ge lite substans till *Royal Straight Flush* men givetvis inte nödvändigt. Fantasin är den viktigaste tillgång rollspelare har. Vore den fullt utvecklade skulle vi inte någonsin behöva något konkret, eller. . .

Om nu inte karaktärerna vill spela kort, om de tackar nej? Ja, använd ovan nämnda fantasi. T ex kan du ordna en diskussion om spel och dobbel mellan spelgalningen/galningen och karaktärerna/galningarna.

Hur än mellanspelet artar sig avbryts det med att en vakt tänder ljuset och stör de fem (o)vännerna i vad de nu än pysslar med. Nu är det definitivt sängdags.

Dagen efter kan doktor Ulrich, likt dagen efter *Zoo-utflykten*, försöka finna ut av karaktärerna vad som hänt och varför. Diskussionen bör vara igång innan Ulrich ens sagt "moral".

Individuella mellanspel

De individuella mellanspelen är avsedda för karaktärer som pga att de varit allmänt störiga och bråkiga bör sättas i speciell terapi. Speciell (läs elak) terapi är mycket vanlig på Swinton. Man provar på kliniken allsköns olika behandlingar som ännu inte är vedertagna av den psykologiska överhögheten. Det rör sig mer ofta om att bestraffa patienten och på samma gång utvärdera en ny metod än om att försöka hjälpa patienten till ett drägligare liv. Lite väl sadistiskt kanske, men det är Swinton upp i dagen. . .

Dessa individuella mellanspel bör inte användas mer än någon eller några enstaka gånger, eftersom de skiljer spelaren i fråga från de övriga i spelgänget. Exakt vilken terapi som används är upp till spelledaren med god fantasi, men se till att göra den riktigt bisarr.

För ut spelaren vars karaktär ska "behandlas" ur spelrummet och placera denna strax bakom den dörr som eventuellt finns. Förklara genom att rollspela en läkare vad patienten kommer utsättas för och sätt igång terapin. Beskriv med hjälp av så många sinnen som möjligt hur karaktären upplever terapin och uppmuntra dennes spelare att agera själv under den korta tid det kommer pågå. Återgå till de andra spelarna och fortsätt spela. Med lite tur kommer de andra spelarna, medan de fortsätter spela, att höra ångestskrik och vannsinnsvrål om vartannat från en avdelning långt, långt bort.

Låt inte spelaren stå utanför en längre tid. Använd därför endast denna form av mellanspel precis i slutet av ett terapitillfälle eller i ett mellanspel där den utsatta karaktären redan fått agera tillräckligt.

Nedan följer ett par exempel på individuella mellanspel.

Elterapi

Stora, och framför allt många elektroder fästs vid patienten som är fastspänd i en brits medelst läderremmar. Han penslas med lite vatten här och där, sedan lämnas han ensam i rummet. Det är tyst som i graven. Ljudisoleringen är fullkomlig. Med jämna mellanrum kommer så strömpulser farande genom elektroderna och chockar den stackars patienten. Det bränns från huvud ner till tår och hjärnan känns som en grillad med mos. . .

Färgterapi

Den utsatta stängs in i ett, sånär som på åtskilliga spotlights fästa på hög höjd, kallt rum utan något som helst fönster. Överallt, på väggar, tak och golv är allsköns färger blandade efter noga framforskade mönster. Det ser helt vansinnigt ut. Till råga på allt börjar de upphängda strålkastarna att, i bästa

discoanda, kasta runt en mängd olika färger i rummet. En myriad av olika ljus och färgkombinationer uppstår. Samtidigt hör patienten en högt tjutande ton i sina öron som nog skulle kunna användas till att skära stål med. Efter en kort stund blir upplevelsen alltför påfrestande och bågaren rinner över. . . .
.iiaaaaaaaaaaaaahhhh!!!!

Avslutningen

Det är i avslutningen som spelarna testas. Har deras karaktärer insett vidden av deras sjukdomar? Hur står det egentligen till? Precis som med allt annat i detta scenario så är avslutningen ganska fri. Den får gå till i stort sett hur som helst. Spelledaren ska finna en värdig avslutning till sessionen som förhoppningsvis blir minnesvärd. Även om avslutningen i stort sett får utformas hur som helst måste kärnan bestå. Vad är då kärnan? Jo, kärnan är i all enkelhet att karaktärerna får en möjlighet att fly från Swintonkliniken. Det är i denna avslutning som syftet med hela scenariot sitter. Hur reagerar spelarna och framför allt karaktärerna när de plötsligt står öga mot öga med friheten? Väljer dem att fly detta eländiga ställe, eller har de kanske sett sig själva i den spruckna spegeln och beslutar sig därför att frivilligt stanna kvar i världens händer. Hur resonerar de? Resonerar de överhuvud taget? Avslutningen måste spelas för att scenariot ska få någon mening överhuvud taget. Utan denna upplevelse kommer spelarna att lämna sessionen utan att förstå ett dyft. Varje scenario bör ha någon form av mening annars är det knappast spelvärt. Om sedan meningen är att man ska förintä ondskan, eller att finna kärleken, eller som i detta scenarios fall, att få karaktärerna att avgöra sina fortsatta liv, har ingen betydelse. Huvudsaken är att det finns en mening. . .

911 - Det brinner!!!

Detta är bara ett förslag till avslutning som undertecknad finner lämplig. Om spelledaren beslutar sig för att hitta på en alternativ avslutning bör den dock bli lika "kort" som den här beskrivna. Den spelledare som använder sin "egen" avslutning måste dessutom komma ihåg att ge Steve Reynolds sin handout i tid. Han bör ha läst färdigt denna lagom tills spelarna får komma in i handlingen.

Undertecknads här återgivna version av slutet är både en avslutning på sista scenen och på hela scenariot. Avslutning bör till stora delar berättas direkt av spelledaren. Det är först när de ska ta det ödesdigra beslutet som spelarna kommer in i handlingen och får avgöra vad karaktärerna tar sig till.

När våra fyra vänner och doktorn som bäst sitter i sitt rum och diskuterar avbryts de plötsligt av en högt ljudande ringsignal. Med korta stötar sänder ringklockorna ut sitt förskräckliga meddelande. Det brinner på kliniken. Doktor Ulrich uppmanar genast sina fyra patienter att följa honom ut till framsidan, allt enligt byggnadens utrymningsplan.

De fyra patienterna lämnar rummet och står i korridoren utanför där fullt kaos utbrutit. Springandes och lunkades om vartannat kommer i korridoren patienter för att ta sig ut ur byggnaden. Då och då kommer en sköterska förbispringande och försöker föra med sig en och annan av de mest desillusionerade patienterna. Spelledaren kan här beskriva hur några av de patienter som karaktärerna stött på tidigare (i t ex mellanspelen) lallar omkring och försöker hitta någon rätsida på det tumult som uppstod och kanske slita i fönstren för att vädra ut den rök som så plötsligt infunnit sig i klinikens korridorer. . . Då och då ljuder

högtalarsystemet: "Hela östra flygeln står i brand! Utrym genast byggnaden!".

Doktor Ulrich, mer angelägen om sitt eget liv än om sina patienters, har snart försvunnit i virrvarret.

Våra vänner irrar sig fram och tillbaka genom de rökfyllda korridorerna för att finna en väg ut ur infernot. Överallt hörs skrik och skrott uppblandat med helhysteriska tjut. Domedagsutlåtanden når karaktärerna från en av de intagna som går genom korridorerna för att finna ett skydd undan guds vrede.

Passa på att dela ut "Hey, wait a minute" till Steve Reynolds nu.

De fyra stackarna letar sig ut genom ett par dörrar och ser till slut äntligen himlen. Men vart har de hamnat? Det är ju rastgården. Här är ju den stora gräsplätten där de intagna brukar sitta och ha picknick. Där ligger fotbollarna, och basketbollarna. Basketplanen står tom och ser inbjudande ut. En match skulle inte sitta fel. Bakom dem står klinikens östra flygel mycket riktigt i brand. Lågorna slår höga och röken skymmer solen och lägger bakgården i skugga. Ingen annan syns till. Alla ska ju samlas på framsidan för kontroll när brand utbryter. Det är riktigt tyst och stilla här på rastgården, trots att ett stort inferno utspelar sig bakom karaktärernas ryggar. Bakom gallret ser man Swinton-skogen utbreda sig. Mörk och stor. Men det är något som inte är som vanligt. Något har ändrats sedan sist. Längst bort, om man följer gallret med blicken, ser man att grinden ut inte är stängd.

Nu släpps spelarna in. Fråga inte "Vad gör ni?" utan tystna istället och titta undrande på spelarna.

Spelledaren bör inte ingripa alls förrän alla reagerat, rollspelat och klarlagt precis vad de gör. Svara inte på frågor. Låt karaktärerna stå där, ensamma, det är deras beslut. De ska känna att de enda som har något ansvar i avgörandet är de själva.

När så karaktärerna var och en spelat färdigt och indikerat vad de tänker ta sig till tar den

berättande spelledaren så över igen. Berätta med en allseende blick hur man kan se de som beslutar sig för att lämna kliniken göra så på det sätt som de förklarat att de gör det. De som eventuellt står kvar ser de andra försvinna in i skogen som snart omsluter dem i sitt mörker.



The End



Några kommentarer på slutet

Räkna inte med att någon karaktär stannar kvar. Under mina speltester har det inte hänt en gång att någon inte beslutat sig för att fly. Syftet med scenariot är ju att låta spelarna få uppleva detta val i en sinnessjuk mans ögon. Om någon stannar kvar har du verkligen lyckats som spelledare. Du har då fått denna spelare att uppleva sann skräck. Skräck inför sig själv och inför ovissheten. Spelaren har i sin tur, under spelets gång, förmodligen visat stor inlevelse och mycket goda rollspelstalanger. Det krävs nämligen, har undertecknad så här i efterhand insett, mycket avancerad karaktärsutveckling för att uppnå ett slut där ens karaktär fått insikt och beslutar sig för att stanna.

Kanske hade scenariot gjort sig bättre i någon form av kampanj, där spelarna under en längre tid kunde lära känna sina karaktärer och utveckla dessa under en längre period. En vågad spelledare kan ju göra ett försök.

Hur som helst, huvudsaken är ju att man har roligt, och det hoppas undertecknad att både spelledare och spelare haft.

Nu är det upp till spelledaren om han vill förklara scenariot och dess syfte för att på så sätt ge spelarna lite insikt om varför de spelat sinnessjuka i några timmar. Frågar spelarna direkt efter lite förklaringar så bör de ges det. Många spelare kan nog ställa sig lite undrande inför scenariot och framför allt dess slut. Att berätta den "Tragiska sanningen" för dem kan vara på sin plats. Det spelar ju ingen roll om spelarna så där i efterhand får reda på syftet och sanningarna. I själva verket är det nog så att det snarare ger dem en förstärkning av deras, förhoppningsvis underbara, spelupplevelse.

Hade du roligt? Luta dig tillbaka, beröm dig själv och fyll i bedömningsmallen. Glöm inte heller att varje spelare ska ge ett alldeles eget betyg på hur roligt de hade det. Dessa är viktiga då de sedan används som slutgiltig bedömning om det skulle uppstå problem att skilja flera spelgång åt. De som anser att de hade roligast spelade antagligen underbart och förtjänar att vinna. **Det ska vara kul att spela rollspel!**

Slutord

Det har varit väldigt roligt och stimulerande att författa detta arrangemang och jag hoppas att alla spelledare får lika roligt när de spelar som jag hade det under speltesten. Scenariot kräver mycket av såväl spelare och spelledare i fråga om kreativitet och fantasi. Finns det gott om dessa båda varor så är Gökboet mycket lättspelat.

Jag vill tacka väldigt många, för att de hjälpt till och för att de finns till. Mitt första och största tack går till Milos Forman för att han gett mig stor inspiration genom sitt verk - "One flew over a cuckoos nest". Filmhistoriens bästa slutscen, det ni. Till de som inte sett detta mästerverk har jag ett enda råd. Se den! Till de som sett den har jag faktiskt också ett råd. Se den igen! Och igen, och igen. . .

Tack till:

- Joy Division, Fields of the Nephilim, Sisters of Mercy, Motörhead, Enigma, Iron Maiden, Beethoven, AC/DC, Mobile Mob Freakshow, The Gathering, Metallica, My Dying Bride, Type O Negative och Nine Inch Nail m fl för bakgrundsmusiken under författandet
- Fredrik och hans far för lån av datorn
- Alla Bacchaner som stollat sig igenom speltesten
- Alla mina vänner som står ut med mitt tjat
- Mariestads Export klass III
- Mig själv för att jag inte ballade ur halvvägs
- Bacchus och hans Förlustelse Falang
- Thomas Ruzic för att han gav mig utrymme på SydCon
- T-RES
- Alla som jag glömt

Slutligen ett stort tack till alla spelledare och spelare som tänker spela mitt scenario - ha´t sköj!

Erik "Onar" Lundström



Gökboet

Appendix



- I. Leland Pacinos Drömmar**
- II. "Hey, wait a minute"**
- III. Karaktärer**

Pling! Hissen stannar framför dina fötter och dess dörrar öppnar sig med ett ljud som mest av allt påminner om en lätt suck. Du stoppar ned matmixern i din väska och kysser Mariah och Henry farväl, sedan kliver du in i den tomma och till synes mönnskoslukande hissen. Du trycker på den enda knappen, den röda med texten "Gud, allsmäktige Pacino" skriven i lika röda versaler tvärs över sig. Dörrarna stängs och du ser en tår falla nedför Mariahs kind. Stackars Mariah, synd på en sån fin man. Efter endast en kort färd stannar hissen. Inte på din våning, nä, vad står det? "Swinton - din plats i världen". Dörrarna upp och en man iförd en lång och som vanligt blodig rock kliver med kvicka steg in i hissens mitt. Doktor Ulrich spänner ett bottenlöst öga i dig och öppnar munnen, "På väg någonstans Leland, på väg någonstans?" Du ser tydligt tvångsskjortan han bär under sin långa rock. "På väg någonstans? He he." Pirrivirrivirr. . . "Ja hallå" Med ett ryck vänder du dig om och ser en man hålla sin dyraste Yuppiesnalle tätt intill sitt öra. "Ja, det är jag." Det måste vara den minsta telefon du någonsin sett. Tänk att de kan göra dem så små. "Vänta ett ögonblick." Mannen sträcker fram en smutsig och illaluktande hand mot dig. "Håll de här åt mig." Du tittar på tandläkartången som fortfarande håller ett stenhårt grepp om din blodiga visdomstand. "Jo han är här nu. . ." Hissen stannar ännu en gång. Nu med ett hastigt ryck, men det är bara du som faller omkull. Läderklädd ung pojke med Walkmanlurar i öronen. Musiken fullkomligt väller ut ur den unge pojkes öronlurar. Han står i vägen för dig, det blir svårt att resa sig upp. "Ursäkta, kan ni vara snäll och flytta på er ett ögonblick". Inte en min. Han höjer volymen ännu en nivå. . . Eller hundra. "Ursäkta men. . ." "Kan ni vara lite tyst gubbjävel, jag hör ju fan inte musiken när du pratar så jävla högt!!!!" "Ja, var snäll och håll truten, jag försöker hålla en konversation med min kollega här." Musiken höjs ännu mer. Golvet är ju fyllt av papper. Blanketter, blanketter åter blanketter. Deklarationspapper, med hundratals bilagor, alla blodstänkta och underskrivna av samma person, Leland Pacino. "Du har väl postat din deklaration i tid?" Postkvinnan som står böjd över dig stirrar rakt in i dina blinkande ögon. "Jag ser minsann att du glömt att lägga den på posten. Det blir lagens strängaste straff." Grabben stänger av sin musik, tar fram en portfölj och öppnar den. Postkvinnan vänder sig leende mot de tre männen som fortfarande står upp. Du ser numren på väskans kodlås, 666. "Vänd hissen grabbar, vi har en tjuvåkare. . ."

Du kliver in på banken med din tunna plånbok och inget annat i handen. Så fort du satt dina fötter innanför inredörrarna slås de igen och du hör ett klickande ljud bakom dig. Konstigt, låter precis som om någon läste en dörr. Folk. Folk överallt. Långa - korta, ljusa - mörka, män - kvinnor, men framför allt stora. Oj vad du är liten. Kölapp. **System Error**, blinkar displayen när du trycker på knappen. Riiing! Bankkunderna vänder sig om, allihop. Kalla blickar, kalla ögon. "Det var han". På golvet framför dig står en liten pojke. Fingret pekar på gärningsmannen. Bankbiträdet i kassan strax bredvid börjar skratta. Djupt förbannande skratt. Alla stämmer in, alla utom gärningsmannen. Tystnad. Kön är lång. Likt en orm rör den sig förräddande, långsamt. Majestätiskt. "Knuffas inte". Varmt som tusan här inne. En stor fläkt är uppsatt i taket. "Avstängd, till förmån för Bacchus Förlustelse Falang". "Knuffas inte, sa jag!!!" Den gamla tanten är verkligen stor. Hjälpy! Bakom i kön. Lapp-lisan stirrar strängt in i dina ögon. "Står du här och sänkar kön? Man får inte parkera var som helst. Inser du vilket kaos det skulle bli om alla var lika enfaldiga som du?" I fickan. Något rör sig. Otrolig värme. "Sluta knuffas, har du brättom?" En mus, i fickan!" Aj, den bits. Kom tillbaks, du är den enda som är mindre här. Snälla. Snälla, kom tillbaks. Pip Pip. Musen kilar tväg bland paketen. "Iiit, en rätta!!!" "Det var han som gjorde det." Fingret vet var det pekar. "Knuffas inte." "Öh, du där framme, ja du den lille. Skynda dig lite, jag har inte hela dan på mig", Han ser arg ut. Lapp-lisan med. "För helvete, lägg av å' knuffas va!" "Skynda på du där framme". Musen igen, stanna, hjälpy, hjälpy, snälla mus, hjälpy. En säkerhetsvakt. Större än alla andra tillsammans. "Nu slutar du bråka, annars. . ." Fläkten rör sig inte det minsta. "Det var han!" Varmt som tusan, du svettas bort. Oj, du svettas bort. Allt stort. Varmt. Musen bet dig. "Skynda på." "Nu får du snart en parkeringsbot, hördudu" "Ta 't lugnt, det är snart din tur." För fan, skynda på!" Varmt, mycket varmt. Du svettas bort. "Vi stänger nu för idag. Ni är alla välkomna tillbaks imorgon dag. Bankomat finns runt hörnet. God afton," Varmt. Pip, pip. Du går mot utgången. Dörrarna. De öppnas inte. Klick-klick-klick-klick. . . . **System Error**. Stängt. "Var vänliga lämna lokalerna omgående." Varmt, varmare. Låst. Ett gigantiskt finger. . . "Det var han som gjorde det."

Hey, wait a minute..



Det är något som inte stämmer! Var är du egentligen? Vem är du egentligen? Framför allt: vilka är alla personer som kryper omkring i ditt huvud; Albert, Bert, Sir Livingstone, Bruce, Donald, Michael, Eric och en jäkla massa till. Jo nu minns du. Steve Reynolds, det är så du heter. Steve Reynolds det är ju du. Men var sjutton är du egentligen? Du kommer inte ihåg så mycket. Jo vänta nu. . .var du inte hemma och arbetade i ditt kontor på andra våningen i er villa. Er villa? Ja just det du och din Sambos Villa på Churchill st 147. Du hade ju just haft en stressig dag på jobbet och var på väg ned för att äta middag, lasagne om inte du minns fel. Ja du minns inte några speciella detaljer. Men var sjutton är du? Och vilka är dessa fånar som står och glor på dig? Allt är som i en dimma. Slogs du med Bert eller hade du en trevlig diskussion med Sir Livingstone. Nej minsann, var du inte tvungen att sätta dig ned och lyssna på Erics rationella idéer angående den nya ritningen. Som ständigt stressad arkitekt måste du ju lära dig att lyssna till dina kollegers förslag. Nej, men du känner ju ingen Eric, eller? Vem fan är Livingstone. Ah, doctor Livingstone I presume, nej inte kan det vara han. Donald. .Doktor Ulrich. .äh skit samma. Men vad sjutton ska du ta dig till nu då?



Leland Pacino

Du, Leland Pacino, är en karl av redig sort. Som den perfekta varelsen du är nedlåter du mer än gärna din omgivning till de lägsta nivåer möjliga. Folk borde uppskatta din närvaro mer än de redan gör. Världen är sjuk och felkonstruerad, ända från roten. Om du ändå fick bestämma. Då skulle folk få se på annat. Dina händer skulle med makt och råstyrka ändra världen till det bättre, dvs till din fördel. Det är ju ändå de som har fel och inte du, ty Leland Pacino har aldrig fått något att säga till om, men nu är det slut på det. Så fort du sluppit ut ur det här jävla skitstället till anstalt det vill säga. . .

Leland på Swinton kliniken

Swinton kliniken har blivit ditt ofrivilliga hem. Stället fullkomligt kryllar av psykfall som allt för länge sedan klivit över galenskapens rand. Å andra sidan är ju de utanför kliniken lika rubbade, om inte värre ändå. Personalen är den mest sadistiska samlingen missfoster du någonsin råkat ut för. Ledningen vägrar inse misstaget att hålla dig tvångsintagen här på intensivundersökningen och har ett flertal gånger skickat dig på specialterapi där de sticker in förbannade elektroder i din kropp. Din olyckliga lott till trots så har du inte tappat hoppet. En dag kommer du ut, då är det tid för hämnd.

Leland och världen utanför

Där ute pågår ett uppenbart förfall. Enda sättet att undgå undergången är att vända ryggen åt allt. Det är minsann inte ditt fel att folk slår ihjäl varandra för vilka småsaker som helst. Din tid kommer, då du äntligen ska få bestämma över programutbudet på tv och vad priset på falukorv ska vara.

Folk är dumma och inkompetenta. Arbetarna går för halv motor och knappt det, kapitalisterna gör stora pengar på din bekostnad och regeringarna bryr sig inte ett dugg om vad du anser och vill. Världen är fel och du ska ändra den.

Leland och gruppterapi

Att tvingas sitta ned under en lång tid för att lyssna på några psykfalls problem är hårt, för att inte säga fullkomligt löjligt. Men att sedan tvingas redogöra för sina egna tankar tar priset. I början vägrade du öppna käften på dessa jävla möten. Med hjälp av diverse former av "terapi" har doktor Ulrich dock fått dig på andra tankar. Trots allt får du ju möjlighet att försvara ditt totala missnöje med omvärlden, om än dina lyssnare är idel dönickar.

Leland och utbrotten

De säger att anledningen till din påtvingade vistelse här på Swintonkliniken är dina "vansinniga utbrott som utmynnar i våldsamheter". Vad de menar med det har du ännu inte lyckats reda ut. Visst händer det att du brusar upp ibland, men våldsam, knappast. Det är ju de som har tvångströjor och inte du.

De hävdar att det var du som orsakade massförstörelsen på gallerian för några månader sedan. De dillar om saker de inte har en aning om. Visst, du var där. Och visst, du klagade högljutt på ett och annat, men våldsam? Aldrig!

Den riktiga orsaken till varför de kom och tog din frihet ifrån dig är fortfarande hölj i dunkel, men en sak är säker; någon ska få sota för det.

Leland och familjen

Det finns några du faktiskt bryr dig om, din familj. Sonen Henry och din fru Mariah är de enda som ska undslippa din vrede på den yttersta dagen. Du längtar våldsam efter deras närhet och undrar varje dag hur de mår. Ibland kommer de på besök, det är dina enda ljusa stunder på kliniken. Det är svårt att skiljas från sina närmaste, speciellt då de behöver det skydd du ger dem gentemot den felande omvärlden. De är ju så bräckliga och ensamma i den stora nojan som omger vår planet. Du lever för dem i första hand, därefter för att rädda världen.

Leland och musiken

Musik är något av det värsta du vet. Klassisk musik, rock, disco, dunka dunka, allt. Första gången du slog sönder en grammofon var du nog inte äldre än sex år. Du minns det som om det var igår. Grammofonjäveln hade stått och spytt ut nån satans pop av något slag. Men det blev inte mycket kvar av den musikanläggningen, det kan du lova.

Musik förståsigpåare retar dig till de grader. . . De är om möjligt värre än annat folk. När du får bestiga tronen ska musiken bort. Kort och gott BORT!

Den allvetande Leland

Du kan aldrig ha fel. Eller rättare sagt, du kan inte tänka dig att dina påståenden eller åsikter någonsin skulle kunna vara fel. Om man ser till vad dina medmänniskor, eller snarare motmänniskor, kan prestera i tankeförmåga har du snart världen i dina händer.

Leland och djuren

Djur är söta och oskyldiga. De har precis som du och din familj fått lida p.g.a. den mänskliga fåfången. Det finns inga bättre lyssnare än djur, ty de håller inte på och avbryter en med "smarta" kommentarer stup i kvarten.

Leland och mardrömmarna

Din största hemlighet är mardrömmarna. Du jagas av dem var du än vänder dig. Din kropp och ditt psyke utsätts i drömmarna för det du räds mest; vetenskapliga experiment, opinionsundersökningar, tandläkarbesök, musik, och andra hemskheter förföljer dig. Som tur är brukar du glömma bort de flesta hemskheter innan du ens vaknat. Men ibland händer saker som gör dina drömmar påminna. Då glömmet du bort din vrede gentemot

omvärlden. Allt blir stort och farligt. Hemskheterna anfaller dig från alla håll och det finns ingenstans att fly. Människorna flockas omkring dig och vill åt dig. Din vilja krymper till ingenting och din integritet hotas allvarligt vid minsta närmande mot dig. Dimman tättnar och när den åter skingrar sig inser du din plats i det oövervinneliga systemet, ditt största hatobjekt. Oförståelse över obetydligheten i detta världsallt tränger sig fram. I dessa kriser gör sig din barndoms svåra stamning påmind och omgivningen hatar dig för ditt verbala handikapp.

Dina mardrömmar finns alltid där. De lurar någonstans i periferin och du gör allt för att undslippa deras mördande minnen.

Doktor Ulrich

Doktorn är den varelse du föraktar mest i hela den kollektiva nojan. Han fullkomligt älskar att grilla er alla genom sina plågsamma korsförhör, som ofta innebär att ni ska erkänna era sjukdomar, erkännanden som är jävligt svåra för din del då du faktiskt inte är psykiskt handikappad.

*Livet speglas i andras ögon
Likt ansiktet speglas i vattenytan
Härskar lugnet runt vattnet förblir skärpan
Pör man sig det minsta vanställs bilden*

John Presley

Du är John Presley, en man med stora bekymmer. Hela ditt liv har kantats av problem som varit för stora för dig att uppfatta. Din begränsade uppfattningsförmåga har alltid förträngt det obehagliga och förvisat det samma till ditt undermedvetna. Det har tagit dig lång tid att inse att du är en sjuk man, men när det till slut gick upp för dig att du behövde hjälp med att reda upp ditt sjäsliv tog du genast kontakt med bästa expertis tillgänglig och hamnade snart på Swinton kliniken. Swinton är förmodligen din sista chans och du har nyligen blivit erbjuden intensiv gruppterapi som ett steg i försöken att rädda det som räddas kan. Ingen kan möjligen förstå hur det känns att veta att man är sjuk utan att för den skull varken kunna eller vilja finna bot då sjukdomen är som mest påtaglig. Det är enkelt att vara efterklok. Du vill, men ditt inre verkar inte vilja. Ibland känns ett friskt liv oändligt långt bort samtidigt som ett avslutat liv känns obehagligt nära. Att gå omkring här på kliniken och veta att du i morgon kanske helst av allt vill lämna Swinton för att du vägrar finna dig i stillheten som sjukdomen vaggar in dig i tår på ditt förnuft och drar dig längre ned i oviljan.

John på Swinton kliniken

För att försöka få bukt med den sjuka delen av ditt liv ansökte du frivilligt om en plats på Swinton. Du togs in på observation och fanns snart i behov av akut vård och terapi. Du lever på kliniken under stor press i väntan på nästa insjuknande. Ingen annan på det här stället tycks inse vilket enormt lidande du genomgår varje dag. Ingen bryr sig om ett psykfall som du, men den lilla vilja du ännu besitter kämpar vidare för att ditt liv ska få en mening. Du går ständigt i rädsla över att de ska vägra dig din plats här på Swinton, ty utan den skulle ditt sjuka jag ta överhanden och få din medvetna del att kollapsa.

John och världen utanför

Du är inte ämnad för världen utanför. I alla fall inte i det tillstånd du för tillfället befinner dig i. Förresten är det nog ingen som vill veta av ett sådant misslyckande som dig i alla fall. Medan de friska människorna kämpar på därute så gör du ditt bästa för att en gång kunna återvända.

Den maniska John

Så fort omvärlden ter sig lycklig i dina ögon invaggas du i ett omedvetet rus. I detta rus finner du all glädje du någonsin kan behöva, men det är inte riktig glädje. Du blir väldigt självsäker och utåtriktad, egentligen helt utan anledning. Ditt maniska jag är varken medvetet om förändringen eller det faktum att du är sjuk.

Ett tillstånd inträder där du blir onormalt aktiv och känner ett enormt verksamhetsbehov. Du måste ha något att göra för att förtränga verkligheten; den tragiska sanningen att du inte är frisk. Du skyr stillaståendet som elden och får svårt att sitta still.

Din associationsförmåga lägger in en överväxel och du får en osviklig förmåga att undvika otrevliga tanke-spår. Så fort du inte vill kännas vid en sak lyckas du skämta bort det

ovälkomna. Du får ett sjätte sinne för att komma på ironiska skämt om din omgivning. I ditt maniska tillstånd är du inte medveten om den skada dina stundtals mycket otrevliga skämt kan åstadkomma hos de individer du driver med. Du är de facto inte medveten om något i ditt maniska tillstånd.

När omgivningen blir för stillastående tvingas du ta till vilka metoder som helst för att få igång den. Fungerar inte skämt kommer du på något annat. Huvudsaken är att du inte hamnar i stillestånd. Inget får lugna ned dig så att ditt undermedvetna kan springa fram för att väcka dig ur det underbara ruset.

Den medvetna John

Så fort något eller någon tvingar dig att lugna ned dig inträder en återförvandling till ditt riktiga jag. Du inser då ännu en gång att du varit sjuk. Tidigare har du även i detta "lugna" stadium undanträngt det faktum att du är en mycket sjuk man, men på sista tiden har du genomskådat illusionen och börjat inse ditt förfall. Du minns nu allt du åtagit dig under din maniska fas och förstår vilken ynkelig människa du är. . ja vilken spillra av människosläktet du faktiskt är.

Du inser att du inte utträttar något för din omvärld. Aldrig ger du något. Istället skapar du bara problem genom din sjukdom. Därför har du nu bestämt dig för att göra ett sista tappert försök. Det är väl ändå det minsta du kan göra. Ingen kan någonsin förstå hur det är att brottas med sådana skuld-känslor som du tvingar på dig själv genom din sjukdom. Det finns få ljus i det mörker som omger ditt sanna jag och det finns få chanser att släppa in nytt ljus. Den lilla styrka som finns i ditt medvetande krävs för att hålla din ångest i schack och du har således varken ork eller lust att åta dig några större befogenheter. Du förpassar dig själv in i ett väldigt inaktivt beteende för att på så sätt något uppväga den

fanatiska aktivitet som du utsätter din omgivning för i ditt sjuka tillstånd.

Du är ständigt rädd att omgivningen ska invagga dig i ett lugn och en sådan självsäkerhet att du ännu en gång träder in i den ignoranta dimma som omger ditt maniska jag. Rädslan i sig tvingar dig allt djupare ned i ångesten och gör dig ännu mer benägen att hamna i ditt lyckorus. Ditt liv är en enda ond cirkel som måste brytas, och det snart.

Mytomanen John

Ditt riktiga jag är mycket väl medvetet om att du under din maniska fas är en synnerligen utpräglad mytoman. Du skäms otroligt mycket över de rövarhistorier du stundtals kan ha kommit upp med när du varit sjuk. Ofta skäms du så till den grad att du fortsätter hålla på din lögn även efter det att du tillfälligt tillfrisknat. På så sätt kan du kanske behålla åtminstone en liten del av din värdighet.

När du väl är sjuk kan du ljuga om vad som helst. Du kan ha varit var som helst och ha upplevt vad som helst. Allt för att hålla konversationen igång och visa att du finns till. Du ljuger faktiskt så grovt att du ofta tror dig själv.

Tvångsintagne John

Du har i ditt riktiga tillstånd själv lämnat dig åt behandlingen här på Swinton, men du vet att ditt sjuka jag inte alls trivs här på kliniken. Du får för dig att du är tvångsintagen. Det är svårt att vara aktiv av den grad som ditt behov kräver när man är instängd på ett sånt ställe som en psykiatrisk klinik. Du räds ständigt att du ska slippa ut ur kliniken under ditt maniska tillstånd, ty då vet du inte var du kan komma att ta vägen.

John och gruppterapi

Du ska i det närmaste ingå i ett försök här på Swinton. Det är doktor Ulrich som ska hålla i en intensiv gruppterapi där du och tre andra patienter ska få en genomgående behandling. Du hoppas att denna terapi ska ge dig något och att den blir ett viktigt avstamp i ditt tillfrisknande. Det kan vara din sista chans. Det mesta hänger nog på vilka de andra tre är

eftersom du ju inte är en karaktär att räkna med. Men du ska minsann göra ditt bästa för att gruppen ska fungera.

De otacksamma patienterna

Du föraktar alla de som går omkring inne på kliniken och påstår sig vara friska. För tusan då skulle de ju inte vara här. De måste ju inse att de är sjuka om de någon gång ska kunna tillfriskna. De ska vara tacksamma att de får en sådan fin hjälp som de får. Du försöker i ditt riktiga tillstånd förklara för dessa otacksamma patienter att de är sjuka, men de vägrar inse vad det är du pratar om.

John och de förbjudna fantasierna

Det finns något du lever med i största hemlighet, nämligen dina snuskiga fantasier. Du vet att dessa förbjudna tankar om sex inte är legitima. Objekten för dina fantasier kan vara i stort sett vad som helst, men allt som oftast är de djur. I närheten av djur sätter din associationsförmåga genast igång och du inträder nästan oundvikligt i ditt maniska tillstånd. Dina fantasier vet vid dessa tillfällen inga gränser och du vet att du i detta sjuka tillstånd skulle kunna komma att säga vad pinsamt som helst.

Du skulle aldrig sätta dina snuskiga fantasier i verket, det vet du, men samtidigt vet du att de alltid kommer att finnas där. Oavsett vad du fantiserar om är det ytterst pinsamt och du försöker dölja dina vilda tankar så gott det går.

John, de snabba vändningarnas man

Ditt tillstånd kan svänga hur snabbt och hur ofta som helst. Du finner det väldigt svårt att kontrollera din sjukdom. Ibland kan du tillfriskna redan efter ett par minuter för att sedan insjukna nästa minut igen, ibland tar det dagar. Det beror helt och hållet på din omgivning. Andras lycka gör dig sjuk. . . .

Doktor Ulrich

Doktorn är den du satt ditt sista hopp till. Han vet vad han gör och är förmodligen den sista som får chansen att rädda ditt lilla ynkliga liv undan totalt vansinne.

*Ingen fast mark att flyga över
Allt försvunnet under dimma
Jag och ensamheten är bröder
Rör oss mot min sista timma*

Eric Landstream

Du, Eric Landstream, har frivilligt överlämnat dig i händerna på Swinton kliniken personal i förhoppningar om att finna bot för din allvarliga Schizofreni. Du är väl medveten om din sjukdom, eftersom du åtskilliga gånger genomgått psykoanalys. Din sjukdom har bevisats för dig och du vill inget hellre än att bli av med den. Det finns dock ett problem. Det är inte väldigt ofta du befinner dig i ditt rätta jag. Din personlighetsklyvning är ganska omfattande och ditt medvetande vet inte mer om dina alter egon än vad dina psykiatrier har berättat om dem. Du har inte någon som helst kontroll över personlighetsväxlingarna i ditt undermedvetna. På samma sätt tycks inte dina andra personligheter ha en aning om att det finns fler personligheter i dig. Förtvivlad kan du bara sitta ned och lyssna till vad andra berättar om ditt liv, ditt liv som bara försvinner i en högre takt allt eftersom dina andra personligheter tar över ditt riktiga jags göromål.

Eric på Swinton kliniken

Frivilligt sökte du dig till Swinton för ett par månader sedan i hopp om att någon gång kunna fungera normalt i samhället. Här inne finns det de som tar hand om dig då dina alter egon tar över kontrollen. Då du befinner dig i ditt rätta tillstånd avskyr du kliniken och alla andra i den, patienter såväl som personal, men du vet likväl att ut för att någon gång kunna återvända till samhället som en frisk man. Hur dina andra personligheter reagerar på din vistelse här har du ingen aning om. Förmodligen är du i ditt sjukdomstillstånd inte ens medveten om att du befinner dig på en psykiatrisk klinik, och lika bra är väl det. Du förväntar dig att din vistelse på Swinton snart ska ge resultat. Du har betalat mycket för din vistelse här och kräver att något görs för att bota dig.

Eric och världen utanför

Helst av allt skulle du vilja återvända till ditt hem och din familj, men du vet att du inte skulle fungera bland "vanligt" folk och håller dig därför snällt kvar på kliniken. Det är omvärlden som gjort dig sjuk genom sitt krävande system. Staten stressar fram sjukdomar hos normalt folk, vandaler på gatorna skrämmer folk sjuka medan Svensson tvingar på grannen sjukdomar genom sin passivitet. Det är egentligen omvärlden som ska pröjsa din vistelse här på Swinton, men du vet att det inte är så det fungerar och det finns inget att göra åt saken.

Den emotionelle Albert Stevenson

Du är Albert Stevenson, Eric's emotionelle och sentimentala personlighet. Så fort Eric ställs inför ett emotionellt beslut eller konfronteras med sin egna sentimentalitet tar du över. Du älskar att försöka förstå andra människor och deras problem. Varje gång du får chansen att hjälpa en annan människa känner du dig behövd och nyttig. Du är mycket skicklig på att trösta andra och få dem att finna den rätta

kristna tron. Du skulle aldrig kunna sära en annan människas känslor medvetet.

Du älskar djur nästan mer än människor. Dessa naturens egna små söta skapelser kan få dig att smälta som smör i solsken. Ditt intresse för djur gör dig till en djurens beskyddare. Din favoritfärg är grön eftersom den är så lugn och beskedlig.

Den aggressive Bert

Du är Bert, Eric's aggressiva personlighet. Kort och gott Bert. Du tar över så fort Eric tvingas ta till hot eller våldsamheter för att lösa en konflikt. Du älskar ingen annan än dig själv och har aldrig känt den minsta känsla för någon individ på denna vår sketna jord. Att visa känslor är bara att visa sina svagheter. Du har inga svagheter och således har du inte heller några känslor.

Svordomar är jävligt bra att ha till hands när man vill belysa någonting viktigt precis som våld är bra att ha till hands när man vill genomföra något av vikt och hinder uppstår. Du drar dig inte för att klippa till människor som står i din väg, det är ju det dom är till för. Du har fler nöjen än att bara slåss. Att pina djur är något av det bästa du vet. Att förolämpa kvinnor är ett annat trevligt nöje.

Heavy Metal är musik för riktiga män - mesar lyssnar på klassisk skitmusik. Death to false Metal !!!

Den positiva Sir Livingstone

Du är Sir Livingstone, Eric's allmänt positiva personlighet. När Eric är i behov av en lycklig och glad personlighet, eller när samarbetsvilja krävs tar du över. Ditt hela namn lyder Henry Marshall Livingstone, men du föredrar att bli kallad för Sir Livingstone eftersom du sedan födseln varit greve av Chicago.

Du är uppfostrad till att vara trevlig och att fungera socialt. Du är alltid glad och stöter sällan på några kommunikationsproblem med dina medmänniskor. Mycket väl medveten om att emotionellt prat kan få den mest pratglada person att tystna undviker du annat än ytliga

samtal. Vädret är en alldeles utmärkt sak att föra konversation omkring, så även din väns fysiska hälsa, men man bör undvika att prata om vännens psykiska hälsa då detta lätt kan avtrubba samtalet. Vem vill vara sentimental ändå?

Vällagad mat tilltalar dig mycket emedan slarvigt hophafsade halvfabrikat nästan kan få dig att tappa matlusten i flera veckor.

Att få svinga sina ludna i en härlig Country-dänga hör till något av det roligaste du vet.

Såpopperor på TV är något av det mest spännande du vet och utgör en bra bas för att sätta igång en givande diskussion. Rött, blått och vitt är dina favoritfärger.

Den förvirrade Bruce Spillalaine

Du är Bruce Spillalaine, Erics oförstående personlighet. Så fort det uppstår en förvirrande situation där Erics undermedvetna inte förstår vad som pågår tar du över.

Du är aldrig säker på vad folk menar när de pratar med dig. Kanske är det de som uttrycker sig oklart, kanske är det du som inte förstår. . . ja, du har inte en aning. Du är mycket osäker på din egen kompetens och har egentligen inte en aning om vad du kan respektive inte kan. Inte någon klar aning i alla fall. För att inte verka ointresserad när folk pratar med dig brukar du sitta lugnt och låtsas förstå vad de pratar om. Det kan bli lite pinsamt när de frågar dig om saker du inte alls förstått fast de har pratat om det i flera minuter, men du brukar alltid klara dig ur situationen genom att nicka på huvudet eller svara med ett kort "ja, just det".

Färger är förvirrande tycker du, och så även musik. Du har inte en aning om vad som är fint eller fult. Ja du har faktiskt inte speciellt många aningar över huvud taget.

Den ledsna Donald Spencer

Du är Donald Spencer, Erics ynkliga Personlighet. När Eric känner sig ledsen och nere tar du över.

Du vet inte vad det innebär att vara lycklig. Så länge du kan minnas har du aldrig varit lycklig, men å andra sidan kan man inte sakna något man inte vet vad det är. Din melankoliska inställning till livet genomsyrar hela din livsstil och du har aldrig långt till gråt. Omvärlden ser skrämmande ut ur ditt perspektiv. Du är så liten och ömklig och alldeles utlämnad till alla

mörka krafter. Övergiven och ensam söker du tröst hos den närmaste individ som inte visar tendenser till att vara farlig, vilket brukar utesluta de flesta.

De få gånger du talar är det för att ursäka dig och bedyra din oskuld. Det är aldrig med flit du ställer till det. Vore det inte för din rädsla inför döden skulle du nog ha begått självmord för länge sedan.

Djur är stora och farliga. Det är nästan omöjligt att skilja rovdjur från växtätande djur, det är det som gör dem så opålitliga.

Mörker, satanism och ockultism ger dig stora skälvningar. Din egen spegelbild kan få dig att fly.

Den sura Michael Moonstone

Du är Michael Moonstone, Erics enfaldiga jag. Om Erics undermedvetna vägrar utföra någonting eller om det inte vill kännas vid en person tar du över.

Du är minst sagt osamarbetsvillig. Det skulle aldrig falla dig in att hjälpa någon, lika lite som det skulle falla dig in att åta dig något över huvud taget. Ditt vresiga lynne är genuint och det finns inte något du avskyr mer än folk som tjatar på dig. När du väl bestämt dig för att ogilla någonting gör du det. Du vet bäst vad dina behov är och går uteslutande din egen väg. Du ogillar så gott som alla andras beslut oavsett vad de berör för något. Inget utom din egen vilja passar dig, men den passar dig som handsken. När folk tjatar på dig stoppar du gärna fingrarna i öronen och sjunger någon låt du tycker om för att slippa höra gnabbet.

När Du blir Du igen

När ditt undermedvetna konfronteras med något som måste lösas på ett rationellt sätt, när omständigheterna verkligen kräver att du använder ditt förnuft, då återgår du från vilken personlighet du nu än tagit på dig till att bli Eric igen. . . Men bara tills ditt undermedvetna ännu en gång tvingar dig att byta personlighet.

Doktor Ulrich

Doktorn är skyldig att ge dig den bästa vård han känner till. Du vet vad dina pengar ger dig rätt till och kräver full utdelning. Han är trots allt den mest kompetente bland personalen här på Swinton, så det ska nog ordna sig.

*Vänder jag blicken inåt
Ser jag mig själv bortom allt gott
Hur jag än vrider och vänder deras blickar
Förblir allt jag ser spegelns spricka*

Richard Lambert

Du är Richard Lambert, en forskare med medvetande på alla plan. Vetenskapen har upptagit och upptar fortfarande större delen av ditt liv, ja egentligen hela din tid. Du har under årens lopp gjort flertalet stora upptäckter och uppfinningar på de mest skilda områden men har av naturliga skäl aldrig vågat offentliggöra dina arbeten. Man vet ju aldrig vad världen då skulle ta sig till; spionage, attentat, och piratkopiering är bara småpotatis jämfört med vad Spectrex har på sin dagordning. Dina ritningar är aldrig helt skyddade från världen, därför förvarar du alltid originalen i kassaskåpet nere i ditt hemliga laboratorium. Aldrig några säkerhetskopior, de skulle betyda dubbel risk. Människor är ytterst opålitliga och därtill lika finurliga. Varje vårdare, varje patient, ja varje människa är en potentiell fara, en spion eller ett hyrsvärd med bara ett mål: Seger åt Spectrex. Men nu har du frivilligt, efter viss påtryckning från din frus sida, överlämnat dig till Swintonkliniken som ett steg i din flykt undan samhället på kurs mot total sekretess.

Richard på Swinton kliniken

Här på Swintons specialavdelning har du funnit ett relativt säkert skydd undan hoten utifrån. Den senaste tiden har världen jagat dig allt intensivare vilket fått till följd att en tillflyktsort blivit allt viktigare för dig och dina idéer. Från början var kliniken ett förslag från din fru. Misstänksamt avböjde du hennes tveksamma råd, ty man kan inte lita på någon. Efter lite smått tänkande insåg du dock det geniala i att för ett tag försvinna från samhället och helt enkelt låta omvärlden tro att du tappat förståndet. Så snart Spectrex förlorat greppet om dig ska du lämna kliniken, redo att gå under jorden för att avsluta ditt viktigaste projekt hittills: *2-stegs fasaren*.

Givetvis finns det faror även här inne, men de är begränsade till antal och tämligen lätta att hålla reda på. Tjugofyra anställda och fyrtioen intagna plus de tre som ska delta i den specialgrupp du begärt att få ingå i, det är din senast diagnos över osäkerheten här på Swinton. Vissa element i din nuvarande omgivning har väckt dina misstankar. Kanske har Spectrex redan nästlat sig in i dina planer. Om sådant är fallet är det dags att försvinna ut från kliniken, och det genast.

Richard och världen utanför

Världen är ditt samlande uttryck för alla faror som lurar där ute. Alla baksluga människor som bara väntar på att du ska göra ett felsteg. Men de får vänta i evinnerlighet, ty du undviker misstag. Det är det som skiljer dig från mängden och världen. Visst finns det de som kan sin sak och näst intill kniper dig ibland, men de är få och du är ständigt på din vakt efter allt som är vanligt. Det är nämligen bakom verkligheten, bakom det vanliga som de döljer sig. Inget vanligt är som det ska, det bara ger sken av att vara som det ska. Ovanliga saker är säkrare då man lätt kan hålla reda på dem, men inget är ovanligt för en forskare som dig. . .

Richard och Spectrex

Ett hot är större än något annat i världen. Det finns faror och så finns det Spectrex. Där andra konsortier inte vågar genomföra sina lömska planer och spionage tar detta monster vid. Överallt har de nästlat sig in. Spectrex står skrivet med stora neonbokstäver i många människors pannor. Ett enda stort komplex av företagsverksamhet, spionage, attentatshajar, börsspekulationer, utpressningar och mutor har sprungit ur det som en gång var en advokatfirma. Alltid får du vara på din vakt mot dessa blodsugare. Deras spännvidd är enorm och har allt som oftast sparat upp dig och dina arbetsplatser och därmed tvingat dig genomföra otaliga luftombyten.

Att kunna dölja sina förehavanden i det vanliga är deras främsta trumf i kampen mellan er båda. Deras mål är endast ett, världsherravälde, och du gör ditt bästa för att bevisa för resten av världen vilken bluff de är, men hur skilja mellan världen och det som mest av allt liknar världen?

En sak har du lärt dig. Det man minst misstänker är det man egentligen fruktar.

Richard och gruppterapi

Några av de som kraftigast väckt dina misstankar här inne på Swinton ska ingå i en specialgrupp, där man ska genomföra intensiv gruppterapi. Genom att snillrikt övertala en annan av dina huvudmisstänkta, Doktor Ulrich, så har du lyckats nästla dig in i den potentiella faran. Nu ska sanningen fram. Finns Spectrex även här på kliniken?

Perfektionisten Richard

Struktur är A och O för en som ska leva i världen. Genom att noggrant överväga dina förehavanden och sedan utföra de samma på ett satisfierande sätt har du full kontroll över situationen. Med ett ordnat sinne kan du lättare genomskåda verkligheten och avslöja dina fiender. "Var alltid närvarande" är dina nyckelord.

2-Steps Fasaren

All din forskning till dags dato håller just nu på att konvergera till något du valt kalla för 2-steps fasaren. Denna geniala uppfinning ska revolutionera världen så snart den nått sin fullskaliga funktionsbredd. Vissa smärre justeringar återstår och du vill knappast lämna något åt slumpen. Allt är planerat in i minsta detalj och dina ritningar är i säkert förvar i ditt hemliga laboratorium. Så snart Spectrex lugnat ned sig och du har funnit nya lokaler ska du bygga färdigt den. Det är för farligt att fortsätta i ditt gamla lab.

2-Steps fasaren är din konstruktion från början till slut och du känner till allt den kan användas till, och det är inte lite det. För säkerhets skull har du även memorerat ritningarna, alla 121 sidor, utifall att originalen på något sätt skulle förgås.

Richard och tvivlarna

Tvivelare är din största skräck. Dessa människor som blint vägrar tro på Spectrex hemiska framfart. Du gör ditt bästa för att informera människor omkring dig om Spectrex, men många av de lyssnar inte till dina varningar. Varför tror de dig inte? Förstår de inte att de lever farligt? Visserligen måste du agera försiktig, det finns ju förrädare överallt.

Ibland dementerar dina omgivande människor öppet din forskningskompetens på ett skrämmande sätt. De vägrar inse hur rätt du har. Omvärldens oförstående skrämmer dig och tvingar dig stänga allt fler dörrar mot omvärlden. Skulle dina ansträngningar bara vara nonsens? Vissa går så långt att de försöker motbevisa dina arbeten och teorier, ibland på ett sätt som får dig att för en kort stund släppa på din försiktighet. Du kan ju inte låta andra få trampa på dig. En och annan av dina hemligheter kan då trilla ur dig, men det är ju ett måste för att bevisa för dig själv och tvivlarna att du har rätt. Världen är hemsk. . .

Fru Lambert och lilla Penny

Din familj är svår att få ett grepp om. Vanligtvis är dom de sötaste varelserna på jorden, älskvärda och ofarliga, men ibland är

det som om de döljer något för dig. Vet de något som inte du vet, eller ännu hemskare, vet de saker som bara du får veta. Mary, din fru, är den enda individ som vet vart ditt laboratorium är beläget. Du litar på henne trots den där stundtals föräddande blicken i hennes vackra ögon.

Richard och de stora mästarna

En kategori människor har vunnit din respekt. De stora mästarna: Mozart, Beethoven, Chopin, Mendel och deras likar. En ljuvare konst finns ej att finna. Rätt framförd får den dig att slappna av och koppla bort världen. Det är en berusning du inte kan leva utan. Du önskar att du slapp den påfrestning ditt yrkesval innebär. Är inte friheten i sig självt en njutning? En "Beethovens femte" kan vaggas dig in i ett obeskrivbart rus där varken Spectrex eller resten av världen kan nå dig. Världen skapade ju ändå de stora klassikerna, måste då ditt gissel vara mästarnas moder?

Föräldralöse Richard

Din far var en stor man. Hans forskningsresultat har många gånger legat som grund för dina fortsatta upptäckter. Mycket av det som han aldrig hann avsluta innan hans försvinnande tog du dig an efter avslutade skolstudier.

Du är säker på att det var Spectrex som tog honom ifrån dig och din mor. När de bara ett par år senare även tog din mor svor du att de aldrig skulle få tag i dig och att du i skydd undan deras långa klor skulle avsluta din fars arbeten.

Dina föräldrars öden är en av dina allra största hemligheter. Världen ska inte få veta att Spectrex slet dina enda riktiga vänner ifrån dig. Du ska föra din fars tankar vidare som om han aldrig försvunnit.

Doktor Ulrich

Doktorn är en av dina huvudmisstänkta här på kliniken och är den som allra mest kränker din personliga integritet. Han tror att han ska analysera dig, men faktum är att det är du som ska ta reda på ett och annat om honom. Ingen slipper undan din försiktighet.

*J frånvaro av ljusets trygghet
Flyr från skuggan i mörker klädd
Jagar mig själv med det jag inte vet
Ensam, övergiven och mörkrädd*