

# Messias

- Akt 1 -

## The devil's four-poster

### Sammanfattning:

Våra "hjältar" anländer efter en längre resa till Umeå där de skall delta i kvaltävlingar till Bridge SM. Efter en usel första rond resignerar de till deras temporära bostäder där de blir kontaktade av en psykologstudent. Han testkaraktärernas speciella "kortminne" och när Paul blir testad i detta sker något underligt. Detta är inledningen till en rad skumma drömmar om spelkort och efter en andra bridgedag beslutar de sig för att supa till. När de vaknar på lasarettet efter att ha blivit omhändertagna av polisen för att de stört ordningen stöter de på en man som hjälper dem rymma från fyllecellen och leder deras flykt ner i kulvertarna under sjukhuset. Efter att ha sprungit på en rad ytterst oetiska och skräckinjagande djurexperiment stöter de på knektar från deras kortdrömmar innan de räddar sig ut ur kulvertarna och in i bostadsområdet Ålidhem. Deras ledsagare för dem till en av sina vänner och berättar för dem vad som är där vad som hände. Karaktärerna blir således uppmanade till att genomföra en ritual innan det är för sent och blir utskickade än en gång i natten. Efter att ha genomfört ritualen lyckas de inte drömma de oroliga drömmar om fältslag och finner sig morgonen därpå sittandes på en buss tillbaka till Södertälje men en massa indicier om vad som egentligen hände, och ett namn på en gammal bekant...

### Synopsis:

|         |                  |
|---------|------------------|
| Scen 1: | Inledning        |
| Scen 2: | Testet           |
| Scen 3: | Lördagen         |
| Scen 4: | Under sjukhuset  |
| Scen 5: | Lagt kort ligger |

När delas kort+183 ut?

### Om karaktärerna

Detta lilla stycke innan vi ger oss in i scenariot är till för att förmedla lite av handlingen till dig som spelledare. Vissa aspekter av den bakomliggande komplotten är nämligen inbakade i karaktärernas förflutna och deras personer och bör således kännas till av dig som spelledare. Dessutom är det så att de fyra akterna är skrivna lite som om en rollperson skulle ha huvudrollen. Denna ordning är även den som vi presenterar karaktärerna i, dvs. Paul i akt 1 och Leif i akt 4.

### Paul

När Paul var 20 år hittade han ett papper som fick honom att tvivla på sin bakgrund. Där stod saker som att han var född i London. Hans föräldrar förklarade då att Paul är adopterad, men att de inte velat säga något om det tidigare för att inte äventyra deras familjesituation. Innerst inne har han hela tiden vetat att han inte passar in. Han har förstått det av utfrysningen, av hans gränslösa begåvning och framförallt av att han alltid ätit det märkliga läkemedel som hans far regelbundet sänder till honom. Ska sanningen fram är han tillverkad som ett första försök från Astra Zeneca att återskapa Messias. Man har nämligen med hjälp av judisk numerologi kodat bibeln i en genetisk uppsättning och resultatet är Paul. Paul kommer under scenariots gång få misstankar om att han inte är en människa utan en maskin, en sanning som kanske inte är så långt från verkligheten. Alla sådana associationer bör spelledaren försöka förstärka, om det går. Paul är även på konstgjordväg bror med *Ulrik*, den lilla killen som vissa tror är Messias. Detta vet han dock inte om.

### Jakob

Jakob är uppväxt under stränga religiösa förhållanden med sin mormor då hans föräldrar ständigt var på strapatsfyllda missionsresor i Afrika. Vid ett tillfälle då Jacob fortfarande var mycket liten kom de hem med ett afrikanskt skrin som absolut inte fick öppnas. Det var en artefakt som höll en stam kvar vid den hedniska tron hur Jacobs föräldrar än predikade, så de stal det för att hålla det i säkert förvar hemma i det trygga Sverige. Vad de då inte kunde tro i sin vildaste fantasi var att deras egen son skulle lida hemska kval på grund av deras välvilja.

En dag tog Jacob ner skrinet och öppnade locket. Ett schakt öppnade sig för hans inre ögon och han drevs till vansinne när de svarta andarna klättrade in i hans själ och med sig hade de *Per Solomin*. En ung man som i sökandet efter sanningen tagit sig in i den förbjudna världen och hittat Jacobs drömmar. Snart dog Jacobs mormor under mystiska omständigheter och Per drev Jacobs liv till förödelse innan Jacob verkligen förstod vad som höll på att hända.

En egen relation har Jakob till denna historias riktiga antagonist. De är nämligen så att antagonisten, även känd som *Per Solomin*, pratar med Jakob i drömmarna och får honom att göra olika saker. Jakob har haft dessa drömmar ganska länge så Per har lyckats bli skicklig på att manipulera Jakob och få honom att agera som han vill. Detta kommer dock först fram i akt två. Dock skall vi redan här poängtera att fram till dess att Jakob lyckas bryta Pers makt över honom använder Per den gärna för att förhöra Jakob om vad de har gjort och ge förslag på hur de nu skall gå tillväga. Förslag som både kan vara bra, för att skapa förtroende, och dåliga, för att spela rakt in i Pers händer.

### Danny

Denna historia har precis som verkligheten en huvudperson som heter Danny. Efter att ha sett sin mor brinna inne besöks han i sina drömmar av henne. De har kärleksfyllda och för Danny näst intill destruktiva diskussioner om längtan och intim solidaritet. Han är emellertid långt mer speciell än han tror. Han är Messias född ur den Judiska förbundsarken, för ska sanningen fram så har det aldrig funnits någon kvinna med namnet *Shekina* registrerad i något av de svenska personregistren. Danny målar i sin längtan enorma tavlor föreställande sin mor. Hela lägenheten är full med torkande pannåer och vidöppna tinnerburkar, men mitt i det lidelsefulla skapandet ser han maskar som kommer krälade mellan färglagren, de kommer krypande ut ur Shekinas kroppsöppningar. Efter en utställning kommer Danny i kontakt med anonyma konstköpare i USA (*Maskmännen*). De vill smycka sin religiösa byggnad med Dannys tavlor.

### Leif

Leif växte upp med sin far kaptenen, sin mor Marie och så småningom även sin syster Alice. Han vantrivdes förståligt nog i sin familj och försökte så snart det var möjligt att ta sig hemifrån. Sedan hans syster fötts axlade han någon sorts beskyddarroll åt henne mot deras far och uppmuntrade henne senare att rymma hemifrån, men hans mor blev lämnad åt sitt öde med kaptenen. Per blev efter militärtjänstgöring polis.

Leifs släkt var emellertid inte vilken som helst. Genom sin mor hade han ärvt magiska förmågor som bara väntade på att bli upptäckta. Och det blev de. Den redan medelålders *Per Solomin* kände Leifs dolda förmågor och började jobba vid hans sida. Snart hade han försökt alla sätt att hå Leif på sin sida, Per behövde honom, men förgäves. I ett sista desperat försök att få Leif labil och manipulerbar mördade han Leifs kolega och hjärtefrände Helena. Men det hjälpte inte. Leif har sedan händelsen vikt sitt liv åt att finna Per Solomin.

**Scen 1:**

**Inledning**

"Korten lades, ett efter ett. Det var som om det hela kvällen skedde helt automatiskt, allt bara flöt på. Korten berättade sin historia för er och ni lyssnade och lade. Att ni inte tidigare hade förstått att det hela var så här enkelt. Ni hade knäckt bridge spelets hemlighet. Allt stämde."

"Ni kom på första plats med ny högsta poäng i klubbens historia. Det var något unikt, det var som om korten hade valt er att bli deras företrädare. Ni blev firade och de som brukade vinna stod bara där med gapande munnar. –"Har ni tränat i smyg?" –"Näe."

Bussen studsade till mot trottoarkanten och väckte er ur er slummer. SM-kval i Bridge, varför inte? Ni hade inget bättre för er och klubben krävde det nästan. Ni minns inte riktigt hur ni spelade eller hur ni bjöd och er förståelse för korten verkar inte lika skarp som när ni spelade. Men man vet aldrig, i en tävlingssituation kanske det kommer tillbaka och när det kommer till kritan så är det bara att tolka korten..."

- Ankomst till Nolia

- Spelar omgång 1: Bridgetävling. (Det går dåligt)

*Geografiska svårigheter.*

*värmlänningar*



**Scen 2:**

**Testet**

- Träffar Alkis på parkering: "Vet ni vägen till Beulah?"
- Träffar psykologstudent
- Stöter ihop med psykologhandledare: "Är det Betula?"
- Blir testade – en av rollpersonerna får en vision under testproceduren



*Tittar genom rör och ser snabba bilder som man sedan skall beskriva genom att skriva på papper?*

### Test Dröm.

Att titta ner i teströret är som att titta in i mörkret självt. Som kol, matt och svart. Plötsligt blixtrar något förbi. En gestalt som du tycker dig känna igen med en känsla av skräckblandad förtjusning.

- "Beskriv bilden."

- "Hur var stämningen i bilden."

Återigen förs ögonen ner i apparatens mörker. Väntar i tysthet på bilden. Klick. Klöver ess, klöver kung, klöver knekt och klöver cavall. Gamla Kort, artonhundra tal. Fel kort, dåliga kort.

Mörkret välkomna dig, visar in dig i sig självt och innesluter dig. Väl där inne väntar du på bilden men då kommer filmen...

Klövertecknet roterar sakta till en början. Det plockar upp fart och går snabbare och snabbare börjar nästan dras ut. Blir mer och mer utdraget tills det nästan ser ut som ett hakkors som snurrar framför dina ögon, en swastika. Du kan inte slita blicken från bilden. Det börjar rinna ner något rött över bilden, instinktivt vet du att det är blod. Hela bilden blir röd utom den cirkel där hakkorset snurrar. Så slutar det snurra, allt stannar av. Det är inte längre en plattbild utan det är en fana. En fana som sitter på ryttarens lans. Ryttaren som rider med eld i blicken, snabbare och snabbare går ritten. Så sänker han lansen och med hakkorset som frontsymbol stormar han in i fotfolket. I hans ögon kan du se elden brinna. Lansen sårar och dödar, ryttaren sårar och dödar med elden brinnandes i honom. Lansen slår igenom sköldar och hjälmar, ingen kan stå emot den, ingen kan stå emot elden. Det blir svart.

- "Minnet är inget att lita på. Alla upplever inte dessa test lika utan efteråt brukar man minnas ganska olika saker. Det kan kännas lite obehagligt men det är inget farligt. Tack för att du ställde upp." Du blir utvisad ur test rummet och slänger en sista blick in genom dörren. På apparatens sida kan du se att det står "betula".

### Scen 3: Lördagen

- Kommer till hotellet, märker att de är iakttagna av skumma typer, någon skum händelse.
- Drömmer skumma drömmar om kort.

## Kortdröm

Ni står på en lite kulle på ett fält. En ödslig vind drar fram över grässlätten. Ni är fyra, alla klädda för strid. Alla med en ~~ruter~~<sup>klöver</sup> som vapenmärke.

*Danny* Du sitter på en häst. I dina händer har du en lans som är prydd med erat banner. En stålig klöver i en vit cirkel på röd bakgrund.

*Leif* Du står i en ståtlig helrustning med en guldkrona på skalpen. I din hand villar din gamla trotjänare, ditt armborst som du alltid vet var du har och vid din sida ett svärd, törstigt efter blod.

*Jakob* Du står med din yxa över axeln iklädd ringbrynja och med en törnekrona i brons runt hårfästet. Du håller upp yxan framför dig och kan se det klöverformade bladet, precis som Jesus vill ha det (yxan ser ut som en blandning av en klöver och ett kors)

*Paul* Du står med famnen full av pergament och skrifter, alla dina ritualer och besvärjelser redo. Du rättar till din särk och gör dig redo att välsigna dina tappra krigare.

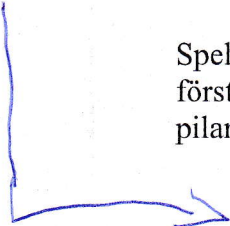
På en kulle söder om er ser ni en till ansamling män. Dom är fler än ni, många fler. Deras rustningar är polerade och de blänker i solskenet. Ni blir nästan förblindade när ni får reflektionerna från deras svärd i era ansikten. På deras rustningar kan ni skölja den röda hjärtersymbolen.

På en kulle väster om er kan ni skymta en till samling män. Dom är inte så många men de är stora och ser vilda ut. Deras rustningar ser ut som de redan blivit prövade i strid men de ser inte trötta ut, snarare tvärtom. De står samlade runt sin härförare som sitter i en vagn och ser skrämmande lugn ut och på deras yxor och sköldar skymtar ni rutersymbolen den röda.

På en kulle norr om er står ett tiotal soldater. De ser trötta ut och verkar oroliga och inte riktigt veta vart de ska. De är märkta med spader och så är även deras utrustning som är dåligt skött. I deras ansikten kan ni skymta tveksamhetens bistra drag, den tveksamhet man inte får ha...

Alla väntar på att någon annan skall bestämma sig. Det är tyst och ängen mellan er känns som dödens land. Ni vet att ni är starka men både ruter och hjärter är fler och är också starka. Det är mellan dem striden skall stå, frågan är bara vilken sida man själv skall stå på...

Spelarna skall välja och vilka de än väljer så är förloppet det samma. De får springa först in i strid och det hela går förvånansvärt bra när deras "allierade" börjar skjuta in pilar i närstriden. De dör med röda pilar in borrade i ryggen...

- 
- Spelar bridge dag två. Det går lite bättre.
  - \*\*\*blir spådda i kort av zigenare\*\*\*
  - Festar på kvällen – in i dimman

Scen 4:

Under sjukhuset

- blir lobbade
- Rymmer genom kulvertar – skräckhändelse

Paul får lov att stanna och spy när de går igenom kulvertarna. Han kommer på avvägar, de andra försvinner framåt och han är yr och känner sig konstig. Motgiftet han tog mot bakfyllan krockade med de piller han vanligtvis tar vilket gör att han är i ett ganska psykedelisktillstånd. Han irrar i sig genom en dörr och kommer in i ett labb. På borden runt i lokalen står burar med katter och möss som man har gjort djurförsök på.

”På bordet närmast dörren står en stor stål bur. Stanken av sött, fränt katturin slår upp mot dig och dina ögon tåras. Genom tårarna kan du skymta en katt som har något av svart metall inopererat bakom höger öra. Kattens päls är på flera ställen bortrakad och du kan se märken efter injektions nålar. När katten upptäcker att du ser på den försöker den resa sig men ryggraden verkar vind och allt den får till är några ålande rörelser runt, runt i sin egna avföring.

Ett gällt skri får dig att släppa den makabra synen och sno runt. Du tar ett steg in mot ljudet och får syn på en bur där två stora råttor sitter och äter på kadavret av en tredje. Deras huvuden har fått skallbenet öppnat och varje råtta har ett tjugotal tråds mala nålar som sticker ut från hjässloberna.

Snubblar till. Ramlar omkull. Kan inte resa dig upp. Från golvet ser du att längre in sitter det apor i burar men aporna har järntänder istället för vanliga och deras ögon lyser rött, lyser av hat. De börjar slita i sin bur och skrika någon enastående högt. De andra djuren stämmer upp och hela rummet fylls av en kakafoni av oväsen.

Du försöker samla dig men benen lyder dig inte. I alla burar stirrar djuren mot dig. De slänger sig mot gallren och börjar gnaga på dem. Fradgan rinner i deras munnar. Du tar stöd mot ett bord och välter ner en trave papper vilket får djuren att utbrista i ytterligare en storm av läten och ljud.”

Paul är borta. Såg någon vart han gick? Henrik ber dem vänta och hålla koll på varandra så går han och letar. Även om någon annan följer med tar Henrik täten. Efter en liten bit hör de oväsen som flera djur tjattrade och röster som pratade.

”En dörr längst in i rummet öppnas och en man kommer in. Han är klädd i en polerad rustning och i hans hand har han ett sylvasst svärd som han pekar på dig med. – ”Så du har valt. Hoppas du hade kul i livet...” Bestarna i buren tjuter ännu högre och de börjar vädra blod. Alla dina besvärjelser och pergament ligger på golvet och du börjar förtvivlat riva i dem för att hitta något användbart mot denna riddare. Ytterligare en kommer in genom dörren, en yxa blank som vatten och en sköld med ett mäktigt hjärter håller han i händerna.

Krigarna skall slå ner dig men du får tag i en besvärjelse och kastar dig bakåt bort från deras vapens egg. Då slås dörren bakom dig upp och du skymtar en bjässe som tränger sig förbi dig och ställer sig i vägen för krigarna. Bjässen är klädd i en mörk ringbrynja och hans vapenmärke är den röda rutern. – ”Så ni tänkte börja utan mig?” föraktet i bjässens röst går nästan att ta på. – ”Är det inte lite tidigt? Striden skulle ju utkämpas ikväll. Var det inte sagt så?” En av männen svarar med bitter stämma – ”Så var det sagt och vi tänkte inte dräpa denna lilla klöver utan vi kom bara på honom här, innanför våra försvarsverk, uppenbarligen i lags med en ruter.” – ”Hahaha” Skrattet dundrar i kulvertarna. ”Vem försöker ni lura. Ja men vi skall i alla fall lämna i er fred nu. Vi syns på slagsfältet.” Bjässen tar Paul under armen och leder bryskt ut honom ur rummet och iväg längs kulverten.

Plötsligt är inte bjässen en bjässe länge utan det är Henrik som febrilt drar i Pauls arm. – ”Vi måste skynda oss annars kommer snuten, så rappa på lite va”? I andra handen, den han inte blir dragen i, kramar han ett papper, ett papper med hans namn på. Ge Handout 1:1.

Om någon spelare följer med Henrik när han skall ”befria” Paul upplever de följande: De hör en massa oväsen från ett rum som det står ”Betula lab II” på. Henrik slår upp dörren och de ser hur Paul bakar undan från några personer i vita rockar, ser ut som läkare medan han mumlar en massa obegripligheter. Henrik springer in och snabbpratar mot läkarna och ursäktar sig och innan de egentligen hinner svara har han tryckt ut Paul ur rummet. Läkarna skriker att de skall stanna annars kommer polisen och Henrik svarar att de kan kyssa sig någonstans.

### **Scen 5:**

#### **Lagt kort ligger**

- Ålidhem

Kommer upp ur kulvertarna i BCL huset (biokemilabbet) och tar sig snabbt därifrån mot Ålidhem. Kommer ut genom skogen och passerar under tunneln och kommer upp så man ser Ålidhem Centrum skylten som lyser i natten. ”Borta Bra men hemma bäst” säger Henrik. Visar iväg dem till en läghenhet på Fysikgränd 35. där inne sitter det två andra människor. En man i rullstol som kallas professorn och en zigenarkvinna som heter \*\*\*\* men kallas madam.

De blir erbjudna att sätta sig ner i soffan och få varsin kopp te. Lars sätter sig och pratar med dem och förklarar lite runt Betula medan de andra tre för en högljudd diskussion i köket. De hör brottstycken ”... vi måste lita på dem...” ”Jag är osäker...” ”Ritualen måste ske...” Lars kommenterar: vad de en bestämmer sig för så tror jag på er, det har jag sett.

Personerna verkar engagerade i något som brådskar. Zigenarkvinnan springer runt och plockar ner lite saker i en sliten sportbag medan Professorn sitter och kalkerar av en sida ur en gammal nöt bok.

Skall hända:

Professorn förklarar att de skall göra en ritual.

## **Messias - Akt 1 - The devil's four-poster**

---

Han delar en brunblond hårlock i två och tejpar fast den ena vid ett papper som han lägger vid boken. På papperet skriver han som hastigast: "Vid nödläge!" Kan även ge spelarna en uppmanande blick.

Sedan beger sig de tre ut i natten och spelarna blir utschassade.

De tre går till hjälpligplats där de börjar göra ritualen men blir stoppade av polisen.  
(förslag: utanför Astra Zeneca)

De måste bli betraktade av spelarna så att dessa skall förstå att det nu ligger på deras lott att göra ritualen.

- Ritualen

**Ritualen (handout 1:2)**

Bestyr. Trollkarlen och mötesbröderna skola förbereda sig genom fasta och kyskhet i nio dagar då de skall meditera och be. Plats för konsten voro sådan som är avskild eller på annat sätt isolerad. Därav äro sjöstränder, skogar, övergivna hus eller andra platser som folk ej besöker dugliga. Men bäst äro korsvägar, i nattens djup och tystnad.

Kläd voro mötesbröderna bäst i en prästerlig skrud vävd av trådar spunna av en ung jungfru. Dräkten skall bära symboler och på de vita läderskorna skall samma symboler finnas. På huvudet bäres en krona med påtextade gudomliga namn.

Efter uppritandet av de dubbla skyddslinjerna skall en eld tändas i den innersta cirkeln och de tre mötesbröderna taga plats i de skyddande cirklarna, en i västan, en i ost och en i nord. Trollkarlen skall taga plats i syd och skall därefter mässa innan elden falnat:

"Beulah, Beulah, den starke hjälp mig, ovärdige syndare som på livets väg haft djärvhet nog att nämna ditt heliga namn. Det namn ingen människa skola nämna utom vid den största fara. Därför hava jag nu förtröstan till detta heliga namn. Tillgiv mig om jag ditt namn syndat på något vis, jag förtröstar på edert namn allena, särskilt på denna färd."

Därav skall de tre mötesbröderna hiva trenne furuträn ombundna av offrets lekamen mot elden och alla skola mässa:

"Beulah, Beulah du syndarnas herre, ledsaga oss tvivlare i nödens stund."

Därav skola de heliga tecknen skrivas i varje cirkel och hjälp voro på väg.

- Slutspel – lagt kort ligger

När de har lämnat lägenheten kommer de någonstans se hur Lars, Henrik och de andra blir upplockade av en polisbil, gärna nära universitetet. Även om de försöker hinner de inte få kontakt eller hindra polisbilen.

Saker som kan hända på slutet:

- Spelarna gör inte ritualen innan 24<sup>00</sup>. Gå till slut 1 OBS!!! tiden är inte viktig för handlingen, flytta gärna fram deadlinen om det verkar bättre för historien. Kopplas lite med när spelarna börjar festa till det.
- Spelarna gör ritualen innan 24<sup>00</sup>. Låt dem få jäkta och hitta en bra plats för själva prylen. Det finns ett litet skogsområde runt universitetssjukhus som duger. Gå till slut 2

### **Slut 1.**

Ni går och lägger er....

Ni står på kullen. Du har hoppat av hästen och när de andra arméerna börjar dra samman för drabbning så vänder ni på kosan och lämnar dödens fält bakom er. Ni hör hur stridslarmet ökar men bryr er inte om att vända er om. Ni vandrar därifrån utan att påverkat striden ett dugg. Snart är ruterna döda.

Ni sitter vid Bridgebordet. Trots förhoppning om att på denna den sista tävlingsdag kanske ryka upp er och förbättra statistiken så gick det hela åt helvete. Ni bjöd bort er själva och vågade inte riktigt lita på korten. Ni följde ordspråket och förlorade. "There were never a good hand containing four clubs..." Självfallet kan man inte förvänta sig annat än miserabelt spel om man dagen innan hade 3.3 promille och blev loobad.

Bussen lämnar det snömoddiga Umeå och sätter fart längst norrlandskusten söderut. I de ny inhandlade dagstidningarna går det att läsa om lite oroligheter i Umeå under natten. Ovanligt mycket bråk skall det visst ha varit runt universitetsområdet. Ni vänder sida och bläddrar fram till sport delen där det står en artikel om SM-kvalet i Bridge. Ni är inte omnämnda. Slut.

### **Slut 2.**

Ni gör ritualen och en gestalt hoppar ut ur elden och sätter fart mot universitetet. Följer efter. Genom snön är det ett uppsvett spår där det är barmark. Ni följer spåret som försvinner in i ett sluttning. Det är ett litet hål in. Ni känner er manade att gå in där. (Går spelarna in, gå till Slut 3)

Ni vänder er bort från hålet och går ner till hotellet. Ni sover.

Ni står på kullen. Du har hoppat av hästen och när de andra arméerna börjar dra samman för drabbning så står ni och ser på. Dom brakar samman med ett mäktigt dån och folk trampas till döds och får huvudena avslagna. På en given signal kommer så elden. Ni skjuter den med förakt ner över de stridande och ni kan se hur de förgås. Ni börjar skratta och mer er hör ni hur djävulen skrattar. Ni skrattar och skrattar och ...

Ni sitter vid Bridgebordet. Trots förhoppning om att på denna den sista tävlingsdag kanske ryka upp er och förbättra statistiken så gick det hela åt helvete. Ni bjöd bort er själva och vågade inte riktigt lita på korten. Ni följde ordspråket och förlorade. "There were never a good hand containing four clubs..." Självfallet kan man inte förvänta sig annat än miserabelt spel om man dagen innan hade 3.3 promille och blev loobad. Men det gör inte så mycket för ni hade kul under tiden.

Bussen lämnar det snömoddiga Umeå och sätter fart längst norrlandskusten söderut. I de ny inhandlade dagstidningarna går det att läsa om lite oroligheter i Umeå under natten. Det står om en brand nere under NUS under natten där flera personer skall ha omkommit. Fyra personer blev tidigare på kvällen omhändertagna när de strök om kring i närheten av sjukhuset och polisen skall nu hålla kvar dem för ytterligare förhör. Konstigt är, skriver tidningen att man på flera av vägarna i det eldhärjade rummet kunde urskilja tydliga klövertecken där elden brännt extra hårt. "Det var som om betongen brunnit sade kriminalassistent Allan Ek. "Fyra stora inbrända klövermärken som om djävulen själv varit framme." Ni vänder sida och bläddrar fram till sport delen där det står en notis om SM-kvalet i Bridge. Ni är inte omnämnda. Slut.

### **Slut 3.**

Ni går in i hålet. Ni drar era vapen och gör er redo för striden, den ni vet skall komma.

Ni stormar ner för kullen med dragna vapen. Ni känner hur marken försvinner i rasande tempo och ni brakar in i de hjärterklädda motståndarnas led. Ni slåss som furier. Ryttarens lans slår igenom sköldar och penetrerar kranium. Kungens svärd öppnar bukar och knektens yxa kapar lemmar. Esset går bakom och dirigerar, går bakom och styr, bestämmer var den femte skall slå ner. Den femte, den heta, den brinnande elden som förtär och förgör era fiender mycket snabbare än vad det kalla stålet hinner. Fienden börjar fly men ni stormar efter. Ni känner lågorna i era kroppar som talar till er som berättar för er. Förgör. Förgör.

Ni sitter vid Bridgebordet. Till den sista tävlingsdagen hade ni med er förhoppningar om att rycka upp er och förbättra er statistik. Men det gick bättre än så. Flytet var tillbaka. Ni bjöd som gudar och vågade lita på korten. Ni följde inte ordspråket och ni vann. "There were never a good hand containing four clubs... bullshit!!"

Bussen lämnar det snömoddiga Umeå och sätter fart längst norrlandskusten söderut. I de ny inhandlade dagstidningarna går det att läsa om lite oroligheter i Umeå under natten. Det står om en brand nere under NUS där flera personer skall ha omkommit. Fyra personer blev tidigare på kvällen omhändertagna när de strök om kring i närheten av sjukhuset och polisen skall nu hålla kvar dem för ytterligare förhör. Konstigt är, skriver tidningen att man på flera av vägarna i det eldhärjade rummet kunde urskilja tydliga klövertecken där elden bränt extra hårt. "Det var som om betongen brunnit" sade kriminalassistent Allan Ek. "Fyra stora inbrända klövermärken som om djävulen själv varit framme." Ni vänder sida och bläddrar fram till sport delen där det står en notis om SM-kvalet i Bridge. Ni är inte omnämnda. Slut.

Folder text:

### **The devil's Four-poster**

Tommy sträckte på sig samtidigt som bussen svängde in på Umeå busstation. Han snörde på sig sina kängor och blickade ut över den ödsliga gatan där vårsolen gav långa skuggor över den spåriga snömodden. Nu var han där, dit korten hade tagit honom och han kände sitt kall. Han stoppade ner den söndertummade bridgeboken i sportbagen och klev ut ur bussen. Där utanför stod redan de andra tre. Medan han tänkte en cigg sa han med ett leende: "Tiden går fort när man sover."

På andra sidan gatan passerade en man. I hans spår kunde man skönja en påtaglig doft av alkohol. Då han såg de fyra männen stannade han till och sluddrade med tydlig brytning, "There were never a good hand containing four clubs", innan han fortsatte vidare med synbart snabbare steg.

### **Handoutsammanfattning**

Handout 1:1

Lapp med namn och resultat från "betula projektet"

Handout 1:2

Beskrivning av frammanandet av Beulah

----- ska detta vara med?? -----

Handout 1:3 (a-c)

- a) Morgontidning för slut 1
- b) Morgontidning för slut 2
- c) Morgontidning för slut 3