

Messias

- Akt 2 -

The Nightmare Begins here.

Sammanfattning:

En vecka har gått sedan händelserna i Umeå och karaktärerna har genomlidit ytterligare en arbetsvecka med viss möda. På fredagen möts de igen, antingen på en plats som de själva har bestämt eller utanför Bridgelokalen. Under den kommande helgen kommer de att börja nysta i vad som egentligen hände i Umeå men då de endast har några få ledtrådar, en lapp som leder dem till AstraZeneca kommer de snart att gå in i väggen. Dock blir de indragna av några äldre gentlemän i en schackdiskussion innan de blir utsatta för ett ytterst subtilt mordförsök. Dessa nya händelser verkar när karaktärerna tittar på dem vara besläktade av det som hände i Umeå även om ingen kan säga hur. När de sover spökar elddemonen i deras drömmar och ingen av dem kan få någon ro. Slutligen springer de på en ung kopia av Jesus som avslöjar en konspiration som allt verkar kretsa runt. Efter att ha fått tre olika versioner av vad som egentligen pågår kommer de slutligen att påträffa en ritual i Södertälje stadskyrka som verkar vara en klimax i hela Jesus köret. De stoppar / stör ritualen och får på så sätt mardrömmarna att börja på riktigt...

Synopsis:

- Scen 1: Mardröm**
- Scen 2: Bridgemordet**
- Scen 3: Astra Zeneca**
- Scen 4: De fyra elementen**
- Scen 5: Karlsborgs badplats**
- Scen 6: Drömmar, hot och mordförsök**
- Scen 7: Jesus på korset**

Denna akt kommer att bestå av en rad olika delar där spelarna inte kommer ha en möjlighet att gå igenom alla så noggrant som de antagligen vill. De kommer att känna att det finns fler saker som de inte har nystat i när akten tar slut och kommer därav att undra lite lätt vad som fanns bakom de hörnen när akt tre tar vid. Själva idén är att spelarna skall få känslan av att det finns något mer än just det som de gör för stunden och att det är deras val som styr scenariot och även de som leder till de svårigheter de stöter på.

* = händelser som är mer eller mindre obligatoriska, oberoende spelarnas reaktion. De andra scenerna skall ske mer på spelarnas initiativ.

Akt II: Scen I *

The Nightmare begins here...

En upp till femton minuters beskrivning om hur Jakob drömmer om Jesus och om hur de besöker bridgelokalen för att döda hjärter knekt. Avslutas med att han sätter sig i bilen och klipper direkt över till hur han anländer i scen II där han hittar de andra, därefter resumé av akt I och den mellanliggande veckan.

Jakob vaknar i sängen helt kallsvettig. I drömmen hade korten hånat honom. Kollar på klockan som visar 03.08. Mitt i natten.

Går upp rotar runt lite i badrummet efter sömntabletterna som han inte kan hitta. (Går han inte upp ur sängen/ner för trappan hör han efter en stund tassande fotsteg på undervåningen, som av en stor hund.)

Han går ner för trappan men istället för att komma ner på undervåningen finner han sig stående vid början av en stig av vita stenplattor som leder iväg längs en bäck in i den trädgård som han nu har framför sig. Den stora fullmånen lyser med sitt spöklika sken över stigen och de vissna rosenbuskar som kantar den.

Han vandrar genom trädgården. På håll kan han höra ekot av en hund som ylar. Stigen slingrar sig mellan buskarna efter den lilla bäcken. Den passerar genom en portal av vitt trä som är prydd med urkarvade figurer föreställande rosor blandat med klöver, hjärter, ruter och spader, allt i vitt. Bakom portalen öppnar buskarna upp sig och man kan skymta en vit träbro som leder över bäcken.

Bron är en välvd sak och på dess krön står det en gestalt i en vit särk. När Jakob närmar sig ser han att det är Jesus som står där och när han kommer fram till brons fäste hälsar Jesus honom med: "Jag har väntat på dig Jakob." Sedan frågar han hur det är med Jakob och säger att han skall hjälpa Jakob ställa allt till rätta. "Här, ta detta, det kommer att hjälpa dig." Säger han samtidigt som han räcker över ett kort (Handout 2:1). Sedan tar han Jakobs hand och säger "kom med nu, vi är redan sena". Om Jakob krånglar och frågar vart de ska förklarar Jesus att han skall hjälpa Jakob ställa allt till rätta igen och först måste de då besöka hans församling. "Varför då? "Vi måste leda in dem på rätt spår igen. De har alltför länge vandrat i skugga från guds ljus."

De går tillsammans ner på andra sidan bron...

På ett eller annat sätt kommer de tillslut fram till en stege som slutar vid ett brunnslock. De kommer upp mitt i på en gata som är kantad av höga, förvridna hus i dunkel gaslycktebelysning. Husen är surrealistiska med konstiga skuggor. Efter att vandrat något kvarter längs gatan och efter det att Jakob har kunnat ana rörelser i mörkret bakom husens fönster kommer de slutligen fram till ett hus med en stor rostig stålport. Porten är prydd med de fyra kortsymbolerna i konstiga snirkliga mönster. Jesus öppnar dörren och leder vägen ner för den spiraltrappa som finns där innanför. Trappan är en ståltrådskonstruktion som ger konstiga perspektiv på nedfärden. Den mynnar ut i ett dunkelt rum i vilket en man sitter vid en pulpet. Mannen är ohyggligt ful och när Jakob kommer närmre ser han

att mannen sitter och skriver i bibeln samtidigt som han begår otukt med sig själv. "Där är han som har förlett din församling. Det är dags att han möter guds rättvisa så att allt ställs till rätta." Jakob finner plötsligt att han har en yxa i den handen där han förut höll kortet han fick av Jesus. Jakob höjer yxan.

Yxan faller tungt. Ur mannens kluvna huvud strömmar en ström av blod blandad av spelkort. Blodet och korten väller över golvet då Jakob raglar bakåt. Han vänder sig om och springer upp för trappan och kommer ut på gatan där han kan se att solen är på väg upp. Jesus är borta och den kostiga staden också. Istället står hans egen bil där framför honom. Han slänger yxan i bagageluckan och sätter sig i bilen för att köra därifrån snabbast möjligt.

Scen II

Bridgemordet

Bilen spinner bra och Jakob trampar på gasen. När han svänger runt kröken och får solen mitt i ansiktet orkar han inte kisa längre utan faller ner solskärmen som skydd. Då får han syn på ett litet vitt kort som sitter fastsatt med ett gem på insidan. (Handout 2:2, visitkort, text: framsida "Per Solomin". Astra Zenecas logga. Baksida: "The Nightmare begins here" skrivet med spritpenna.)

Sedan svänger han in på bridgeklubbens parkering där det är mer eller mindre kaos. Hans vänner och några till ur klubben står i en klunga och spanar in i lokalen som är avspärrad av vit-blå polistejp.

Lokalen är avspärrad för ett mord har blivit begånget på exakt samma sätt som Jakob drömde om det. Den döde är Torsten Wikér som spelarna vet är en gammal stofil som länge har skött klubben i sin roll som ordförande och eldsjäl. Nu när Torsten hade blivit gammal tänkte han dock avgå hade han sagt. Polisen förhör spelarna lite slött. Gärna frågor skrivna på ett dubbeltydigt sätt som kan tolkas som ett angrepp mot deras mörka hemligheter. En dold journalist kan även figurera bland de som iakttar händelsen och ställa lite frågor om det fanns något värdefullt där inne eller liknande.

Polisens utredning.

Här nedan kommer en kort sammanfattning för hur polisens utredning fortlöper under Akt II och hur det eventuellt kan påverka spelarna.

Ungefärlig tidpunkt

Fredag 17.30

Aktivitet

Utför brottsplatsundersökning och tar kortare vittnesmål av alla på platsen, bland annat spelarna. Tar även namn, personnummer och telefonnummer så att de kan kontakta personerna om det skulle visa sig behövas.

Frågar om: Vem man är? Vad man gör där? Hur kände ni Torsten Wikér? Hade han några fiender? Jobbar han ofta natt?

Lördag förmiddag

Biträdande kriminalassistent Löw ringer Paul och frågar var han är född då polisen inte kan hitta hans födelsebevis. Löw är satt på en rutinkoll av alla förhörda vilket är riktigt skitgöra men han tycker det är lite pinsamt att han inte kan hitta de mest självklara sakerna.

Från & m. Lördag

Civilspanare utanför museet där yxan stals. Kan vara svåra att upptäcka men man kan ge detta till spelarna när de kommer ut från museet för att göra dem lite nervösa.

Mordoffer: Torsten Wikér – ordförande som skulle av gå.

Mordvapen: Vasst föremål, tungt. (en yxa)

Miljö:

Bridgeklubben – Avspärrad under hela denna Akt. Man kan bara se byggnaden från utsidan om man inte väljer att göra inbrott vilket kanske inte skulle vara så smart.

Medeltida museum – stengolv, glasmontrar, riddarrustningar, tyst, ganska tomt, eko...

Frågar man om yxan får man tag i en nitisk professor som berättar om yxan, dess antagna historia, vem som fann den (kaktusmannen), om vikingakulturen, om Birkas betydelse i Mälardalen och om myrmalmsbrytning på 900-talet

Ledtrådar:

Sammanställning av saker som leder spelarna vidare i akten. Borde upptäckas av spelarna själva men kan ges av spelledaren om de inte kommer någonstans

Ledtråd

leder till

Visitkortet (handout 2:2) Astra Zeneca, scen III

Per Solomin (handout 1:1) Astra Zeneca, scen III

Drömmen Yxan hittas i Jakobs baklucka

Yxan + (handout 2:3) Man inser att Mordvapnet blev stulet några dagar innan på ett medeltida museum. Vilket i sin tur leder till kunskaper om...

Besök på museet Yxan hittades ursprungligen av kaktusmannen när han plogade upp marken för sin örtagård, runt 15 år tidigare. Besöker man örtagården kan man komma in i Scen IV.

Slutledning Spelarna vet där av att de som gjorde inbrottet också vet något om mordet. Polisen har hittat misstänkta för skadegörelsen på museet.

Lämnar man Yxan till polisen blir man misstänkt och indragen på långa förhör. Flera uppsättningar fingeravtryck finner man dock på yxan. Kollar man tillhör ett par en kriminell som heter Peter Alexanderson. Får man fram en bild av honom ser Leif att det är Per Solomin.

Wikér säger något i drömmen?

Änkan Wikér umgås med duvmannen?

Scen III

Astra Zeneca

Spelarna försöker leta redan på Per Solomin. Får bara tag på allmän information om Betula-projektet.

De kommer in på Astra om de gör ett seriöst försök. Halvhjärtade bluffningsförsök genomskådas.

Vid fråga efter Per Solomin får man först svaret, efter att receptionisten slagit lite på datorn, att det inte finns någon sådan som jobbar på Astra. Efter Tjat kan man få turen att receptionisten skickar efter en medarbetare som lotsar spelarna fram till en hiss där han åker ner mer en till annan våning, för en genom några korridorer innan han säger att man skall fortsätta fram och ta till vänster i nästa

korsning. Sedan vänder han och går tillbaka. Man följer hans instruktioner och kommer in på en korridor som är helt tom. Det är öppna kontor som gapar ut i korridoren som alla är tomma. Det står lite standard möbler staplade i korridorens andra ände och ett eller annat kontor kan ha kvar ett skrivbord men då vara överdragen av plast. Det ser helt enkelt utflugit ut.

Vid möblerna står det en liten container med bråte och bakom den sitter det en anslagstavla som verkar vara det enda möblemanget som är kvar. På anslagstavlan sitter det en broschyr om Karlsborgs badplats.

Om man börjar irra omkring kommer man tillslut ut ner mot kyrkan eller så blir man sed av en vakt som slänger ut en från området. Hela Astra är ett enda komplex av gångar och rum som bara leder till nya korridorer och trapphus. Allt i ett sjukt gult sken.

Scen IV

De fyra elementens dårar

Spelarna möter de tre elementen som vill "befria" elden ur källaren. Hjälper dem träffas genom att hämta vattenmannen ur åldershemmet och ta honom till Sydpolen. Spelarna skall inte veta om känslorna för "elden" är positiva eller om de vill eliminera honom. Det skall inte heller framgå om han skall bli befriad eller bortförd från Astras källare.

Personer

Kaktusmannen *Levman*

Klockmannen

Duvmannen

(Mandukus)

Platser

Örtträdsgården

Vårdhem / äventyrsbadet Sydpolen

takvåningslägenhet med duvslag

Astra Zeneca)

Delscener

Schack i kyrkoparken

Besök i örtträdgården

Hämtning av klockmannen från hemmet eller sydpolen

Fisk nedsläppning / klock uppdragning

Duvmannens hem. Te bjudning

Astra Zeneca

Duvmannen bor på takvåningen på Badhusgatan 1A-3, kvarteret Uranus.

Scen V

Karlsborgs gamla badplats

Lyckas spåra upp druidernas gamla plats och kan förstå elementens hemlighet. En förklaring till scen IV. Stöter ihop med den nya messias utan att inse att det är han.

Miljö:

Inringat av Falck.

Vatten

vattenkurs inträttningens gamla byggnader – gammal städerska som har klippbok på "dåarna" (Handout 2:4)

Husvagn med datorer som räknar Kabbalah

"ritualplats" på stenhäll i skogen efter sjön.

Kennel som granne där "Messias" leker med valpar som skäller på spelarnas bil.

Scen VI *

Drömmar, hot och mordförsök

Drömmar. Mardrömmar som relaterar till verkligheten. Elldemonen. Handout 2:6

Mordförsök - brandbomb

Hotbrev till Paul: "Du är inte en av oss." hakkors (handout 2:5)

Scen VII *

Jesus på korset

Stöter på en ritual i Södertälje stadskyrka som de stör så att något går snett. Skall ha blivit varnade för ritualer av elementen.

Spelarna kommer till kyrkan

Dårarna gör ritual för att motverka Mandukus

Messias kommer med sällskap

Polisen kommer

Dårarna ber Jakob deltaga i deras Ritual, via ett telefonsamtal. Solomin kan inte påverka spelarna förutom då Jakob går in i sitt drömtillstånd då han kan tala till Jakob som messias. När Ritualens latinska mässande börjar gå mot sin höjdpunkt går således Jakob in i sitt drömtillstånd där han ser Per som Jesus som avvärjer honom för att ta emot oblaten som just skall placeras på hans läppar. "Det där är inte min kropp, ät inte av den falske profeten."

Samtidigt anländer Ulrik (den lille messias) som tror sig pratar med gud (egentligen Per Solomin) och han vill ta Jakobs plats i ritualen. När han gör det så avbryter han ritualen och åstadkommer den snedtändning som banar väg för Per att ta makten över Maja. Tar Jakob oblaten blir han förevigt kvitt sina drömmar om Jesus men ritualen kajkar ur ändå för att det blir ett vilt tumult då Ulrik attackerar ritualdeltagarna som inte låter han vara med.

Lite allt möjligt till Akt II:

Per Solomin

Spelarna söker efter honom då han är omnämnd i ledtråd från akt I.

Går att hitta på stadsplaneringskontoret där han står på en lagfart över en tomt. Tomten är den där Södertälje wattenkurs inrättning AB låg, nu kallad Karlsborgs badplats. Området är inringat med taggtråd och bevakat av Falck. På kontraktet med Falck står det att det är utställt på Astra Zeneca.

Han köpte marken 1987 för att han ville stoppa druiderna.

Husvagnen som räknar Kabbalah.

Står gömd på Per Solomins tomt. Kvarleva sedan den tid då Solomin dubbelspelade på Kabbalah sidan. Han hjälpte judarna fixa fram husvagnen och hoppades att han skulle kunna få reda på dess hemligheter. Dock vågar han inte längre röra sig i närheten av den.

Handouts sammanställning, Akt II

Handout 2:1

Kort med en klöver knäckt med en yxa i sina händer

Handout 2:2

Visitkort från Per Solomin med texten "The nightmare begins here..." skrivet på baksidan.

Handout 2:3

Tidning som kommer ut på fredagskvällen. Innehåll: Mordet, inbrottet på det medeltida museumet

Man brutalt mördad

- polisen jagar "huliganmördaren"

Död man hittad i centrala Södertälje under Fredagens morgon. Polisen utesluter inte att det är samma person som den så kallade "Huliganmördaren".

Tidigt på fredagen hittades en man mördad i Södertälje Bridgeklubbs lokal. Den döde är Torsten Wikér som sedan länge är bridgeklubbens ordförande. Polisen är mycket förtegn men avslöjar att mannen har bragds om livet med ett tungt föremål med egg. Polisen uppmanar alla som sett något konstigt mellan 02.00 och 05.00 i centrala Södertälje under natten till fredagen att snarast kontakta dem. På frågan om mordet kan sättas i samband med de huliganmord som skedde förra våren svarar polisen att inget ännu är uteslutet och att det vid båda mordfallen krävdes en avsevärd styrka för att utföra dådet.

Torsten Wikér var en respekterad medborgare som sedan 7 år sedan varit pensionerad. Vad tidningen erhåller innehöll bridgelokalen inget av värde och Torsten Wikér skall enligt uppgift vara en fridens man utan fiender. Några timmar efter att dådet hade uppdagats gick Polismästare Ulf Gunnarsson ut och meddelade att polisen gör allt de kan för att fänga förövaren men att allmänheten inte skall drabbas av panik utan istället hålla sina sinnen nyktra och rapportera allt som verkar underligt.

Fort s.4-5

Inbrott på museum.

- Stöldvåg i Södertälje fortsätter.

Under natten till Torsdagen bröt sig okända individer in i "Rosenkrans museet" i Södertälje. Detta är ännu ett i ledet av de många inbrott som har plågat Södertäljetrakten på sista tiden. Nu kräver Sture Eklander (m) hårdare tag mot buset.

Inbrottstjuvar gick i torsdagsnatt via ett fönster in i "Rosenkrans Museet" i Södertälje. Väl inne vandaliserade de och slog sönder saker för flera tiotusentals kronor. Några föremål saknas även om tjuvarna inte tog det mest värdefulla sakerna. Intendent Lisa Dröhm säger till Länstidningen att detta är ett hårt slag mot museets redan pressade ekonomi men att de inte längre ser någon annan utväg än att installera larm. Museet hade inbrott så sent som förra våren och man tvingas nu dra ner på personalen för att kunna klara av dessa nya utgifter.

s. 6

Hårdare tag

"Nu är det dags att de förtroende valda gör något mot brottsligheten som befläcker denna sköna stad!"

Sture Eklander kräver hårdare tag mot brottsligheten angående senaste tidens brott.

Debatt s.3

Handout 2:4

Klippbok om dårarna med olika artiklar. Dagens ris till duvuppfödning. Grundandet av örtträdgården, pensionären som rymmer.

Dagens ris. Angående den herre som trots fortsatta kommentarer fortsätter att utfodra duvor från sin balkong i centrala Södertälje. Livet på Badhusgatan var mycket trevligare då man kunde sitta utomhus utan att få fjädrar och lort i sin frukost. Sluta mata fåglarna!

Handout 2:5

Messias - Akt 2 - The nightmare begins here

Hotbrev till Paul: "Du är inte en av oss." hakkors

Handout 2:6
Drömmar....