

Messias

- Akt 4 -

Shettars hotell

Sammanfattning:

Synopsis

- Scen 1: Möte med Maja**
- Scen 2: Förutsägelser**
- Scen 3: Per Solomin**
- Scen 4: Hundarna anfaller**

Scen 1 – 4

Scen 1:

Möte med Maja

Nu börjar ett nytt kapitel av scenariot som tar sig lite andra uttryck än de tidigare. Som berättarteknisk detalj och för att suga lite på karamellen tar vi dock först om en liten bit:

Ankomsten

Det flottiga pankaksköket lämnas med att den lätt korpulente kocken hänger upp sitt förklädde på en krock och visar mot en dörr bredvid ett överfullt ställ av smutsiga tallrikar och andra odiskade attiraljer. Sedan leder han vägen in genom dörren. Där bakom finns en lång korridor som man vandrar igenom i makligt tempo. Korridoren har mörk träpanel upp till höfthöjd och där ovan är det en grön tapet i bästa 1800-tals stil med ett ganska intrikat mönster. Korridoren mynnar ut i en annan korridor och den i sin tur i ytterligare en. Kocken leder utan tvekan vägen och efter en nästan tio minuters promenad kommer man fram till en stor dubbel dörr. Korridorerna har under tiden förändrat utseende men de flesta har känt som om de vore hämtade ur tidiga 1900-talets aristokrati. Man har passerat en rad stängda dörrar, gallerier av naturalistiska målningar och nischer med små bord dekorerade med vaser innehållandes allehanda blomster. När man så närmar sig dörren deklarerar kocken att han här måste vända om för att inte bränna vid pannkakorna men att han är säker på att herrskapet hittar härifrån. Så går man ensamma in genom dörrarna och befinner sig hos Spader dams hov...

Hovet består förövrigt av finklädde män i frack eller uniform med monokel, käpp eller pipa och eleganta damer klädda i kåpor, klänningar eller aftondresser med utmärkta pärlhalsband, solfjädrar eller eleganta diadem. Vid närmare granskning inser spelarna att de själva nu är iklädda smakfulla kostymer med fluga och dubbelknäppning.

Spader dam tar emot och konstaterar att det är trevligt att de äntligen tog sig hit och att de har väntat på dem länge. Vid frågor om Per Solomin förvissas hon dem om att de kommer att träffa överinspektören nog snart och att ingen av hennes övriga intendenten varit angelägna om att möta honom. Sedan tilldelar hon dem varsin personlig sekreterare som skall hjälpa dem tillrätta.

Till arbetet

Alla de fyra rollpersonerna får varsitt arbete som det verkar som om de alltid haft. Alla de stöter på har en underkuvad inställning till dem

Jacob ägnar sin tid åt att studera bibeln och vid skrivpulpeten. Han upplever där inre resor och tänker på sin situation mer eller mindre påverkad av Per Solomin. (Handout 4:1)

Paul jobbar som livsmedicus vid Ulriks tilldelade avdelning. Han bevakar livsuppehållande maskiner och talar lugnande till sin bror. (Handout 4:2)

Danny målar tavlor inför en intellektuell publik som skruvar på monokeln och kammar sitt pipskägg.

Leif jobbar som inspektor och sitter vid en upphöjd kateder i änden av ett stort arbetsrum där byråkrater skriver, sorterar och arkiverar papper.

Societetsbjudningar

Efter arbetet blir de alla besökta av sina personliga sekreterare som visar upp de senaste inbjudningarna som de sorterat så den mest exklusiva serveras på en bricka till spelarna i fråga. De förklarar också att de redan har sorterat bort de mindre viktiga och att denna enda bjuder in till den tillställning som de borde gå till.

Tebjudningar

Pardans med solfjädrar

Piprökarafton med filosofifakulteten

Film visning av P.Solomin.

Vardagen

Denna rutin upprepas, dag ut och dag in. Spelarna sover aldrig (förutom Jakob, se ovan) utan efter varje bjudning återgår de till sina intendent sysslor på respektive avdelning. Dock ju fler dagar som går desto mer hundar börjar samlas utanför hotellets murar och dessa blir även mer och mer samtalsämnet på societetsbjudningarna och kan till och med påverka arbetet genom att arbetare kan ha blivit hund bitna eller att de berättar skräckhistorier om dessa bestar.

Dock kommer detta inte vara allt som händer utan spelarna kommer säkert inte finna sig i denna situation utan andra saker kommer att hända, så snart spelarna aktiverar sig.

Scen 2:

Förutsägelser

Beroende på om man

Gjorde ritualen i akt 1

Tog nattvarden i akt 2

Befriade Mandukus i Akt 3

Händer lite olika saker

Oraklen

Oraklens vision

En berättelse om Konungen, Den bedragne väktaren, Mannen gjord av lera och Den namnlösa riddaren som jagade av en osynlig fasa irrar runt i ett stort livlöst fort fullt med gamla rustningar med hillebarder och så. Tillslut ska de i alla fall komma till ett kapell där Konungen dubbar Den namnlöse riddaren och därefter kan de besegra den osynliga fasan.

Mandukus

Jakobs drömmar

Scen 3:

Per Solomin

Inspektion av Per,

Hundarna drar sig samman

Scen 4:

Hundarna anfaller

Befrielsen av Ulrik

Dopet av Danny? Få det fjärde kortet... (Handout 4:3)

Tillbaka till slagfältet, korten kommer. Slutgiltig konfrontation

Slut konfrontationen som varierar på hur man gjort med dopet, om man befriat Ulrik och hur man förstår oraklen.

Slutet är kommet och lite eftersnack beroende på vad spelarna gjorde skall ske.

Övrigt om Akt 4

Handouts lista

Jakobs drömmar (Handout 4:1)

[REDACTED]

Kort (klöver kung) (Handout 4:3)

Slutet:

1. *Man dödar både Per och Messias.*

Vaknar upp i bilen mitt i en kurva. Försöker rätta upp bilen men kraschar ner i diket...
Inget har hänt världen. Allt konstigt har aldrig hänt. Jesus bilden har varit normal.

2. *Man dödar bara Per.*

Karaktärerna tas upp i spader dams hov och kan aldrig komma igenom illusionen igen.
Det som har hänt världen har hänt men nu uppför den sig normalt igen.

3. *Man dödar bara Messias.*

Vad händer spelarna?

Per och spader dam gör gemensam sak för att inte förinta varandra. Hundarna bryter igenom illusionen under Per kommando och gör världen osäker.

4. *Man låter båda leva/lyckas inte döda någon.*

Vad händer spelarna?

Per använder Messias för att förinta spaderdam och tar makten. Illusionen rämner och de båda verkligheterna blandas.

Dödar man alla, inklusive spader dam blir det mycket likt slut 4 men utan Per vid rodret.

Det skall vara en epilög efter varje slut som knyter ihop påsen och binder ihop allt med en prolog som skall skrivas till början av hela kampanjen.

Befriar Ulrik, Besegrar Per

Spelarna vaknar i ett rum (kontoret?) i Shettars Hotel. Per ligger död invid spelarna och Leifs pistol saknar en kula.

Befriar Ulrik, Besegrar inte Per, Döper Danny

Spelarna vaknar i ett rum i Shettars Hotel. Leif vet instinktivt att Per är i närheten. Ska spelarna jaga honom? Ska man berätta en epilög om jakten?

Befriar Ulrik, Besegrar inte Per, Döper inte Danny

Per och Maja slår sig samman och hjälps åt att kontrollera världen tillsammans. Vad händer spelarna? Jag tycker det ska vara ett hyfsat snällt slut för att få lite balans. De kanske vaknar i bilen och kör i diket, är på väg att köra i diket, eller också vaknar de helt enkelt i Shettars Hotel.

Befriar inte Ulrik, Besegrar Per

Spelarna fastnar på andra sidan vid sina ämbeten. Ordnar egna tebjudningar och Sammanträder med Maja en gång i veckan.

Befriar inte Ulrik, Besegrar inte Per

Per tar sig igenom illusionen med sitt drev. Spelarna får agera själva, men de blir typ... köttade.