

# Messias

- Akt 3 -

The wisemen of Gotham

## **Sammanfattning:**

### **Synopsis**

- Scen 1:** Judarna
- Scen 2:** Barnen och sjukhuset
- Scen 3:** Mandukus Hitler
- Scen 4:** Övriga händelser
- Scen 5:** Till Shettars hotell

## Scen 1 – 5

### Scen 1:

#### Judarna

Judar kontakter Danny och ber spelarna åka till husvagnen.

Där blir de överfallna av hundar som rymt från kenneln och i tumultet får de med sig de papper de skulle hämta. (Handout 3:1) Man lämnar listan till Judarna som förklarar att det hela tar en tid att tolka. Återkommer på lördag.

### Scen 2:

#### Barnen och sjukhuset

} utförlysare

Ett brev från dårarna (handout 3:2) pekar på att spelarna borde bege sig till Södertälje Sjukhus och ta reda på vad som pågår på BB.

Vid sjukhuset sker det "lite skumma saker" vilket får spelarna att följa efter en ambulans som åker till Astra.

### Scen 3:

#### Mandukus Hitler

I Astras källare stöter man tillslut på Mandukus och Hitlers hjärna i en burk. Man får även en ledtråd till Pauls identitet genom att man hittar en till handout 3:3. Lite av de piller som Paul tar?

### Scen 4:

#### Övriga händelser

Gatorna är inte riktigt lika lugna som de var innan. Det ligger en spänning i luften. En doft av salt som blandas med avgasernas fräna odör och den ruttnande smutsens stank. Torget är som ett slagfällt efter torsdagens marknad och kvar ligger de kvarlämnade spillningarna i form av plastpåsar med ruttnade apelsiner, spruckna tomater och tappade matrester som alla blivit sönder trampade och runtspridda över marken. Ända sedan tisdagen då sanitetsarbetarna gått i strejk ligger Täljetrakten alltfjänt dold i os från de allt stinnare soptunnorna. Över torget springer en hund som ivrigt nosar i plastpåsar och soptunnor. En kvinna kommer springandes efter, hennes långa kjol hindrar hennes steg och trots hennes upprepade uppmaningar till hunden behåller den lätt sitt försprång. Det är hunden som spänningen kommer ifrån. Det är hundens trotsiga blick och uppkäftiga hållning jämt emot kvinnan som får en att tvivla över vem som är herre och vem som är hund.

Byrackan stannar upp och sätter sig ner på baken. Bakbenen sticker slappt ut från under dess buk men trots den lealösa kroppshållningen är ögonen spända. De stirrar över vägen, bort från torget upp mot kyrkans spira. Kvinnan slutar springa och får i stället ett barskt uttryck när hon närmar sig hunden. Just innan kvinnans hand skall sluta sig runt halsbandet, rycker hunden till och ett utdraget ylande stiger upp mot den gråa himlen. Kvinnan drar undan handen, tvekar och ylandet fortsätter. Hon säger någon barsk reprimand men hunden lyssnar inte, den ger i stället fullhals upp mot kyrkan och i fjärran hör den hur ett svar genljuder. Kvinnan ser sig omkring och inser att de övriga besökarna av stadens centrum denna dag, alla har sin uppmärksamhet på den ylande, den störande hunden och dess viljesvaga matte som är den egentliga anledningen till att ordningen störs. Hon tar sitt mod till fånga och greppar så slutligen hundens halsband med ett ordentligt tag samtidigt som hon mentalt ställer in sig på att skälla ut jycken nu. Dock hinner hon inte börja med det för innan hon vet ordet av har hunden snott runt och begravt sina tänder i hennes handrygg, så hårt att det

hörs en kort rad smällar när benen i handen bryts ett efter ett. Kvinnan känner inte längre lukten av soporna eller odören från de utspillda frukternas påbörjade förruttning. Kvinnan känner bara smärta och lukten av blod.

Hundens huvud skakar rasande handen fram och tillbaka och åskådarna som fascinerat följt händelseutvecklingen kan snabbt konstatera att kvinnans arm verkar ha lämnat sin naturliga position och axeln således gått ur led. Kvinnan själv har ramlat, snubblat omkull och befinner sig liggandes på de smuttiga gatstenarna medan hunden frenetiskt drag i hennes hand. Kvinnan skriker högt och genomskärande men ingen rör sig, alla väntar på att någon annan skall reagera och ingen vill ta första klivet mot denna galna best. Då släpper hunden handen och förlamningen hos betraktarna är bruten. Som om handen vore en startflagga som släppts för att starta ett race springer de närvarande, så snabbt de kan, därifrån. Hunden springer också, bort mot kyrkan, bort mot ljudet av en ylande hund som kallar på sina likar, som kallar på drevet.

Polisen går ut med att man nu har identifierat en bil som man söker i Södertäljetrakten.

Danny blir kontaktad av konstköparen som vill träffas under skumma förhållanden.

Sammanfattnings scen om män i vita rockar som jagar hundar. Handout 3:4 – lokal tidningen och om hur polisutredningen av spelarnas del i bridgemorden och förstörelsen i kyrkan hänger ihop.

#### Scen 5: Till Shettars hotell

*2 hur serenas detta*

Judarna kommer tillbaka med resultatet och man beger sig till hotellet för att rädda världen.

### Övrigt om Akt 3

#### Handouts lista

Handout 3:1 : Papperet från husvagnen

En lång lista av olika siffror som inte spelarna blir klokare på när de ser.

handout 3:2 : brev från dårarna

handlar om mandukus och hans aptit för barn.

handout 3:3 : Rapport om kloningen

rapport om kloningen av hitler och de två mäster människorna. (Paul och den lille messias).

Handout 3:4 : Lokal tidningen – fredag kvälls numret

Står om en rymling från Hall (Per Solomin – kan kännas igen på bild) och om hundar som överfallit barnfamilj.

Handout 3:5 : Drömmar om elddemonen??

Handout 3:6 : kort med caval

Dannys kort delas ut.

Judarna följer *Kabbalah*, kallas Traditionen. Pratar om att "Enligt traditionen..." , "som traditionen säger..." Tror sig vara utvalda att leda mänskligheten i dess sökande efter paradiset, inte för att de är förmer utan för att de är de som tagit emot och förstår budskapet,

Man förstår sig på gud genom att studera *Torah*, lagen, vilket är moseböckerna i gamla testamentet. Detta är gudsritningar över skapelsen. Vill förstå *Sithre Torah* – lagens hemlighet.

Genom att översätta bokstäverna till siffror kan man genom numerologi förstå sig på guds plan. Kallas *Gematria*.

Målet med studierna av *Torah* är att finna *Sefiroth*, det träd som skiljer människan från gud. Gud är perfekt. Världen är inte perfekt. Således kan inte världen vara en del av gud utan gud måste vara separat från världen. *Tzimtzum*, gud kan inte finnas där världen är. För att närma sig gud måste man förstå sig på skapelsen och detta göra man genom *Sefiroth*. *Sefiroth* är en beteckning på de tio steg som finns mellan jorden och gud, en beteckning på de sfärer som man måste passera för att komma till gud. En människa kan dock aldrig komma ända fram ty där gud är kan endast gud vara men man kan komma mycket nära. Man vandrar alltså upp för världsträdet, *Sefiroth*, för att komma till *Ein-Suf*, oändligheten, eller gud. Man gör det för att ju närmre *Ein-Suf* man kommer desto mer insikt får man över (delar av) guds plan och med den kunskapen kan man hjälpa folket göra det som är nödvändigt för att *Messias* skall komma.

Judarna kommer inflygandes från New York efter att ha tagit kontakt med Danny. De säger sig ha förstått vad man skall göra för att rädda folket och då måste man stoppa den falska messias som blev till. Försöker övertala spelarna att hjälpa dem med detta. Tiden är nära och det kryllar av falska profeter.

### Idéer.

Astra: Mandukus, Hitlers hjärna

Wattenkursinrättning: För att finna husvagnens svar, jagade av hundar från kenneln.

Sjukhuset: brev från dårarna om barnkloning och utbyte för att mandukus skall äta. Leder spelarna till sjukhuset.

Shettarshotel: Kommer dit, en skitig vägkrog som serverar pannkakor. Frågar efter X. Blir invisade i köket där X är kock. Efter att förklarat situationen tar X spelarna genom illusionen in i shettars hotel. Långa korridorer.